

score

magazín počítačových her

132 Stran !!!

**Jagged Alliance:
Deadly Games**



Harvester



**Hardline
Net Zone
Gene Wars
Lighthouse
Tracer**

CD 34 – Zbrusu nová dema

**Diablo ■ Deadlock Planetary
Conquest ■ Death Rally ■
Larry 7 ■ SWIV ■ Little Big
Adventure 2 ■ Necrodome ■**



Nové tiskárny HP DeskJet 690C s technologií Photo REt. Malý zázrak pro Vaši firmu.



Mnoho lidí stále věří, že žádná tiskárna nedokáže vytisknout opravdu živé obrázky. Nové tiskárny řady HP DeskJet 690 tuto pověru navždy vyvrátí. Takový úspěch je výsledkem kombinace několika moderních technologií. HP technologie Photo REt, která zvyšuje rozlišovací schopnost u fotografií, například zajišťuje doslova „fotografickou“ kvalitu výstupu. Systém zobrazení RealLife pak zaručuje použití nejostřejší černé a nejživějších barev, jakých lze u inkoustových tiskáren dosáhnout. Technologie ColorSmart provádí automatické nastavení barev.

Jednoduchým zasunutím třídílné inkoustové cartridge pro fotografický tisk HP Photo Cartridge



dostane uživatel ty nejrealističtější barvy. HP Photo Cartridge obsahuje černý, světlejší purpurový a světlejší azurový inkoust na bázi

barviva. Tyto inkousty pak pracují společně se standardní barevnou cartridge. Taková spolupráce se samozřejmě projeví na výjimečné kvalitě fotografií vytištěných ve výraznějších barvách. Ani zde však seznam předností tiskáren HP DeskJet 690 nekončí. Můžete tisknout na široký sortiment materiálů od běžného a recyklovaného papíru po obálky a pohlednice. Navíc rychlostí až 5 černobílých nebo 2 barevné stránky za minutu.

Schopnosti tiskárny vyniknou zejména při použití značkového fotografického papíru

firmy HP. Její předností je určitě

i nízká cena a kompletní český manuál a software. A tak nevěřte na pověry. Tiskárny řady HP DeskJet 690 skutečně

vdechnou Vaším dokumentům nový život.

Jakékoli dotazy Vám zodpoví Zákaznické centrum HP, tel. 02/47 43 310 nebo 02/47 43 322.

TISKÁRNY HP. VŽDY PRACUJÍ PRO VÁS.

www.oldgames.sk

Pohyb. Místo. Čas. Změna. Život. Budoucnost... To všechno jsou slova a pojmy, pod kterými si každý může představit cokoli. Tak obecné pojmy nelze zařadit a nelze je ani přesně definovat. Jejich význam se objeví až v dalších souvislostech a spojeních. Proč s nimi začínat další z úvodníků SCORE?

Všechno je v pohybu. Voda v řece, mraky na obloze, tisíce automobilů (kdo se v posledních dnech pohybuje po Praze, může s tvrzením o pohybu, přinejmenším o plynulém pohybu automobilů úspěšně polemizovat), statisíce lidí. Pohybu té masy lidí, které okolo nás procházejí každý den, nás většinou nijak nepřekvapí, ale pokud jde o konkrétní osoby na konkrétních místech, můžeme se nad jejich věčným pohybem přinejmenším pozastavit.

Všechno na světě má svoje místo a svůj čas. Tak, jako má každý strom, každý kámen a každá kapka vody svůj přesně ohraničený čas na svém místě, má ho i každý z nás. A když se tenhle čas, ať už z jakéhokoli důvodu, naplní, přichází změna. A změna, jak říká staré a zcela pravdivé rčení, změna je život. Dnes již poněkoličkáte v relativně krátké historii časopisu SCORE přichází na jeho stránky další změna. Jak sami jistě poznáte, netýká se tato změna pouze lidí, jejich místa a jejich času. Tato změna se týká a bude týkat časopisu SCORE a jeho budoucnosti. Ale takový už je život.

Ríká se, že životnost šéfredaktora časopisu je něco okolo 7 měsíců (myšleno životnost služební, nikoli fyzická). SCORE je dokonalým příkladem toho, jak výjimka potvrzuje pravidlo. V průběhu vývoje SCORE prošel časopis řadou změn - jak co do rozsahu a obsahu, tak co do stylu a přístupu ke čtenářům. A také co do četnosti používání některých slov. Kdysi, ještě v dobách nadšených průkopnických počátků bylo nejméně dvakrát častěji používaným slovem ve SCORE slovo „pařan“. Když tato éra skončila (k větší či menší nelibosti řady čtenářů), nastoupila jiná, zcela slepá a zbytečná éra, ve které bylo jedním z nejčastěji používaných slov slovo „sofistikovaný“. Naštěstí chybami se člověk učí, a tak má SCORE i tuto část svého vývoje úspěšně za sebou. Jeho vývoj tím ale zdaleka neskončil. Po slovech „pařan“ a „sofistikovaný“ přišla slůvka další - „lidovost“, „volnost“ a neposlední řadě bohužel také slovo „já“. A stejně jako v předchozích případech končí i tato éra, zcela jistě k větší či menší nelibosti řady čtenářů. Ale i to je život.

Důvod, proč od příštího čísla SCORE opět změním šéfredaktora do „původního“ stavu, je prostý: životnost stávajícího šéfredaktora vypršela do úplného psychického i fyzického vyčerpání a odtud do přesvědčení, že mládí nemáme od toho, abychom jej strávili paranoidně puntičkářským dirigováním počítačového časopisu a následné tiché demise zakončené hluboce upřímným oddechnutím.

O dalších změnách, které zcela jistě přijdou postupem času, se přesvědčíte sami. Jaké jsou změny, které poznáte na první pohled? V tomto čísle se přesvědčíte o tom, že inzerovat ve SCORE není rozhodně špatný nápad. Bohužel pro čtenáře (a bohužel pro cash-flow časopisu) se o této pravdě již přesvědčila řada současných inzerentů. Abychom mohli uspokojit jejich požadavky a zároveň zachovat stávající obsahovou náplň časopisu, byli jsme nuceni (nikoli neradi) opět rozšířit počet stran SCORE. Z nedospělého, 48 stránkového mláděte, se dnes stává 132 stránkový gentleman v nejlepších letech. O tom, jestli natrvalo nebo dočasně, nerozhodne nic jiného než rozsah další inzerce a samozřejmě - množství her, které se v tom kterém měsíci objeví (do Vánoc se snižování rozsahu rozhodně nemusíme obávat). SCORE se tak zařadí mezi časopisy s pohyblivým rozsahem stran - samozřejmě při zachování stávající ceny, která se už nikdy měnit nebude.

O tom, jaké změny SCORE připravuje, se dozvíte ve správný čas na správném místě - SCORE už nikdy nebude upozorňovat na „chyby předků“, převratné a radikální změny k lepšímu a fenomenální inovace. O tom, co bude SCORE představovat ve více či méně blízké budoucnosti, se přesvědčíte sami a o tom, jaké chystané změny budou, rozhodnete také vy sami - bez toho, aby vás někdo přesvědčoval o jejich správnosti. Ale to všechno je budoucnost. Přítomnost znamená 132 stránek čtení o tom, co nového vám přináší počítačová zábava dnešní doby, o tom, jaké nové hry se na vás chystají, kam se ubírá herní průmysl, jak smýšlí někteří tvůrci počítačových her a v neposlední řadě také o tom, jak smýšlí někteří čtenáři SCORE. To všechno jsou náměty na dlouhou řadu dalších úvodníků, úvah, témat a čehokoli, na co si dokážete vzpomenout. Ale o tom zase někdy příště.

Andrej Anastasov, Jan Eisler

Anastasov Jan Eisler

Vydává:
Art Consulting, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Andrej Anastasov
editors@score.anet.cz

Zástupce šéfredaktora:
Martin Dvořák
mdvorak@kolej.mff.cuni.cz

Redakce:
Jakub Červinka
Milan Dostál
Jan Eisler
Martin Fanta
Irena Formánková
František Fuka
Chalid Himad
Petr Chlumský
Josef Komárek
Tomáš Landa
Tomáš Mrkvička
Béla Nemeshegyi
Michal Rybka
Jan Tománek

Design:



Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz

Sazba:
Jakub Červinka
Karel Roubal

Jazyková úprava:
Pavla Šinová

Osvit:
AMOS – typografické studio s.r.o.

Adresa redakce:
SCORE
U Akademie 1
170 00 Praha 7
tel.: 02/375 589
fax: 02/2431 3691

Score On-Line:
<http://www.mamedia.cz/klient/score/>

Tisk:
Česká Typografie, Praha

Inzerce:
tel.: 02/37 55 89

Distribuce:
tel.: 02/2431 3690
fax: 02/2431 3691

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

Dodavatel hardware:
AutoCont Praha

AutoCont

Cena výtisku:
50 Kč, Score + CD 144 Kč

Předplatné:
Roční předplatné SCORE bez CD činí 550 Kč, roční předplatné s CD 1580 Kč. Podrobné informace najdete na straně 59. Objednává se zaplacením složenkou typu A na adresu redakce

Score předplatné
tel: 02/38 23 70

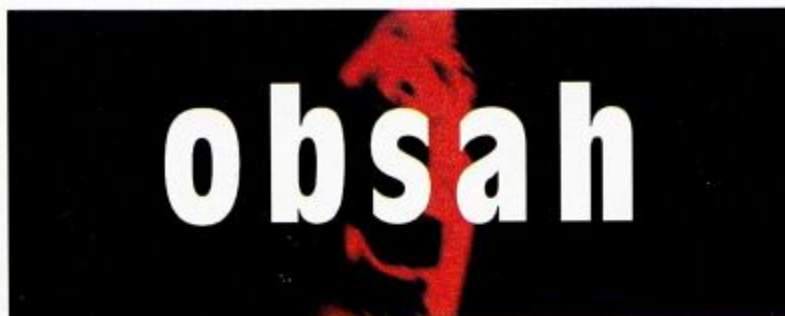
Předplatné na Slovensku:
LUBOX
Lazaretská 34
Bratislava I

Do kolonky "variabilní symbol" uveďte, od kterého čísla chcete SCORE dostávat.

ISSN 1210-7522

Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994

Podávání novinových zásilek povoleno Východoslovenským riaditeľstvom pošt Košice, č. j. 518-OPC-1995 zo dňa 14. 2. 1995 pre firmu KON TIKI Košice.



obsah

Obsah Score 34

PREVIEW:	Argo 24
	Asmodeus 24
	Colony 28 25
	Curly's Adventure 30
	Flying Corps 22
	G-Nome 29
	Jazz Jack Rabbit II 29
	JettFighter III 28
	Lands of Lore II 23
	Sim Park 28
	Reverence 23
	Tomb Raiders 26
	Theme Hospital 26
RECENZE:	Age of Rifles 68
	Bubble Bobble 52
	Crusader: No Regret 48
	Elkmoon Murder 60
	FI Team 65
	Gene Wars 42
	Gex 44
	Hardline 46
	Harvester 36
	Jagged Alliance 32
	Lighthouse 50
	Links LS 54
	Monty Python 40
	Net Zone 38
	Olympic Soccer 71
	Příhody z Galské Země 72
	Revolution X 70
	Road Rash 64
	Surface Tension 66
	Syndicate Wars 58
	Tracer 56
KLASIKA:	Black Crypt 82
NÁVODY:	Alien Incident 98
	Dark Seed 94
	Fable 92
	Pandora Directive 90
	Quake 86
	Reunion 96
SONY PLAYSTATION:	Novinky 116
	Burst a move 118
	Impact 119
SEGA SATURN:	Úvod 108
	Sega Rally 112
	Virtua Cop 113
	Virtua Fighter II 110
	Cheaty 114
AMIGA:	Novinky 76
	Fighting Spirit 80
	XPB 78
RUBRIKY:	Comix 104
	Dopisy čtenářů 124
	Interview: Phoenix Arts 16
	Rowan 20
	Klub Kamelot 102
	Koutek Zoufalců 120
	Kultura 128
	Miniinzerce 122
	Reportáž: ECTS 12
	Soutěž: Z 130
	Techbox 106
	Úvaha od čtenáře 11
	Úvaha: Quake vs Duke3D & Co 8
	Úvaha: Šance 10
	Úvodník 3

ECTS

Zatímco jarní ECTS v Londýně bylo spíše přehlídkou menších a zkrachovalejších firem a všechna pozornost světového herního světa se soustředila na kalifornské E3, podzimní ECTS v Olympia Hall zaznamenalo opět vzestup na žebříčku významu ve světě počítačové zábavy. Reportáž z této akce najdete na straně 12.

PHOENIX ARTS

Jedna z prvních a jedna z úspěšných českých her měla název PARANOIA a i když byla svým způsobem možná vzdáleně podobná jedné legendární real-time strategii jedné legendární britské firmy, zaznamenala u nás nebyvalý úspěch. Jaké to je vytvářet počítačové hry v našem útulném domácím prostředí a jak pokračují práce na druhém dílu projektu, se dozvíte v rozhovoru s firmou Phoenix Arts na straně 16.

PREVIEW

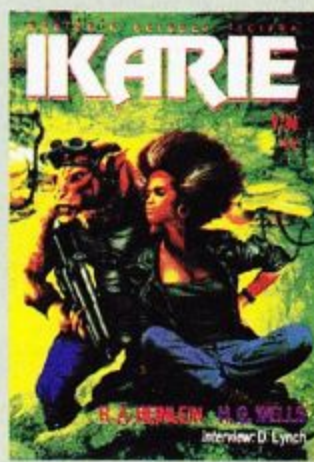
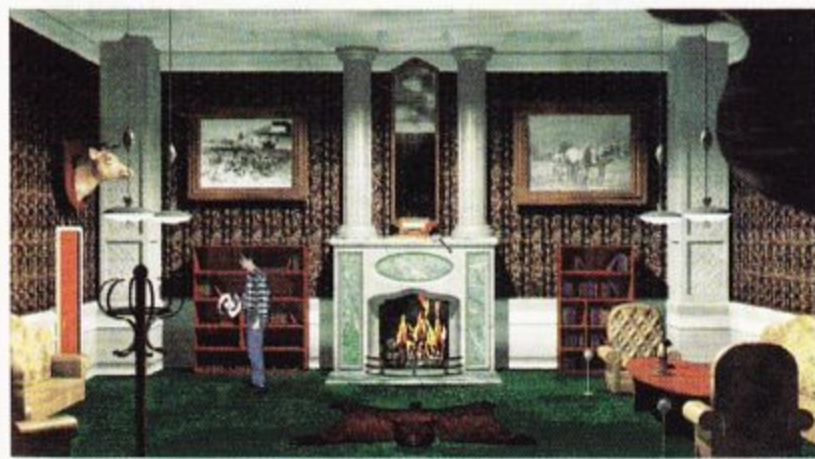
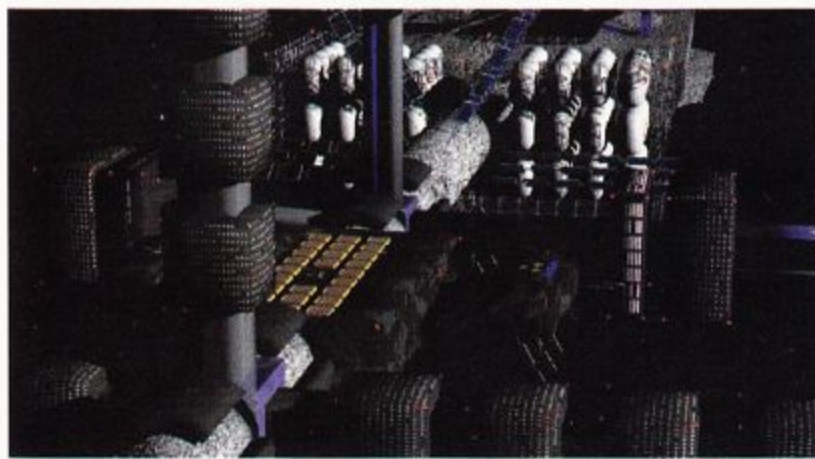
Co nového nám připraví softwarový trh v blízké i vzdálenější budoucnosti, se dozvíte z rozsáhlé rubriky PREVIEW, kde se budete nadále setkávat se vším, co stojí za pozornost. I když, v případě takových her jako LANDS OF LORE II, nebo JET FIGHTER III si nejsme tak jisti jestli jde ještě o PREVIEW anebo už spíše o Zbožná přání. Uvidíme.

HARVESTER

Někdy se může zdát, že recenze ve SCORE jsou možná až trochu přespřáhlí brutální, zvrhlé a nechutné. Jenomže to je těžké - pouhý strohý popis hry HARVESTER je zvrhlým a brutálním peklem sám o sobě, jak se vyjádřil jeden z nejmenovaných redaktorů. Přesvědčte se sami.

SEGA SATURN

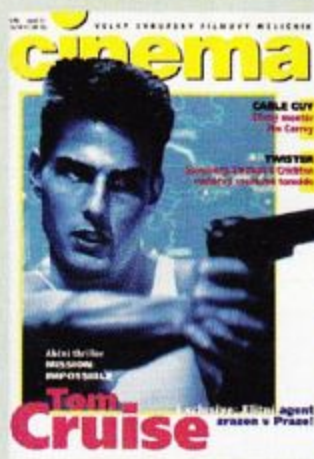
SCORE 34 obsahuje několik novinek. Vedle rozšíření počtu stran je to i zavedení nové rubriky věnované výhradně herní konzoli SEGA SATURN. Vedle SONY PLAYSTATION se tak ve SCORE budete moci nadále setkávat i s touto konzolí a s hrami na ni.



IKARIE 9/96

V tomto čísle najdete povídku od R. A. Heinleina (Rok Velké kulminace), parádní robotárnu od R. Mathesona, která se jmenuje VOCEL, a také v rubrice SF doby kamenné povídku H. G. Wellse. Z našich autorů dostali příležitost P. Houser (Za bílou řekou šedá zem...), Markéta Laňová (Loučení s Elizou a O. Dvořák (Bůh s tančícími ústy). V publicistice se I. Adamovič zabývá Sto lety s H. G. Wellsem. Marek Dobeš udělal interview s D. Lynchem a S. Čermák s V. Vorlíčkem. Samozřejmě, že jsme nazapomněli na šílenosti v češtině - Knihomornu, Fantastickou vědu a Zakázané technologie Ondry Neffa. Celkem jsme v tomto čísle zrecenzovali 12 knih a 7 filmů. Samé novinky! Příjemné počteníčko přeje

Vlado Ríša



Cinema 9/96

PREMIÉRY:

Cable Guy, Country Life, Eddie, Lék, Mission: Impossible, Mocná Afrodíte, Opus pana Hollanda, Průseraři, Twister, Zapomenuté světlo

RUBRIKY:

Plakát - Pozdrav festivalových hvězd, Legenda - Gregory Peck, Soutěž

ENTERTAINMENT:

Video, Televize, Knihy, Hudba, Multimedia

TÉMATY MĚSÍCE:

Tom Cruise - jedinečný rozhovor, Byl jednou jeden polda 2 - reportáž, Bolek Polívka - rozhovor, Vzpomínky na hvězdný prach, Hranice Stínu, Richard Dreyfuss - rozhovor



Audio Video Revue 9/96

TEST SLUCHÁTEK

MATALLICA

NEIL YOUNG

SOUNDGARDEN

ROZHOVOR: Zdeněk Suchý



Obsah AMIGA Review 20

HARDWARE:

JAZ Drive, ATAPI CD-ROM,

HRY:

Alien Breed 3D II., Legends, Legions, Testament, XP8, Tin Toy Adventure, Skiddy Things Battle Mode, Valhalla 3, Gamecon '96

SYSTEM:

Začínáme s Amigou, NO SYSTEM programování, AmigaDOS, ARexx SOFTWARE:

Internet - Miami, Monument V2 Designer, Final Writer 5, GoldED

4.0, MCP 1.20, Module Ripping, Linux, Studio, X-Trace, AmiFig 2.1, Ami-FileSave Pro, Wordworth 4SE

score cd



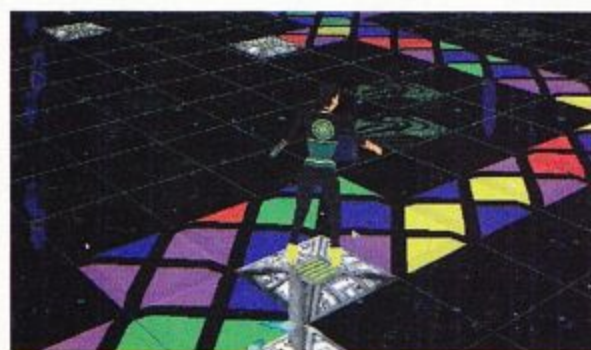
Obsah **Score 34 CD**

Monty Python

Diablo



Exkluzivní evropská premiéra hratelného dema na tento nový dungeon od autorů Warcraftů Blizzard Entertainment. Demo obsahuje celé dvě úrovně ze hry a pro každého RPG příznivce představuje novou hráčskou povinnost...



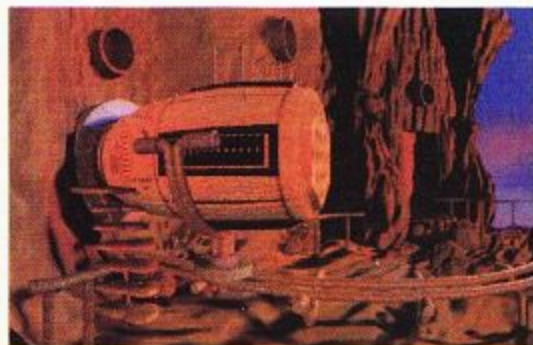
Tracer

Hratelné demo na slušnou logickou/akční nespécifikovatelnost od Level 9. Možná budete sami překvapení, jak originálně je tato hra koncipována.



NetZone

Hratelná ukázka jedné z nejpodivnějších adventur co kdy vůbec kdo stvořil. Gametek dal dohromady něco mezi Commanderem Bloodem a Kultem. Dohrát tohle demo do konce není žádná švanda, takže bacha na neomluvené hodiny ve škole.



Jagged Alliance: Deadly Games

Kdo by se sám nechtěl přesvědčit o tom, že si pokračování Jagged Alliance od Sir-Techu skutečně zaslouží být věc číslo 1 dominující tomuto Score jako diamant v popředí královské koruny. Milovníci tahových strategií na způsob hry UFO budou mít určitě největší radost...





Lands of Lore 2

Dema:

AMERICAN CIVIL WAR - hratelná ukázka komplikované strategie z období americké občanské války.

ARCHIMEDIAN DYNASTY - masivní hratelné demo nové akční hry od firmy Blue Byte. Blue Byte nás v poslední době obdaroval takovými bombami jako Settlers II nebo Albion, takže se určité každý rád na vlastní oči podívá, co nového to ti vynalézají Němci zase kutí...

BUG - Sega si stále nedá pokoje a snaží se dobýt PCčkový trh svými akčními hopsáčkami. Něco podobného je i Bug. O tom, že akční zdaleka neznamená špatný, se můžete přesvědčit sami v této hratelné ukázce.

DEADLOCK: PLANETARY CONQUEST - Další z hromady vesmírných strategií, tentokrát od firmy Accolade. Neúspěšný Outpost od Sierry úspěšně odstartoval dlouhou sérii menších neúspěšných projektů.

DEATH RALLY - Apogee byli vždycky dobří na „malé akční hry“. Jinak tomu není ani u těchto malých závodů autíček, které mohou být pro některé línější pařany možná zajímavější nežli např. Formula One GP II.

DIABLO - (VIZ. STR.6)

MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL - hratelná ukázka herní podivnosti od 7th Level, kterou miluje velká spousta lidí prostě proto, že je zpracována na motivy nezapomenutelného díla britských komiků Monty Python.

IMI A2 ABRAMS - Tančíky, tanky, máte rádi? Můžete si zkusit zahrát tuhle zbrusu novou simulaci.

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES - (VIZ. STR.6)

LARRY 7 - Konečně hratelná demoverze dalšího sierrického dobrodružství pro nadřazené perverzní Don Juany. Na vlastní údy si můžete ozkoušet Larryho nové sex pleťtichy.

LITTLE BIG ADVENTURE II - KONEČNĚ hratelné demo nesmírně napjaté očekávaného LBA II od Adeline Software. Pamatujte si ještě na hodiny, dny a týdny strávené nad Little Big Adventure I? Vypadá to, že se situace bude opakovat...

MONSTER TRUCK MADNESS - Microsoft to s hrami asi opravdu začíná myslet vážně. V poslední době co měsíc, to další nová hra od Microsoftu. Tentokrát je to akční jezdička-killirna v ozbrojených nákladních. Přejeme šťastnou a veselou krev.

NECRODOME - pamatujete na Black Crypt? Raven Software stále ještě existují. Bohužel už nesází na dungeony, ale na malé akční hry, které rozhodně díru do světa neudělají. Něco na způsob Demolition Derby si můžete okošťovat v bitevní aréně bojových automobilů Necrodome.

NETZONE - (VIZ. STR.6)

ROAD RASH - hratelná demonstrace motokrossu. Chcete-li rozflákat nějakou tu motorku na maděru, můžete uvěřit Electronic Arts i Score, že Road Rash opravdu patří mezi ty povedenější akční hry.

SCREAMER II - Sami jsme tomu nemohli uvěřit, že zatímco jsme spali, dali Virgini tak rychle dohromady hratelné demo na nové automobilové závody Screamer II.

SIMCITY 2000 NETWORK EDITION - Hratelná ukázka síťové verze známého Sim City 2000.

SWIV - Stejný programátorský tým, který se podílel na tvorbě původního amigáckého akčního nářezu SWIV, dal teď pro SSI dohromady další pokračování, které už je sice v 3D, ale podle toho, co jsme viděli, nesahá původnímu 2D SWIVu ani po kotníky...

TRACER - (VIZ. STR.6)

ZOMBIE WARS - Byla vám po chuti řezba Alien Carnage? Neváhejte tedy a okuste nahořklou chuť jejího pokračování!

Novinky:

Betrayal at Antara
Curly's Adventure
Flying Corps
G-nome
Jazz the JackRabbit 2
Jetfighter 3



Theme Hospital

Lands of Lore 2
Master of Orion - Battle of Antares
Reverence
SimPark
Theme Hospital
Tomb Raider
Assassin
MotoX
TrashIt
YPA
Phantasmagoria 2
Realms of Haunting
Tales of Atlantis
Riverworld
Versailles
Lords of Realms 2
Birthright
Outlaws
Command & Conquer: Red Alert
Callahan's Crosstime Saloon
Fragile Alliance
HardWar
Sand Warriors
Mechwarriors 2: Mercenaries
Hyperblade

Návody:

Alien Incident
Another world
Club Dead
Dune I
Eye of the Beholder I
Gene Machine
Hugo I
Hugo II
Hugo III
Kingdom the Far Reaches II: Shadoan
Lost in Time
Out of this world
Pandora Directive

Čity:

Duke Nukem 3D
EarthWorm Jim
Heroes of Might&Magic
EarthWorm Jim 1&2
Pandora Directive
Privateer
Quake
Quake
Tubular Worlds!

Updaty & Patche:

Aide de Camp
AfterLife
Albion
AfterLife
Basebal Pro '96
EF 2000
EF 2000
FireFight
FireFight
FST
Indy Car Racing 2
Jack the Ripper
AH64-D LongBow
Back to Baghdad
Mortal Kombat
Panthers in the Shadow
Quake
Quest for Glory 4
Ripper



Tomb Raiders

Settlers 2
TacOps
Total Meltdown
Tony La Russa Baseball
Tony La Russa Baseball
Tigers on the Prowl 2
Tyrian
Pro Pinball - The Web
Pro Pinball - The Web

Shareware:

C&C Map Pack 2.0
C&C Map Pack 2.0
Duke Nukem 3D Maps
Quake MapTest

PAŘENIŠTĚ 23

Recenze:

Azrael's Tear,
Hardline,
Quake,
Pandora Directive,
Shadoan Team FI,
Z

Preview:

Red Alert

Profil:

Codemasters

Kuchynka:

nová rubrika o projektech jednotlivých firem
Apogee

Literární pokusy:

Dungeonovská minisatira Melanie
Pomsta bohů Ropa

Kinema:

Den nezávislosti
Fenomén
Jako vejce vejci
Mrtvý muž
Od soumraku do úsvitu
Drby z Hollywoodu

Knihomol:

Královna Zamby - L.Sparque de Camp
Mág - mistr - Raymond E. Feist
Na západ od cti - Jerry Pournelle
Sekáč - Terry Pratchett
Zloděj duší - Clive Barker

Buzyka:

Café Del Mar
3 New Composers - Astra

Koncerty:

Michael Jackson

Trackaň:

nová rubrika o tvorbě hudby na počítači

Hardware:

novinky 3D grafika
3D grafické akcelerátory

Interview s:

Táňa Vilhelmová
Terry Pratchett

výhodná možnost inzerce na tel. 02/739221
a mnoho dalšího.

Quake vs Duke 3D

Držím v ruce dva kompakty a jsem na rozpacích. Na jednom se pod znamením radiace ukrývá s trochou nadsázky "trhák" roku - "skvělý" Duke3D -, zatímco na druhém dlouhým čekáním téměř zavržený Quake se svým "runovým" "Q" a stylizovaně poškrábaným potiskem.

Nejde o nějaké obliby: "Která z obou je lepší?", nýbrž zcela jinak: "Jak tyto dvě hry vůbec můžeme srovnávat?" Hodnotit hru je velmi ošemetná záležitost. V dobách, kdy se po obrazovce monitoru motal dvoubarevný panáček o výšce osmi pixelů, bylo vše jasné: určující byla hratelnost, to jest hlavní a podstatná vlastnost, která shrnuje tu skutečnost, že se hra vůbec dá hrát a že se hraje dobře. Vše ostatní bylo jaksi vedlejší a doplňující, jež je sice vítáno, ale nijak zásadně neurčuje, zda je hra dobrá či nikoliv. Smůla je však to, že pocit míry hratelnosti je velmi individuální a osobní, protože pod tímto odborným termínem se skrývá v podstatě jenom to, jak dlouho a jak intenzivně dokáže hra upoutat naši pozornost, což je nutně člověk od člověka jiné. Hodnocení her tak od počátku věků je a bylo tím, čemu se v luzích uměleckých vznešeně říká "kritika", což je velmi dlouho, komplikované a vášnivě pěstovaná disciplína.

Objektivně "měřeno" se hratelnost přímo úměrně zvyšuje (opomineme-li základní předpoklady, jako je třeba výskyt elementárního herního schématu a minimální ovladatelnost) s množstvím, správným dávkováním, skloubením a gradací vnitřního bohatství hry - to jest: celých následných úrovní, bonusů, zbraní a jiných předmětů, majetku a schopností či všelijakých překvapení v podobě nových nepřátel, obtíží, rébusů, oříšek a jiných výzvu kladoucích pohrom. V tomto oboru se také doposud odvíjelo možné zdokonalování her, v jehož toku jsme mohli říci, že tato hra je lepší a tato horší, podle toho, jak která ostatní "trumfla" v tom či onom komponentu či detailu a jejich vnitřním rozčlenění. Tak se postupně stalo, že

všechny herní typy disponují svým druhem a mírou hratelnosti, kterou je již velmi těžké změnit, protože vše to, co je v daném typu hry možné, bylo již vynalezeno a předvedeno. (Není náhodou, že každý takový typ má svůj "archetyp", to jest určitou hru, která je jeho nedosažitelným, mýty opředeným pravzorem.) Jakýkoli zásah do takto "hotového" herního typu je již velmi riskantní, protože ohrožuje jeho vyváženou kompozici, na které stojí jeho způsob a míra hratelnosti. Odtud je velkou nadějí každého autora vytvoření nějakého zcela nového herního typu, protože jinak by byl "odsouzen" jen k velmi pečlivému a opatrnému kopírování základních principů toho či onoho. Smůla je ovšem to, že množství a jakost těchto typů jsou stejně omezené jako kvantita a struktura hratelnost ovlivňujících prvků uvnitř nich, a tudíž je objektivně vzato stále těžší nějaký nový vynález. Pro "kritika" je tato situace samozřejmě stejně obtížná jako pro tvůrce. Předně se hroulí kritérium "novosti". Již neplatí ani kritérium originality hry, která by mohla uvozovat nový herní typ, ani výskyt nových prvků v herním typu již zaběhaném. S tím souvisí i snížení významu pro samu hratelnost, protože její úroveň je pro ten či onen typ hry již předem známa a je málo pravděpodobné a časté, že by mohla být nějakým zásadním způsobem zvýšena. Musí být tedy, kromě splnění základních požadavků herního typu, nalezeno nějaké jiné kritérium posuzování kvality her, což úzce souvisí s tím, zda samotní tvůrci her naleznou nějakou jinou cestu rozvoje svých výtvorů, než je cesta tradiční. Musí přijít tvůrce, který zcela zásadně změní pohled na typ hry jako celek.

Jen ve dvou, v těch nejmodernějších oblastech bylo a je dosud živo: v oblasti interaktivního filmu, který se v mnohých pokusech stále jenom hledá, a v oblasti 3D her z vlastního pohledu. Osobně považuji, bez ohledu na to, jaké hry mám rád, posledně zmíněný typ za nekorunovaného krále všeho hraní, protože právě on je motorem celého herního průmyslu. On je motivací ke zvyšování výkonu herního hardwaru a právě on otevíral a otevírá tento výkonnostní prostor pro všechny ostatní druhy her.

Wolfstein3D, který tento žánr rozvířil, nebyl zdaleka hotovým herním typem. Byl spíše jen jeho náznakem a projektem. Právě proto působily všechny pokusy o jeho pouhé kopírování tak směšně. Vývoj tohoto projektu úzce souvisel s výkonností herního hardwaru. Doom výrazně posunul realizaci projektu volného a rychlého pohybu v trojrozměrném prostoru a ve své omezenosti plně zaměstnal pomalejší 486ky. Avšak ani on celý projekt nezavršil. I on měl velké rezervy v naplnění ideálu: nízké rozlišení, proslulá "pixelizace", poměrně jednoduché textury a hlavně "plochost" celého herního pro-



středí se stále velmi slabým vyjádřením vslého směru prostoru (osa y), a tudíž i jeho pouhé kopírování bylo spíše příležitostí k tomu, nechat se napospas opovržení, než k úspěchu. Velmi brzo ohlašovaný Quake mateřské firmy žánru měl pravděpodobně, původně a právě tyto nedostatky odstranit.

Na světě však není jenom IdSoft. I ostatní byli natolik schopní (či si to alespoň mysleli) a chytří, aby úspěch Wolfsteina a Dooma využili. To, co nastalo po příchodu Dooma na scénu, nebylo jenom jeho divokým klonováním ("Každá firma svého Dooma!"), nýbrž i závodem o plnou realizaci projektu tohoto typu 3D hry a vrcholem tohoto snažení jsou aktuálně dvě z nich: Duke3D a Terminator: Future Shock. Tyto dvě hry na jedné straně dovedly třírozměrnou akci k jejímu vývojovému závěru a na straně druhé samotný žánr již vzhledem k jeho typice poněkud "přestřelily". První se nad šedivý průměr vypíná přešrlí legráček, vtípků a kuriozit (např. zvláštní zbraně), které s principy hry vůbec nesouvisí a jsou zde jaksi navíc jen pro čiré pobavení, a naopak druhý boduje atmosférou napětí a "plíživosti", která má s divokou akcí klasické doomovky příliš málo společného a vede spíše k pomalému, inteligentnímu hraní podtrženému konzistentním příběhem, velkým množstvím různých druhů zbraní, specifikovanými a kvalitativně odlišnými misemi za použití zvláštních předmětů. Každopádně se stalo, že domovský IdSoft byl se svým Quakem rázně předběhnout v mnoha očekávaných aspektech, a to je asi také důvod, proč jsme na toto dílko tak dlouho čekali. Mě li IdSoft přijít s něčím osobitým, pak bylo zcela jistě nutné mnohé měnit právě s ohledem na aktivitu konkurence, a skutečnost, že se to beze zbytku povedlo, svědčí o tom, jak talentovaní a schopní lidé pro tuto

firmu pracují. Nešel ani cestou zmožování a gradace již zaběhnutých prvků, které hrozí celkovou změnou stylu hry, ani cestou záplavy nějakých mimoherních přídavků, nýbrž obrátil přístup k věci o plných stoosmdesát stupňů: jestliže nemohu rozvíjet schéma a strukturu určitého typu hry, protože je již v zásadě hotova, pak se o to již více nebudu snažit, nýbrž naopak budu toto schéma respektovat a na jeho základě vytvořím něco více než pouhou hru - vytvořím dokonalý, krystalicky čistý celek, který sice stále zůstává hrou, ale zároveň tento horizont překračuje směrem k něčemu, co bychom mohli nazvat uměleckým dílem. Skutečně, IdSoft vytvořil bezpříkladně dokonalou hru, která ve všech svých rozměrech zavání spíše přístupem umělce než řemeslného baviče.

Základem všeho je naprosto dokonalé technické zvládnutí herního prostoru ve všech třech rozměrech. Něco takového nemá obdoby ani v případě proslaveného Terminátora: FS, o Dukovi3D ani nemluvě. Nepřirozené, ostré hrany prostorových útvarů, volně



ložené, plující tenké plochy plošinek a nudná, nedůvěryhodná repetitivnost všech tvarů v T:FS a Dukův jen poněkud vylepšený doomovský systém se tomu, co předvádí Quake, nemohou ani zdaleka (to myslím vážně) rovnat: dokonalá, masivní a zcela svobodná víceúrovňovost, libovolný průhled libovolným počtem horizontálních ploch, fantastické prostorové detaily. Důležitě ovšem není pouhé technické zvládnutí prostoru, nýbrž i jeho podání, jeho vyjádření. To není záležitostí ničeho jiného než textur: k čemu je nám dokonalé a svobodné geometrické rozčlenění prostoru, když vypadá jako seskupení neumělých papírových kulis (tak jak je to v T:FS) či jako poněkud trapná Comicsová malůvka (případ Duka3D). Textury musí budit dojem masivního materiálu, nesmí být patrné jednotlivé "švy", nesmí se náhodně a nepředvídatelně "odlepovat" a jejich přechody musí být nenásilné - to vše je v případě Quaka excelentně splněno, zatímco všichni jeho protivníci trpí těmito neduhy vrchovatě. Připočteme-li dynamickou hru světla s jasně a realisticky definovanými zdroji tak, aby masy stěn kromě prosté perspektivy získaly i tvar modelovaný lomem přirozeného, to jest kruhového, rozhraní mezi světem a stínem, pak získáme nejskvělejší podaný model prostoru, jaký jsme doposud ve hře viděli, a to počítám i takové modely, jako je herní prostor mého oblíbeného System Shocku.

K perfekci vyjádření prostoru však patří ještě jeden moment: sprity. Sprity působí v třírozměrném pohledu zákonitě rušivým dojmem. I kdybyste je proanimovali sebedokonaleji, tak stejně zůstanou 2D nálepkami. V Quakovi se žádné sprity nevyskytují. Nevyskytují se zde žádné stacionární sprity jako jsou dvourozměrné můstky a plůtky, tak dobře známé z Duka3D, které se z určitého úhlu promění v přízračné nic, ani se zde nevyskytují poněkud trapné ozdůbky typu "keřiček" či "plápolající ohýnek", který se k vám otáčí stále jednou jedinou stranou jako plechový kohoutek na kostelní věži. Vše, co se uvnitř Quaka vyskytuje, je pečlivě modelo-

vaný vektor dokonale potažený skvělými texturami, včetně ohně (ten je například modelován jako zohýbaný vícestranný jehlan se sraženou základnou, který rotuje podle své svislé osy - nevěřil bych, jak dobře to může vypadat), včetně všech monster, včetně všech architektonických detailů, zbraní, střeliva, upgradů i neužitečných předmětů (i kusy masa a krev létající po zvláště vydařeném zásahu) a efekty výbuchu granátů jsou vektorové polygony) a to, co by se takto důvěryhodně a vkusně zvládnout nedalo, zde jednoduše není. Jen pouhá monstra jsou kapitolou sama sobě. Odhlédnul-li v této chvíli od jejich estetických kvalit, pak mohou říci jen jediné - jsou technicky bezchybná, dokonalá. Nikdy se nestane, že by kolidovala se stěnami či jinými prvky prostředí, že by například "prolézala" či "protlačovala se" skrze ně, tak jak je to zvykem v T:FS, jehož potvory jsou rovněž vektorové a kde hlava tanku stojícího pod mimoúrovňovou silnicí klidně trčí skrze ní či kde potvora stojící za rohem má půlku těla vmáčknutu na druhou stranu zdi. Takovéto a jiné "průšvihy" ničí celkový dojem prostoru v Quakovi prostě nemáte šanci nalézt. Vše plně respektuje vlastnosti reálného světa.

Druhým pilířem je pochopitelně hra sama. V jejím případě byla nasazena rázná redukční dieta. Počet druhů standardních monster je omezen třináct a mají pečlivě diferencované vlastnosti a schopnosti. Totéž se týká zbraní, kterých je "pouhých" sedm a co do svého charakteru a účinnosti jsou spartánsky klasické. Vše přebytečné, a často z hlediska hry i vysloveně škodlivé, bylo odstraněno: žádný inventář pro předměty do zásoby, žádné shýbání či plazení, žádné létání a žádné jiné další "úlevy", které by do krystalicky čisté struktury žánru 3D střilečky mohly emigrovat z jiného typu hry. Tím, na co byl kladen bezvýhradný důraz, byl design jednotlivých úrovní - právě on a jen on je nosným prvkem hry a dle mého mínění to je jediný správný způsob, jak udržovat a prohlubovat hratelnost tohoto typu her. Logika hry každého levelu, způsob ukrytí tajných míst, který počítá spíše s nepozorností hráče než s nějakým křečovitým a primitivním zamaskováním za každou cenu, rozmístění monster a jejich chování - to vše vytváří dokonalou, promyšlenou, na lékárnických vahách váženou kompozici. Vezměme jenom chování monster. Každý útok je předem ohlášen monstrem příslušným varovným zvukem tak, aby byla možná efektivní reakce, takže se nekonají žádné frustrující přeprady, přičemž útok může být veden i z poměrně velké dálky, protože monstra jsou poměrně inteligentní a "vyznají se" v prostředí, ve kterém "žijí". K tomu má většina z nich dvojitý způsob boje, na blízko a na dálku, který velmi efektivně střídá, čímž nezůstávají ve vztahu ke vzdálenosti bezbranná. A takto bychom mohli pokračovat dlouho. Vzato z čistě herního hlediska je Quake daleko lepší než tatínek Doom a dle mého i mnohem poutavější než Duke3D a T:FS. Oba tyto aktuální Quakovi konkurenti mě asi tak v polovině svého rozsahu začali vydatně nudit, zatímco Quake teprve ve své poslední, čtvrté epizodě plně předvede své herní rozměry a plnost své vyzývající zábavnosti.

Ovšem to, v čem je Quake skutečně "nový" a "převratný", netkví ani v jediném, co bylo zmíněno výše. Tím hlavním a "novým" je estetický přístup ke hře. On je hlavním důvodem k redukční dietě herního bohatství, on je důvodem k důslednému vymáčení spritů z herního prostředí a on je také důvodem k nepřítomnosti

jakýchkoli polovičitých, kýčovitě působících ozdůbek. Celá tato "novinka" opět začíná u textur, ze kterých se zcela a záměrně vytratila popisnost jednoduché kresby animovaného seriálu a na její místo nastupuje jistý typ abstrakce. Všechny textury vzdáleně připomínají impresionistickou techniku malby aplikovanou na tvorbu brokátových látek. Pečlivě a střizlivě volené palety barevných odstínů navozují jednotnou a kultivovaně jednoduchou "kovovou" atmosféru celé hry. Barvou, která v celé hře jednoznačně dominuje, je bronz všech možných odstínů, od temné červené až po zamořený jasně malachitovou měděnkou, jehož rytmus je tu a tam v kontrapunktu přetnut azurově modrou, jako alternativně hlavní barvou, a případně i žlutou, zelenou a rudou, jež jsou použity pro různé detaily jako jsou spínače a svítidla. Výsledkem je svrchovaně působivá, ale střídá barevná kompozice. Nikde žádné nápisy, hlásky či kresbičky - jen blíže neurčená "runová" symbolika vtěsnaná do kamene či rudě vysvícená na tmavém pozadí. Totéž se týká textur jednotlivých monster: velmi střizlivá paleta barev a velmi abstraktní způsob kresby na první pohled sestávající spíše z neuspořádaných skvrn - rozhodně nejde o pestrobarevné postavičky z Doomu, které připomínaly spíše lochnesku z Matějské poutě. Ovšem není to jenom otázka zajímavých textur, nýbrž i toho, že tyto textury se v pohybu figurky taktéž pohybují a přizpůsobují samotnému pohybu "těla", protože ten rozhodně není podobný pohybu jednotlivých polygonových článků, nýbrž je veden jejich deformací, takže veškerý pohyb je pokud možno měkký a skvěle plynulý. Připočteme-li i mírně zdeformovaný způsob pohybu, který je všem postavčkám vlastní, pak nezbyvá, než konstatovat, že jejich přizračnost je naprosto jedinečná a dosud neviděná a že každá z nich je vsutku malé výtvarné, animační a charakterové dílko.

Nemám dostatek prostoru pro popis a komentář všech skvělých momentů, které Quake zahrnuje. Mohl bych se zmínit o světle a stínu, o dynamických světelných akcích, o dominanci tmy, o všudypřítomném jemném zkruslení, které koriguje všechny příliš symetrické tvary, architekturu, o stínovém divadle souborů mezi jednotlivými monstry, rafinované akční estetiky pastí a mnohém dalším. Tím jediným, u čeho se zastavit musím, je hudba a FX efekty. Odmyslím-li technické okolnosti (hudba "only CD" je nahrána v systému, který je kompatibilní s Alfa procesorem firmy Denon, který částečně eliminuje zvukové nedostatky digitálního záznamu, s čímž jsem se setkal zatím jen u špičkových nahrávek vážné hudby vydaných pod značkou téže firmy), pak musím říci, že této hudby je snad pro "pouhou" hru škoda. Nejenom, že kmitočtové bohatství a stereofonní obraz těchto multikanálových nahrávek nemůže počítačové audio vůbec reprodukovat, nýbrž i proto, že ve hře bude vnímána zpravidla jen podvědomě. Je to dokonalá scénická hudba srovnatelná s čímkoli z tohoto oboru. Je často složená jen ze zvuků "nehudebních", jako je třeba pobroukávání mírně autistického dítěte či spíše zvědavého než vyděšeného šepotu několika osob přes sebe, občas protínaná ruchy původu čistě industriálního a ve svém celku podepřená a sevřená elektronickou rytmikou či nosnými basy různého zabarvení. V konečném mixu s FX tak zvukový projev Quaka tvoří robustní monolit s téměř hypnotickými účinky. Právě tato, vzhledem k celkovému vyznění hry bez debaty nepostradatelná vrstva, která si

ovšem právem zaslouží samostatnou pozornost, završuje výraz, styl, který se provléká kdesi ve štěrbině mezi temnou industrialitou a temnou mytologií a jenž začíná právě u takových zdánlivě směšných detailů, jako je to, že Quakova rychlopalná projektilová zbraň nemetá kulky, nýbrž hřebíky.

Odpověď? Kdybych měl Quaka hodnotit, a to nemohu, protože Score tuto hru již recenzovalo, pak bych mu udělil neurčitých X bodů z Y možných, protože v současné době nemá sobě rovného, ve srovnání s kterým bych mohl nějakou stupnici vůbec předpokládat. Skutečně není nic, co bych mu mohl vytknout. (Ani hardwarová náročnost nemůže být výtčnou, protože počítací postavený na Pentiu/100 je dnes cenově průměrným a moderní grafická karta stojí kolem pěti tisíc. Dle mého mínění ten, kdo nemá na takový hardware, si nemůže dovolit ani Quaka samotného, jenž vzhledem k množství práce, kterou obsahuje, nepatří mezi nejlevnější. Jak by ho asi mohl takový "chudý" hráč hrát?) Jinak řečeno: Quake je ve svém nově ustanoveném oboru akční 3D hry "vyššího typu" zatím naprosto osamocen (uvidíme Unreal od Epicu), a tudíž je i zcela bez konkurence. Zamíchat ho dohromady s tak zvanými "zábavnými střilečkami" bych se dopustil jednoznačné a hluboké nespravedlnosti, a to na obou stranách, stejně jako kdybych chtěl srovnávat hamburger s delikátní francouzskou pastikou. Označím tuto hru jako "docela dobrou střilečku" či "stín předků" může být produktem snad jen okamžité duševní indispozice, jako jsou velká únava, hluboká deprese či dočasná frustrace z našeho světového počínání. Nehledě na to, že pro "kritika" bylo vždy poměrně těžké náhle opustit zaběhaná schémata nároku "novosti" a "originality", když autor přišel s něčím skutečně, i když asi nenápadně, novým. Quake klade, přes jednoduchost svého herního žánru, jisté nároky na otevřenost objevit a ocenit to, co nabízí. Já osobně hluboce smekám svůj pomyslný klobouk.

Ostatně - posuďte sami!
Jirka Novotný



Trojúvaha o vývoji našeho plemene

O tom, jak rosteme

Plemeno hráčů, pařanů, gamesníků, sofistikovaných, herně pozitivních individuí a pariaků, hrozivě roste. Představme si ho jako skleněnku valící se dolů po blátivém kopci. Když jsem začínal pronikat do prvních herních divotvorů, tajů a nálad někdy v roce 1984, cítil jsem v kostech, že se začínám řadit k řídkému plemenu počítačových blouznivců poskrovnou roztroušených po zapadlých brložích a norách. Skleněná kulička herního blaha vesele letěla po svahu kopce odrážejíc sluneční paprsky v blyštivých plejádách duhy. Jak šel čas o svých osudových berlich dál, nabalovala se na pařanskou skleněnku další zabloudivší těla převážně mužského pohlaví. Kulička začala ztrácet jas a stala se těžší. A tíha záhy nato začala nabalovat bahno: přišly prachy, ultra-rychlé mašiny, které si může dovolit každý třicátý hráč plus redaktori počítačových časopisů, sofistikovaní „dospělí“ hráči, kteří se začali štítit brutálních, akčních a dětinských her (ač byli většinou v oboru her bezmála mlíční oproti starým ostříleným slepejšům), hrůzná multimediální břečka hnísající zmatené interaktivní filmečky, ve kterých nebylo herní náplně jako takové ani co by se za nehet vešlo, kolosální distribuční firmy a jejich všudypřítomná reklama... ze skleněnky se stala pomalu se valící tunová bahnitá koule drtící všechno, co jí stojí v cestě. Staří lidé - slepejší se téměř ztratili, někteří z nich sice stále ještě přebývají ve skleněném centru, ale již nejsou vidět přes kila bahna, která zastihují sluneční paprsky, odpuzují múzy přinášející krystalické originální nápady a rdousí jednoduchou mladickou radost ze hry. Radost, která je základním kamenem, pilířem i střechou veškerého hraní. Radost, bez které již hraní není hraní, ale stává se bezduchou rutinou, v jejímž břichu není slyšet hladové kručení po zasněných dálavách vzdálených zemí, ale cinkot upocených, prackami boháčů ohmataných peněz. Můžeme si pográtulovat: dospěli jsme.

O tom, jak jsme vyhráli válku

„...ale víš, von je to interaktivní film, to už je náš poslední, mohli byste ho třeba.. no víš... jako nerecenzovat. Je to takovej Běčkovej projekt, jestli mi rozumíš.“ Tak tohle mi bylo nedávno řečeno manažerkou jedné nejmenované herní firmy. Ani jsem se tomu nedivil. To máte jako s červivými jonatánskými jablíčky. Když se objeví na trhu, každý o nich mluví, každý si je kupuje, protože se krásně lesknou a je spokojený, že má doma pro hosty a děti něco, co se OH tak krásně leskne. Když si pak ale kousne a ucítí žlučovou pachut' nakyslého červa, sraští obličej, vyplivne sousto, jablka vyhodí do koše a dá si dobrý pozor, aby se takhle už nikdy nenapálil. Když první lidé začali zjišťovat, že multimediální filmečkový brak chutná po nakyslých červech, dalo se to možná ještě zachránit. Ale nestalo se tak, protože peníze velkých firem už byly investovány a smyšlená „multimediální revoluce“ byla v plném proudu. Reklama opět jednou zapracovala na jedničku a donutila svým mocným máchnutím poslušné nakupující ovečky vyhupkat z ohrádek a nakoupit příslušný brak v co největším množství. V té době si „všichni“ multimediální brak vychvalovali. Tito „všichni“ teď kamsi zmizeli stejně tiše a beze stopy, jako zmizeli komunističtí zločinci a ti ostatní „všichni“, kteří komunismus opěvovali. Tito „všichni“ se stávají k multimediálnímu braku zády a krouží hlavou nad tím, jak se něco takového mohlo někomu vůbec zdát zajímavé (tzv. hra na nepochopení sama sebe). Speciálně filmečky vydávající se za hry, na ty si dávají obzvláště dobrý pozor. A herní firmy? Nikdy se jim vlastně filmové rádobyhry dvakrát nezamlouvaly, produkovaly je přeci jenom proto, že byla poptávka. Byla přeci poptávka, že ano? Teď už ale poptávka bohužel není, takže filmové herní projekty zastavují a slůvko „Multimedia“ ve svých prospektech horkou jehlou přešívají na „Hratelnost“. Všichni jsou strašně šťastní a spokojení. Ovečky mají radost z toho, že mají zpátky svou vytouženou hratelnost, po které tolik bečely a velcí shovívaví ježíšci jsou opět tu, aby připravili pro ovečky to nejlepší, za co utratit penízky.

Ale pardon, kdo že to vlastně započal celý ten bludný kruh s nepovedenou Velkou multimediální revolucí? Ale co, to je vlastně jedno. Hlavně, že jsme vyhráli válku a hry teď budeme mít opět takové, že se budou skutečně hrát a ne aby se na ně jenom tupě civělo. Gratulujeme si tedy, jací jsme dobří generálové a vojevůdci, že jsme celou dobu seděli na zadku poslušně očekávajíc, co se bude dít dál, zatímco naši neviditelní nepřítelé za nás naši válku vyhráli. Spokojenost na obou stranách odpadního kanálu.

O pochopení

Ve škole jsem byl mnohdy deprimován totální absencí soucítu některých pedagogů. Naše učitelka na češtinu například zhoršovala při

zkoušení

známku za každé škobrtnutí. Nic naplat, že se chudák študák povtlivě nabífloval, že mu spisovatelé z uší lezli, stejně skončil bídně, protože nebyl robot, ale člověk.

Těšil jsem se, až jednou budu ze školy venku. Říkal jsem si, že snad možná jednou ze mě bude alespoň podřadný redaktorek nějakého Bohem zapomenutého herního magazínku. Osud mi však kázal jinak, za což mu po tetě smrti jistě časem pošlu velkou pusu. A soucit? Pochopení pro bláhovou lidskou chybu? Zlepšilo se to nějak? Tedy ne že bych ve světě byznysu něco podobného očekával spíše než ve škole, to by bylo opravdu pošetilé, redaktorek však není přímo byznys. Redaktori svou práci zpravidla nedělají jen pro peníze, rádi se dělí o své poznatky a zkušenosti se svými čtenáři, které jaksí pokradmu a kdesi uvnitř pokládají za kamarády, za spřízněné duše, které si oblíbily právě ten jejich časák („naše Score“), jejich styl a jejich piplavé snažení. Jaké je to potom překvapení, když se objeví dopis typu „Kupuji si váš časopis od prvního čísla, ale už si vás nikdy nekoupím, protože... (náhodný problém)“. V přeneseném slova smyslu to znamená něco jako „Víš, Magdo, pár let jsme to spolu táhli, ale včera jsi připálila večeři, takže sbohem“. Možná mi to nebudete věřit, ale nikdo v naší redakci není robot ani Bůh. Sám nevím, jak je to možné, ale všichni jsme omylní i přesto, že dáváme dohromady stošestnácti stránkový časopis. Každá naše chyba je však některými našimi čtenáři posuzována podle podivného měřítka zmíněné učitelky na češtinu: nic naplat, že jste skvělý časopis, který čtu již léta, škobrtnli jste, takže si vás už nekoupím nebo, v lepším případě, zvážím, zdali si vás budu nadále kupovat.

V současné době Score čte (nikoliv kupuje) přibližně osmdesát tisíc lidí. Po přečtení podobné imperativních dopisů by si člověk mohl říci, že je to vlastně jedno. Co to znamená ztratit jednoho čtenáře? Ale takoví mi bohužel (bohudík) nejsme. Mrzí nás, že z času na čas nějaký náš čtenář odpadne a skutečnost, že na jeho místo (vzhledem k neustálému vzrůstu prodeje) okamžitě naskočí pět nových přírůstků, nám jaksí není útěchou. Abych pravdu řekl, tak tento zvláštní fenomén vlastně nechápu. Proč se to stává, že si nás někdo přestane kupovat kvůli prkotině? Nechápu. Možná jenom blafuji, aby nás patřičně vytrestali za tu kterou chybu. Možná jsme pro ně už moc drahý časopis, takže čekali pouze na záminku, jak to s námi ukončit. Ať už je to jak chce, nemyslím si, že by nás podobné agresivní případy doháněly k jakési kajícímnosti nebo zbytečné lítosti - kdo chce odejít, nechť klidně odejde a jde dál svou cestou. Navádí to spíš k zamyšlení. Zamyšlení o tom, proč někteří lidé nemají dostatek pochopení pro chybování ostatních. Tuto úvahu bych rád nechal otevřenou k všeobecné diskusi, která by snad mohla nějakým způsobem osvětlit důvody onoho „Jsem vaším pravidelným čtenářem od čísla tři, ale...“

Andrej Anastasov

Cybersen

Tma, noc, možná jedna, dvě hodiny mlčení půlnočního zvonu. Kovová halogenová lampa upírající svůj zrak do temnoty, topící se v ní spolu s dalším křehce vyhlížejícím nábytkem uzavřeným ve čtyřech cyklických stěnách života. Čtyři stěny stereotypu, všednosti, nenaplněných přání a snů. Uprostřed člověk, muž a blikající oko monitoru. Lehce prosvěcuje hustou mlčenlivou černotou hermeticky uzavřeného pokoje, někde hučí klimatizace, měkký koberec příjemně hladí bosá chodidla. Možná je mu dvacet, nebo ještě méně, možná je to ještě dítě, nebo dospělý muž, je tma, není vidět do obličeje. Jeho prsty hbitě tančí po klávesnici v rytmu šilené choreografie a chaosu, vytukávají další a další nesmyslná slova, která s nekonečným uspokojením hltá kovové monstrum pod ohbím dřevěného stolu. Login on Tento svět se mu zavřel už dávno, s pronikavým skřipěním rezavých pantů, které nemohl nepřeslechnout. Uprostřed pokoje, uprostřed světa zůstal sám, se svým kobercem, kovovou lampou a počítačem. Zvykl si na jednoduchou komunikaci bez překážek, nedorozumění, citů. Angličtina mu šla už od páté třídy výborně, svému příteli věnoval mnoho času jen pro zlepšení znalosti jazyka, byl pyšný, pyšný na vše, co dovedl a ostatní ne. Snažil se předvést jim něco ze své dokonalosti, mluvil v termínech kouzelnických mágů, drajv, silicon, ímejl, nikdo mu nerozuměl. Byl pyšný, dokonalý, hrdý na svou inteligenci a přehled. Pak všichni odešli a on zůstal sám. Spokojeně poblikávající diody němě přihlíží tisícům ascil znaků nořícími se za tichého chroustání disku hlouběji a hlouběji do kovových chřtánů počítače. Loaded, spokojený výraz ve tváři užera právě prozradil, jeho nejaktuálnější myšlenky. Sehnul svá mírně zakulacená záda, pomalu, tak aby se hydraulické křeslo nestačilo leknout a nezmařilo svou nedočkavostí očekávaný okamžik. Jeho větché, bledé tělo obejmulo šest senzorů sledujících pohyb svalů, zaboření měkkých očních přísavek a čichových stimulátorů bylo dílem okamžiku. Virtuální tělo ještě nenabylo fyzického tvaru, prolétal Síti jako zhmotnění myšlenek, neexistující datový řetězec mozku. Rychlostí světla se jeho elektronická duše přemístila cyberpokojem plným vzrušených debat a našla si své

pohodlné místočko v odrušeném, kódovaném kanále. Tam probíhá morfining těla, tisíce modelů sharewarových, freewarových či komerčních těl, tváří, všechny potažené lesklou ocelí miliónů barev. Mohutný rej dokonalých lidských schránek. Místnost lehce poblikává mikrosekundovými výpadky proudu, které snad zapříčinil server nebo náhlá bouřka nad Los Angeles. Prší. Uvnitř kabelů začínají padat slova do bezedných jam informačního šumu, ztrácejí se myšlenky, celé věty. Joshua právě opustil tuto konferenci. Síť praská pod tíhou přenášených dat, tepe životem, ruchem, lidskými spory, penězi, pravdou a lží, zatímco venku prší. Křišťálové kapky s takovou bravurou, jakou dokáže vykouzlit jen noc, dopadají na ostré střechy Los Angeleských mrakodrapů, ozářeny půlnoční kaleidoskopií barevných světlometů mění se ve fantastický ohňostroj na počest odchodu královny noci. Žezlo teď přebírá den, je ráno. Tí UVNITŘ to nevědí. Tam teď probíhá obchod s pravdou. Informační zatmění, které nedokáže snad nikdo jiný lépe pokrýt než Síť, potomek televize a novin, nenasytné hladové dítě, které je schopno schroustat, upravit a podat vše tak, jak chce kdo slyšet. A pravda se přesouvá, nahoru, dolů, doleva.... Tak, jak si to přejí obří korporace. Tak, jak si to přejí jejich švýcarská konta. Kdysi jsem si myslel, že je pravda konstantní. Pokoj přelil závoj slunečního světla, tmavé žaluzie lehce zapředly, zaskřipěly a daly se na odchod, ustupujíc narudlé záři. Dům byl starý, jeho okna ještě pamatovala pohled na modré nebe zalité teplem jarní zeleně, tady, na okraji Los Angeles. Ten pohled už každý zapomněl. Staré, křehké kontury ocelového nábytku spřádaly společně s nahnědlou zdí koncentrovaný obraz zapomenutí. Koberec prošoupaný až na betonovou podlahu mohl být jediným znamením přepychu. Na jedné ze zdí se osamocené houpal obrázek rodičů. Josh mizí, rozplývá se mezi ohromnými koly člověčího stroje. Bez skřipění, dobrovolně ztrácí své eggo a tady, ve světě krutých pravidel, krutých neměnných pravidel končí. Možná už nemá sílu, vůli bojovat. Je unavený, odchází spát. Spát svůj cybersen, ve svém cyberživotě. Prší.

Jan_Henar@IQ151.fido.cz

Wizard Cup

Práce redaktora herního časopisu není žádný med. Ráno vstanu, obuju ponožky, umyju si zuby a je poledne. Ale mám, co jsem chtěl. Jednou jsem se přihlásil, tak to teď musím nějak vydržet. Nesmím se zapomenout zeptat, jak to bude s výplatou. Hraní pro zábavu je sice pěkná věc, ale za peníze je to úplně jiný kafe. Zrovna dneska mi šéfredaktor LESCEXu Ondřej Onascasov poslal můj první kousek na zrecenzování. Přišlo to HypnoMailem brzy ráno (10.30 a.m.). Taková malá plechová krabička. Dopiju kafe a hned se na to vrhnu.

Tak se na to podíváme. Aha, tady je lísteček od Ondry „Ocase“. „Milý Péto, posílám ti novou hru od Microprase, nákej Wizard Cup 06. Napiš o tom asi tak stránku a zítra mi to pošli. Čau Ondra“. Opatrně otevírám víčko. Ho hoo! Papírový manuál! Tak to jsem už fakt dlouho neviděl. Nostalgičky vzpomínám: „Ultima II, Duke Nukem 8D, Crusader: No Money“. To byly časy. Zajímalo by mě, kde vzali u Microprase papír. Asi to bude nějaké umělé svinstvo. Nedůvěřivě čichám k manuálu. No jo, trinitrohydrát wolframu. Já to tušil, kde by dneska taky našli nějaký strom. I tak to ale muselo bejt pěkně drahý. Ale někde by tu taky měl být.. Á, tady je. Starý dobrý telepatický manuál. Od té doby, co ing. Uhér stanovil obecná pravidla telepatie, netřeba papírových tiskovin. Vše hravě obstará ultrafialový záznam na oslí kůži. Jenom to tak rychle projdu a hned se vrhnu na hru.

Microsoft Telapatic Extender, version 1.42, (c) 2005, Loading record, please wait!.. Done.

Microprase proudly presents: Wizard Cup 2006

Microsoft Shadows(C) 98 or higher required

Plug and Pray technology supported..

bla bla bla bla...

Negative brain wave detected, program aborted.

Na tyhle keci fakt nemám čas ani náladu. Lieber to hned rozjedu, život je krátký. Lehce agresivně vkládám placku do drivu, zavírám oči a myslím na vstupní adresu.

Microsoft Identity Explorer, version 1.0, (c) 2005

Do not forget to register!

Previous identity: Petr Kopp, Corridor 7, New Zlín

Targer identity: Mighty wizard, Blackguild, Areal

Loading new identity, please wait!.. Succes.

Život čaroděje není žádný med. Ráno vstanu a první, co mě napadne, je smrt. Možná je to naposled, co jsem otevřel oči. Je téměř jisté, že dneska bude po mně. Finále Cupu není žádný oblastní přebor v metání fireballů. Žádné druhé místo, žádný poražený. Jenom vítěz a nikdo víc. Až do dneška jsem si v turnajovém pavouku nevedl špatně. Usmažil jsem Gandalfa, Merlina a dokonce i Saurona. Ale teprve včera jsem si uvědomil, co to znamená: utkám se se Sagathem. Sagath není jen tak obyčejný čaroděj. Jenom Bůh a CNN ví, odkud vlastně na Earth 7 přicestoval. Nikdo neví, jak je starý, co jí, kde bydlí, prostě totální záhada. A kdo ho viděl bojovat v Aréne, ten pochopí, proč ještě nikdo nenašel odvahu, se ho na cokoliv zeptat. Tak třeba zrovna včera v semifinále proti Rumburakovi. Něco takového jsem v životě neviděl. Ještě dneska ráno si videorozhodčí přehrávali finální Sagathův úder, aby zjistili, kde mají začít hledat Rumburakovy zbytky. No, prostě masakr. Musím být opatrný.

Tak teda stojím na severním konci Arény a lidi strašně řvou. Polovina je v panice proto, že Sagath nezvládl Krvavý vítr a rozmístil dvacet příznivců magie do čtyřiceti osmi různých koutů stadionu. Ta druhá polovina řve štěstím, že se jim kouzlo vyšlo. Ale taky proto, že si žádají Sagathovu smrt. Sagath je spoután NekroKletbou a svíjí se v bolestech. Ted' přišla moje chvíle. Potichu odřikávám poslední slova Spektrální imploze. Jestli se mi kouzlo povede, dlouho nebudou lidi mluvit o ničem jiném. Zbývá jen jedno slovo: „...Rjooghrin!“. Povedlo se. To, co jsem viděl, se nedá popsat slovy. Mé kouzelnické sebevědomí je na absolutním vrcholu. Je čas jít domů. Automaticky odřikávám zaklínadlo pro Homerun. „Escape, really want to go? Yes!“

Microsoft Identity Explorer, version 1.0, (c) 2005

Do not forget to register!

Returning to previous identity, please wait!

..

Brain boot sector not found!

Abort, Retry, Fail? R

..

Abort, Retry, Fail? R

..

Abort, Retry, Fail? R

???????,

ECTS

Pokus o rekonstrukci deníku lovecké výpravy družiny Score za novinkami do Londýna aneb znovu na ECTS.



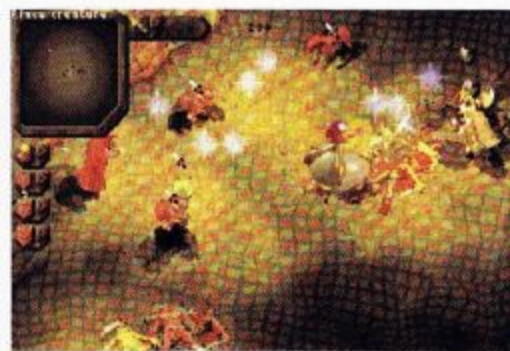
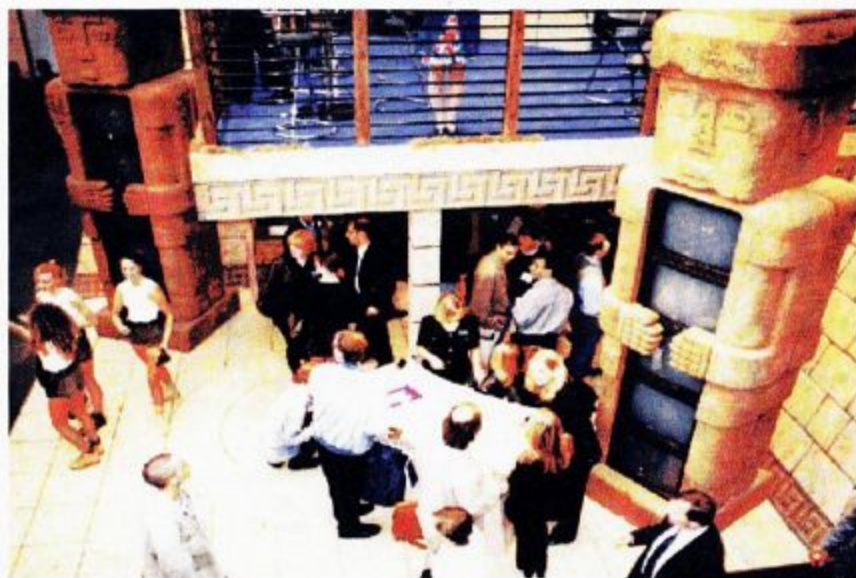
Laskavý čtenář zajisté ocení snahu páne kronikářovu držet se věrně a pravdivě skutečných událostí a příhod naší hrdinné družiny. Z původního deníku výpravy se bohužel dochovaly pouze nepoužitelné fragmenty, veškeré texty tedy musely být z vhodných pramenů znovuzískány a posléze přeuvyprávěny.

Část první: Co bylo předtím

Dlouho předtím: Ve Score probíhají pozvolně přípravy na letošní podzimní ECTS. Jsou zabookovány letenky, zaplacen hotel, domluveny veškeré schůzky, ba dokonce již bylo určeno složení výpravy. Těmi, kteří ponosou břemeno odpovědnosti za lov novinek budou Andrej a Martin Dvořák.

Zhruba týden předtím: Z osobních důvodů rezignuje Martin na místo člena výpravy. S ním rezignuje i letenka napsaná na jeho jméno (které nejde změnit) a zdá se, že propadnou i výlohy za hotel. Letenka pak vystřídá několik držitelů, celá redakce se snaží seč může, aby Andrej nemusel čelit přesile vystavovatelů a cizinců docela sám. Dlouho se zdá, že tato varianta je nevyhnutelná. Až...

Dva dny předtím: ...letenky se ujímá Vašek Provazník, který, nejša přímo člen redakce, netušil, jaké úsilí již bylo vyvinuto ke změně údajů na letence. Po osmi hodinách strávených telefonováním, přemlouváním, ježděním po Praze, zase telefonováním, a málem kritickým střetem s fanouškou Michaela Jacksona, je situace dosti podobná té na



začátku. Samozřejmě, jsou tu jisté změny - je více hodin, chudák Vašek je nepředstavitelně unavený a ochraptělý z věčného přemlouvání. Stejně jako před osmi hodinami drží v ruce letenku, ale na té již více není jméno Martinovo, nicméně jeho vlastní. První **vítězství**. Firmě British Airways patří poděkování za pochopení.

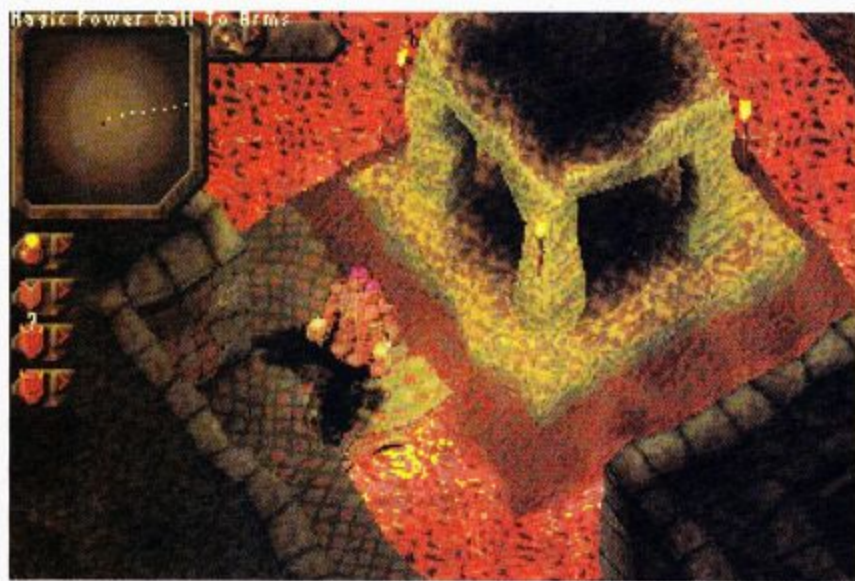
Část druhá: Sobota

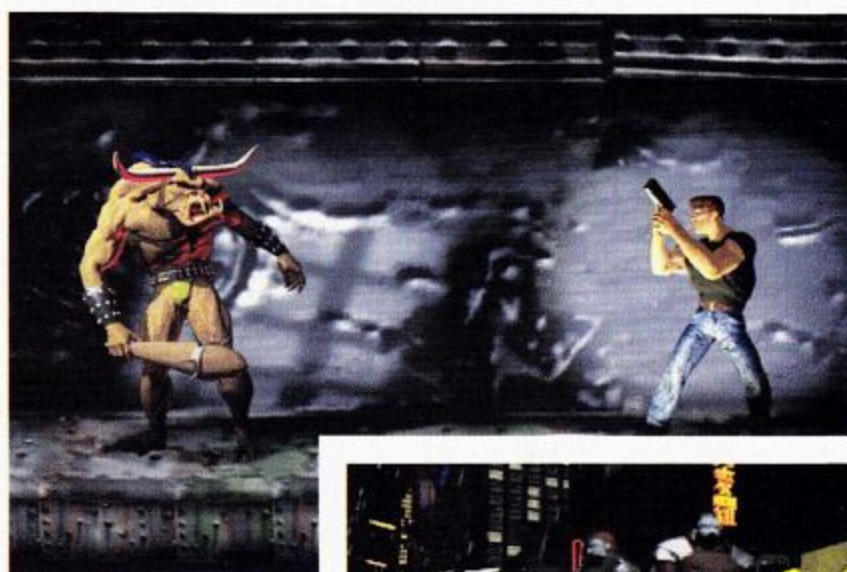
13:00 Zatímco přípravy na koncert Michaela Jacksona vrcholí, probíhá vrcholně konspirační schůzka výpravy na přísně tajném místě zvaném krycím jménem „U Andreje“. Odtud se celá skupina (tedy oba její členové) přesouvá na ruzyňské letiště.

14:30 Nalodování do velkého Boeingu 757 právě začalo. Výprava se snaží chovat bezstarostně a dlouhou chvíli si krátí úvahami na různá témata. Některé z nich kupodivu okolostojící rozčilují, někteří blednou, jiní odcházejí. Za všechny: „Jak dlouho přežije člověk ve vakuu?“ „Z jak velké výšky je možné přežít pád do moře?“ „Pojištění?“ „Spadlo letadlo TWA opravdu samo?“

15:20 (pražského času) Start! „This is the captain speaking. We just took off.“ Tímto naše družina opustila půdu země, se kterou se měla znovushledat až po několika dnech. Existují lidé, kteří, podobně jako Prachettův Dvoukvítek, cestování milují a při pouhém pomyslení na ty úžasné hupy, které bude provádět letadlo znásilňované vzdušnými proudy, jim svítí očička. Ale existují i lidé, kteří společně s Morressyho Kedrigernem jakékoliv cestování nenávidí, a když vidí letadlo, přestože bezvěrci, kroutí očima a s útrpným výrazem hledí prosebně k nebi. A osud tomu chtěl tak, že takto nesourodá byla i naše dvojice. **Drobná prohra.**

15:55 (již londýnského času) Po letu plném srážek se vzdušnými proudy konečně přistání na londýnském Heathrow. Ale i to se povedlo až po několika-kametrovém odskoku. Polovina výpravy si úlevně oddechla, druhé polovině vyhasínají světélkující očička. Součet pohřešovaných cestujících a letušek se ustálil na nule. **Vítězství.** Andrej sice tvrdí, že na jeden záchod někdo vešel a již více nevyšel





a že na vlastní oči viděl letušku s padákem, ale to není možné, jediný padák měl na sobě přece proboha Elvis!

17:00 Příjezd do hotelu. Probíhají machinace s pokoji, protože spát nad frekventovanou silnicí není žádný med. Drobná **prohra**. Výprava se vydala prozkoumat terén (tj. najít nejbližší obchod), poznat kulturní zvyklosti (tj. nakoupit chipsy) a oživit znalosti angličtiny účastí na filmu Mulholland falls. **Prohra** s výběrem filmu, který byl tuctovou detektivkou, je více než kompenzována prvním **vítězstvím** na nepřátelské půdě. Před kinem se totiž na naše hrdiny obořil nebezpečně vyhlížející mladík a po krátké gestikulaci proběhlo odevzdání jednoho pytlíku erárních chipsů a příjem drobných mincí. Na této transakci naši zaznamenali zisk celých pět penčí (asi dvě koruny).

22:00 Návrat do hotelu. Andrej názorně předvádí, jak odestlat postel ustlanou s typicky anglickou důkladností. **Vítězství**. Po několika minutách strávených bojem s dekou (hrálo se férově na kola, deka měla bonus na obranu +3), již postel nevypadá tak ustlaně, sentence „Prošla tudy fronta“ ji nyní charakterizuje daleko lépe.

Část třetí: Neděle

9:00 Družina se vydala do samého centra světa. Alespoň tedy světa herního, protože vše, co se alespoň trochu týká her, je nyní soustředěno v londýnské výstavní hale Olympia



hall. Na nádraží probíhá setkání se spřízněnými a konkurenčními NPC (non-playing character) družinami. Pozornost všech patří jednoznačně výpravě časopisu Riki, jejíž členové mají svorně nasazený šaškovské čepice s rolničkami.

9:15 Družina se vcelku bezproblémově dostává na výstaviště. Zatím vládne optimistická nálada, ale to se má již brzy změnit. Organizátoři totiž, nevěrní svému jménu, přichystali pěkný zmatek. Velká **prohra**. Novináři, vystavovatelé a členové anglického premier klubu, kteří zaplatili 80 liber za to, že budou všude první, se svorně tísni na chodbě před výstavištěm a poslouchají nesrozumitelné bláboly pořadatele, který dělá všechno, jen ne to, co by od něj rozumní lidé očekávali a každých pět minut hlásí, že otevřeno bude již za pět minut. Krize vrcholí, když jsou těsně před desátou na výstavu vpuštěni obyčejní lidé, zatímco tisk a anglická elita se společně potí ve vydýchané úzké chodbě.

10:00 V okamžiku, kdy hrozilo lynčování pořadatele, se však dveře otevírají a naši hrdinové vstupují do arény. Držme jim palce, budou to potřebovat.

10:30 První je v plánu schůzka se zástupci společnosti Telstar. Vše probíhá v pohodě, Andrejova angličtina je skvělá, takže je našim přátelům věno-

vána plná pozornost, několik press-kitů a nezbytná CDčka. **Vítězství**. Kéžby tomu tak bylo i nadále.

11:00 Ve společnosti Electronic Arts je však naše družina konfrontována s usměvavou PR (public relations manager [člověk, který se stará mimo jiné i o styk s tiskem]). Na všechny připomínky sice reaguje příjemným úsměvem, nicméně zdá se, že jim nevěnuje příliš velkou pozornost. Naštěstí však drží slovo, a tak je těsně před koncem výstavy, již nedoufající výpravě, obřadně předán balíček s materiály.

11:30 Ve volném čase si skupina naordinovala exkurzi stánkem firmy Virgin. Pro účel mise je však podstatně exkluzivní setkání s prezidentem firmy Bethesda, který výpravu informoval nejen o připravované Areně 2: Daggerfall, ale i o příštích záměrech firmy. (Pozn. redakce: Detailní informace o všech připravovaných projektech všech firem přinesou novinky v příštím čísle Score.)

12:00 Družina spěchá do nedalekého hotelu Hilton, kde probíhají intenzivní jednání s představiteli firem Psygnosis a Blizzard. Blizzard zde předvádějí demo na svůj projekt Diablo. Ano, tušíte správně, je to ten dungeon, jehož části se automaticky generují právě až když je jich potřeba, což zajišťuje maximální originalitu a znemožňuje jakýkoliv návod či walk-through. Bylo dosaženo velkého **vítězství**, takže půjde-li všechno dobře, můžete najít demo na Diablo i na cover CD tohoto čísla. **13:00** Klidné setkání s firmou Philips kontrastuje s hektickou atmosférou tohoto dne, družina se snaží relaxovat při příjemném výkladu příjemné PR.

14:00 Ohromena ohromným ohromujícím holo-
hlavých černochem v černé kápi, jehož image ještě více zdůrazňují černé brýle, vstupuje výprava tohoto dne již podruhé do hradu firmy Virgin, kde v místní kapli s velkým zájmem sleduje obřad obětování panny (anglicky virgin) bratrstvu Virginu. Pak je zakukleným průvodcem doprovázena do sklepení, jehož koloryt dungeonu podtrhuje fontána s vodou, pochmurné zvuky vydávané skrytými reproduktory, ale i přítomnost zakuklených členů bratrstva. Setkání s představiteli Virginu proběhlo v pohodě a družina si tak mohla prohlédnout všechny nové projekty. Zaslouženou pozornost poutají zejména Arena 2: Daggerfall,



Terminator 2: SkyNet a Lands of Lore 2.

15:00 U stánku firmy 7th level vládne takový chaos, že výprava několik minut čeká, až přijde někdo, kdo jim vlastně celou dobu stojí za zády.

16:00 Po náročném dni družina odpočívá v bistro firmu Warner Interactive a ještě netuší, že musí zpátky do Hiltonu...

16:30 ...navštívit firmu Mindscape. V sekci její francouzské pobočky si dva Češi povídají s Němcem a Francouzem, se kterými byli seznámeni Angličanem. Společným jazykem je angličtina, společným tématem projekt Dark Earth, který je stejně tak dobrý, jako vzdálený v daleké budoucnosti.

18:00 Znáveni prvním dnem výstavy dorazili naši dva přátelé zpět do „domovského“ hotelu.

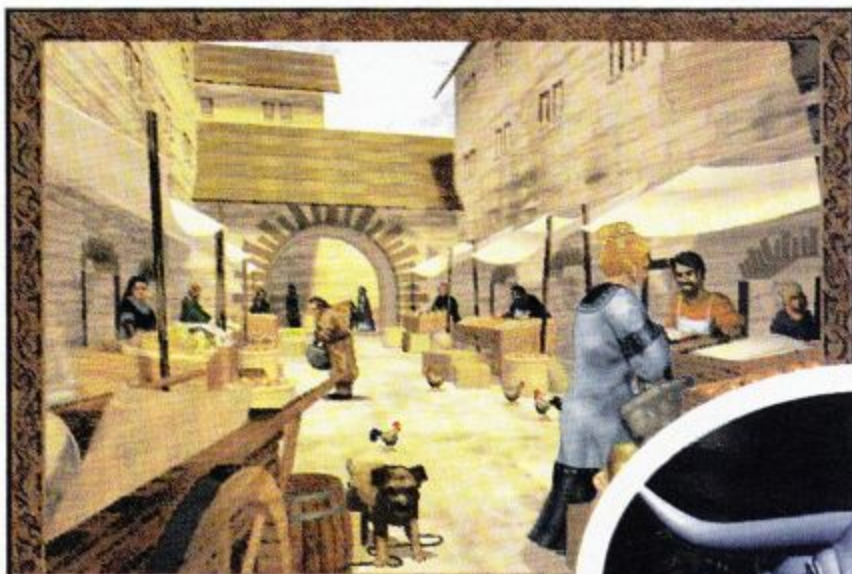
20:00 Krátká návštěva Piccadilly circus a šup zpátky do hotelu. Vašek třídí materiály, připravuje poznámky a plány pro další den, Andrej dal přednost oslavě Dne Nezávislosti (Independence Day) v místním kině ve společnosti výpravy Riki.

Část čtvrtá: Pondělí

9:30 Družina dorazila na výstaviště, netušíc, že po včerejším chaosu a zmatku bude dnes následovat ještě větší chaos a zmatek.

10:00 Relativně malá firma GT Interactive má relativně velký stánek, jehož vnitřek zdařile simuluje džungli. Všude palmy, zeleň, nezbytná zvuková kulisa a vůně opravdické dřevěné





kůry přivezené bůhví odkud, jsou velmi působivé. Méně působivý je však již zástupce této firmy, který na naši poznámku o tom, že se nám moc nelíbil Quake, reagoval zcela otevřeně tak, že prohlásil „...and I don't like You!“, což vyvedlo z konceptu nejen Andreje, na kterého byla tato poznámka směřována, ale i zbytek výpravy, jakož i okolostojící čumily. Těch několik projektů, které GT předvádí, nestojí za pozornost, a Unreal, který za pozornost stojí, zase GT nepředvádí. Velká smůla, velká **prohra**.

10:30 Ve stánku Activision se hraje Mechwarior 2: Mercenaries a podává pomerančový džus. Skupina si prohlíží obrazovky monitorů a snaží se vzpamatovat ze střetnutí s GT.

11:00 Expozice Interplay vypadá zajímavě, nicméně nejvíce pozornosti přitahuje projekt MDK. Andrej je zřejmě jediný v celé hale, kdo tuší, že MDK by mohlo znamenat Murder Death Kill, jenže nikdo není schopen to potvrdit, ani vyvrátit. Jedinou odpovědí na tuto otázku, které se družině dostává, je „Maybe“.

11:30 Firma Novalogic má stánek s antiradarovou clonou, několika bateriemi raket země vzduch a skvělým maskováním proti živým pozorovatelům, nicméně čtyřem bystrým očím naší družiny neunikne. Přískoky a plížení, tak dlouho trénované v Praze, se zdají být účinnou zbraní, se kterou obranné mechanismy NovaLogiku nepočítaly a výprava se tak úspěšně dostává až do samého jádra expozice. Předvádí se zde nové simulátory, které nejenže vypadají skvěle, ale i jsou prý tak realistické, že umíte-li létat s nimi, můžete klidně létat i s jejich předlohami. F22: Lightning, či Comanche 2 jsou sice velkým lákadlem, nicméně Vaška spíše zajímá, jak je to s podporou nového intelovského pentiovského procesoru MMX (multi-media extesion).

12:00 Setkání s jugoslávskými představiteli PC divize firmy Sega bylo přesunuto na druhý den a následně zrušeno úplně.

13:00 Družina opět chvátá do hotelu Hilton na sraz s firmou GameTek. Informaci o nepřítomnosti jejich představitelů přináší hosteska, která byla výpravou jednoznačně jmenována Miss ECTS.

Po několika minutách sice přibíhá inkriminovaný opozdilec, nicméně se pouze omlouvá, předává prospekty a utíká dál.

13:30 Původně neplánované, o to více ceněné, je setkání s firmou LucasArts, která si pohrává s oživením proslulé postavičky Guybrusha Threepwooda a kromě pokračování slavných Dark Forces připravuje i pokračování ještě slavnějšího Mokey Islandu.

14:30 Ocean společně s DID (Digital Image Design) představují TFX: F22, které se směle může rovnat F22 od NovaLogiku, polovina výpravy nesnášející pohled na letadla se už nemůže dočkat, až se přesune k dalšímu stánku. Nicméně firma Viacom na ECTS nevystavuje, a tak výprava v místním občerstvení tráví kromě anglických sendvičů i neplánovanou pauzu.

16:00 Den je završen setkáním v kiosku firmy Sierra, kde se setkává s každým, koho tohoto dne zapoměla potkat. Následuje odchod do hotelu, nikdo netuší, zda bude mít dost sil k přežití následujícího dne.

20:00 Andrej zůstává v hotelu a promyšlí strategii dalšího postupu. Vašek sbírá zbytky posledních sil a jde se podívat po městě, tentokrát na parlament, Big Ben a Westminster.

23:00 Výprava sice disponuje exkluzivními pozvánkami na party pořádanou firmou Ocean, nicméně zítra je také den a noc strávená radovánkami, kdesi v Londýně, by se pro družinu mohla stát fatální.

připravují více jak patnáct titulů, ještě aby disponovali i patřičnou kvalitou. To se ale teprve ukáže.

11:30 Firma Empire má nad stánkem zavěšený dvouplošník z první světové války, jehož simulátor také předvádí. Družina si jako dárek vysloužila hezkou placatku, která by ovšem potěšila ještě o něco více, kdyby byla naplněná něčím jiným než vzduchem (například whisky). Ale i tak je to od Empire milé.

11:00 V Microprose se hrají karty. Konečně je tu Magic the Gathering na PC. Odpadá ale postávání v podchodu pod ČNB a měnění karet, jakož i styk s živými protihráči. Navíc má druhou licenci na Magic firma Acclaim, takže jen čas ukáže, jak to všechno dopadne.

11:30 XS: Shield Up, Fight Back, to je lákadlo firmy SCI. Jenže se jedná o další 3D střílečku z vlastního pohledu, a tak výprava rychle mění pozice a přesouvá se k dalšímu stánku.

12:00 Gremlin má expozici na balkóně, takže je potřeba nejprve zdolat schody. Prezentuje se zde velké množství dobrých projektů, největší pozornost je však věnována akční arkádě Realms of Haunting, jejíž propagace formou hororového bludiště místy opravdu nahání strach. Naplno puštěné Boseho reproduktory dokáží své, kostlivci a mumie na stěnách také klidu nepřidají, nicméně družina je statečná a jde směle dál. Dostalo se jí zasloužené odměny, mohla si Realms





of Haunting chvíli zahrát a jen velmi neochotně vyklízí pozice před počítačem dalším lidem a spěchá na další schůzku.

13:00 Slečna z Bullfrogu nemá čas, takže jen předá prospekty a mizí jako teleportovaná. Vašek tvrdí, že byla opravdu teleportovaná, ale to není možné, jediný funkční prototyp teleportu měl Elvis v letadle.

13:30 Nevěda co s volným časem, stavila se družina opět u Virginů. O Lands of Lore 2 toho již bylo napovídáno hodně, většinou fámy z nevěrohodných zdrojů.

Vaškova snaha pomoci včerejšího dne jakémusi človíčkovi s nastavením zvukové karty se vyplatila, onen človíček byl totiž jedním z programátorů Westwoodu. Po zhlédnutí jeho prezentace došla výprava k závěru, že skutečnost je mnohem lepší, než se kdy kdo vůbec opovážil doufat. Tuhostí, propracovaností a příběhem Lands of Lore 2 Daggerfallu zřejmě nebude konkurovat.

3D engine, animace, zvuky a kouzla vypadají ale opravdu pohádkově. Andrej se snaží uklidnit náhle rozjařeného Vaška, ve kterém LoL2 probudily další síly.

14:30 Acclaim má sice ohromný prezentační stánek hned u východu, setkání však ale probíhají v malém stánečku za rohem. Ještě nikdy nemusela družina čekat tak dlouho, aby se jí dostalo tak málo. Projekty tu sice jsou, ale nikdo nic přesného neví, takže to vyjde nastejno.

15:00 Maxis SIMuluje všechno, co se dá SIMulovat. To tady těch SIM-ů ještě nebylo dost?

15:30 Eidos je firma, kterou napadlo, že by vůbec nemuselo být špatně, pustit se do byznysu s hrami, a tak koupila mimo jiné USGold. Prezentuje se maxireklamami na každém možném i nemožném místě, předvádí na pohled skvělé projekty, nicméně získat jakékoli informace se ukázalo být nad síly družiny. PR Eidosu je v byznysu nová, teprve se zavádí, tak se omezuje spíše na předvádění běžících demátek.

18:00 Poslední večer v Londýně. Družina neodolala a vyrazila za památkami a nákupy. Vše, co se mělo stát, se již stalo, nikoho netíží žádné resty, obavy z budoucnosti snad až na hrozivou cestu letadlem opadly, a tak se výprava vydává do centra Londýna. Trafalgar square byl nalezen docela snadno, knihkupectví Forbidden Planet až po menších komplikacích. Bohužel však již bylo zavřeno. Naštěstí se však ukázalo, že nedaleko se nachází ulice (tuším Charing Cross Road), která je celá lemována knihkupectvími. Družina podnikla rychlý přesun a přepad jednoho z nich. Netrvalo dlouho a byla objevena i sekce s fantasy, sci-fi a hororovou literaturou. Když už se zdálo, že družina zde zakempuje a nehne se z místa, jeden z jejich uvědomělých členů vyrazil ven sehnat nějaké ty dárky pro příbuzné, známé, nepříbuzné a neznámé. Všichni byli brzy o nějakou tu libru lehčí a o nějaký ten dárek těžší. Sledování obchůdků se suvenýry zavedlo družinu až do čínské čtvrti v SOHO, kde se na jednotlivých členech začaly projevovat známky hladu. Vybrali tedy náhodně restauraci zvanou Zlatý drak a vyrazili na večeři. A zde družina utrpěla další drtivé vítězství. Po dlouhém boji se totiž Vaškovi podařilo sníst celou večeři včetně rýže. Hůlkami. Čínskými. Na to, že to zkusil poprvé v životě, to byl obdivuhodný výkon. Přesun do hotelu proběhl spořádaně a vyrovnaně.

Část šestá: Středa

Brzy po ránu: Proběhlo vyklizení hotelu a přesun na letiště. Je to poprvé, za dobu pobytu, co v Londýně prší. Probíhá organizovaný ústup z nepřítel-

ského území spojený s přesunem na letiště.

9:55 Na Heathrow je hrozný zmatek, ale díky vrozené inteligenci, která je vlastní všem členům výpravy, vedou kroky našich hrdinů k tomu správnému terminálu.

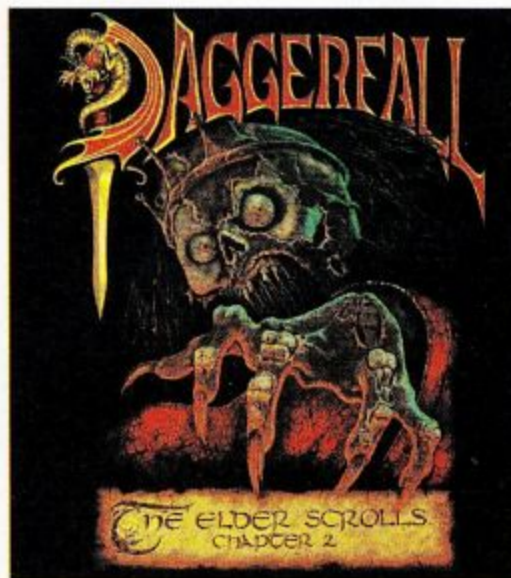
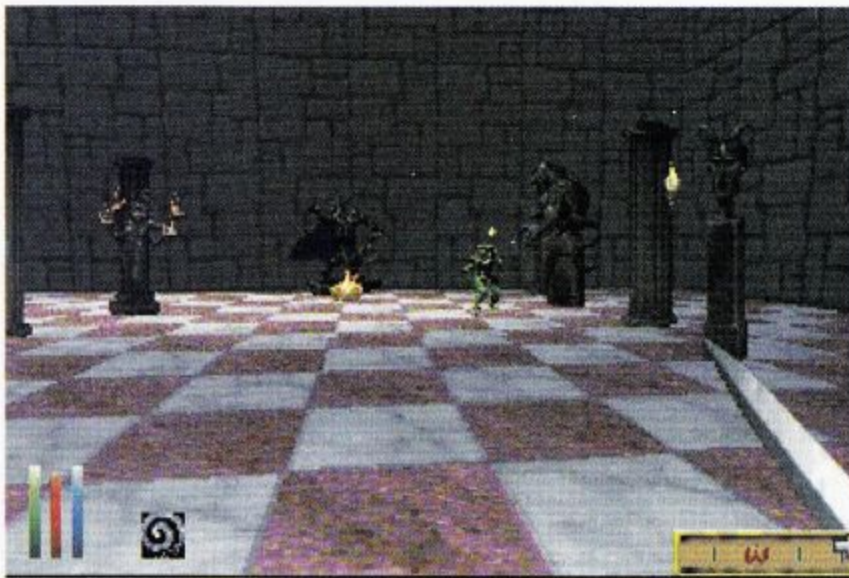
11:10 (londýnského času) Start! Už zase jsou naši hrdinové ve vzduchu. Andrej si krátí let povídáním s Angličanem, který tvrdí, že byl britským pilotem v druhé světové válce, jednou že ho sestřelili a spadl i s letadlem. Přežil to. Rozhodně alespoň nevypadá jako padesátiletá zombie. Toho člověka provází takové štěstí, že je snad nesmrtnelný.

13:45 (pražského času) Přistání! Let byl tentokrát až na výjimky nad Prahou nezvykle klidný.

A tak naši hrdinové, šťastní, že jsou konečně doma, protože všude dobře, ale doma nejlépe, bezelstně vystoupili na půdu naší matičky vlasti. V té době ještě netušili, a kdyby jim to někdo vyprávěl, stejně by nevěřili, co všechno se může stát během několika dní. Ale to už je jiný příběh.

SCORE

(Václav D. Provazník)



Phoenix arts

První česká hra, z které byla redakce Score nadšená, byla bezesporu realtimeová strategie PARANOIA pocházející z pera tehdy debutujícího týmu Phoenix Arts.



Nebylo tedy vůbec divu, že po nesporném úspěchu hry začali její autoři pracovat na pokračování. Ve finále jsme se je rozhodli navštívit v jejich příjemném doupátku v blízkosti náměstí Jiřího z Poděbrad.

Jakožto zvědavý novinář jsem se tohoto úkolu ochotně zhostil, sednul do auta a za několik málo okamžiků už zvonil na jejich zvonek. Zastihl jsem trojici z nich, která dělá, že pracují, a přestože jsem měl návštěvu předem domluvenou, docela jsem je překvapil. Po úvodním poplácávání po ramenou, podávání rukou a dalších projevech vřelého přivítání jsem přijal místo vedle vedoucího celého týmu, programátora a hudebníka, Denise Černého, který i přes svoje počáteční výhrady vůči mému diktafonu odpovídal.

Bedla: Ahoj, Denis!

Denis: Čau.

Bedla: Přišel jsem se tě zeptat na něco ohledně připravovaného pokračování Paranoia. Můžeš mi o ni něco říct?

Denis: Ale jasně. Vždyť jsme se tak domluvili.

Bedla: Taková otázka pro ty, kdo neznali Paranoia. Co přesně bude Paranoia 2?

Denis: Paranoia 2 je dle očekávání

opět realtimeová strategie jako byla, ale v podstatně novějším a dokonalejším provedení.

Bedla: Co bude v Paranoia 2 nového oproti prvnímu dílu?

Denis: Asi se mi nepodaří vyjmenovat to vše, ale zkusím to. V první řadě došlo ke změně všech enginů a driverů. Hra chodí v rozlišeních od 640x480 přes 800x600 až do 1024x768. Jsou podporovány všechny běžné zvukové karty včetně Gravise či Windows soundsystemu. Zvuk je stereo a vícekanálový včetně hudby. Další výrazné změny jsou ve strategii a mozku hry. Strategickou novinkou je například, že kromě klasického sbírání hopsinek musíš ještě těžit bahno, což je vlastně univerzální stavební surovina. Změnili jsme vlastně všechno od grafiky přes zvuky až po inteligenci nepřítele či jednotky. Hodně změn doznala také strategie tím, že nepřítel si sám vydělává a za peníze nakupuje jednotky, nemá žádné výhody oproti hráči, musí si sám poctivě hospodařit. Tady jsme narazili na velký problém, jak nastavit inteligenci počítače. Vzhledem k tomu, že náš herní mozek je celkem chytrý, byla hra po většinu období, kdy jsme na ní pracovali, nehratelná. Teď, když už máme všechno hotovo, srážíme jeho inteligenci natolik, aby se to dalo vůbec dohrát. Počítač „myslí“ přece jen o něco rychleji než člověk. Jednotky neútočí jen z jedné strany, ale radši si tě objedou a udeří zezadu, útoky jsou vedeny strategicky, podporovány letectvem ap.. Počítač si nejdřív na cíl shodí iontovou bombu, a pak teprve záuťočí po zemi. Někdy se chová dost zákeřně. Musíš jít na něj hodně takticky. Odříznout mu přísun peněz, přísun bahna, ničit mu hlavně letecká zařízení, to znamená letiště, raketová síla a podobně...tady ti zrovna letí ta iontovka.

Ukazuje na monitor, kde letí raketa, která vybuchuje uprostřed mojí základny...prý ve finální verzi vyvolá silnou tlakovou vlnu. Na moji všetečnou otázku týkající se zůstávající radiace padá záporná odpověď. Hm, škoda.

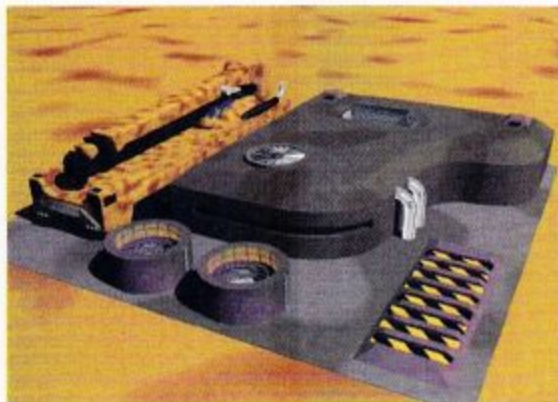
Denis: Kladli jsme větší důraz na detaily, takže například transportéry převážejí človíčky a každá jednotka má svoji zkušenost, na které závisí její odolnost, síla střelby, rychlost, schopnost ukryt se apod.

Bedla: Na čem závisí úroveň zkušenosti?

Denis: Na všem možném. U sběračů hopsinek na tom, kolik toho nasbírali, u vojenských jednotek samozřejmě, kolik toho nastříleli. Můžeš si je trénovat někde mimo bojiště třeba na zdech. Například jde vydělávat způsobem, že si vytrénuješ jednotky a pak je draž prodáš neutrální straně, která je časem nabízí všem hráčům ve hře ke koupi. Když nabídne nepřítel víc než ty, může si klidně koupit i budovu uprostřed tvoji základny, a to je pak docela zajímavé. Další novinkou oproti jedničce je tedy i obchod.

Dále tam máme zbraně hromadného ničení, ať už ve formě raket, které se ovládají





určováním úhlu vystřelení a vzdáleností dopadu na způsob hry Scorch...

Denis chce všechno názorně předvést, ovšem při předchozí ukázce obchodování prodal raketovou základnu, takže má smůlu.

Denis: Zajímavý je třeba paprsek z kosmu, který odčerpává energii a postupně všechno ničí. Hráč má také možnost kompletně ovládat letecké síly, ať už bombardovací nebo stíhací, může se nově přesunovat pomocí teleportů a tak dále. Postavíš si teleportovací stanice a můžeš v nich také nakupovat, a tak získávat jednotky i mimo výrobu.

Samozřejmě jsme zařadili i další nové jednotky, jako je třeba mobilní radar, laserové věže, bombardéry, protiletadlové zbraně a podobně. Z budov je to například servis, kam si můžeš posílat poškozené jednotky. Herní pole už není jenom placka, ale krajina s různými nerovnostmi jako svahy, skály a tak. Tu a tam najdeš různé artefakty.

Do řeči se vložil i jeden z grafiků, svému okolí dobře známý



jako Bahno. Mimochodem, říká se, že právě kvůli němu přibyl do hry element těžby bahna.

Bahno: Paranoia 2 má dva grafické módy. Jeden takový spíše schematický jako měla Paranoia 1. Tam má člověk přehled o velké části herního pole, ale zase jsou tam hezčí renderované jednotky.

Mezitím se Denisovi konečně podařilo najít mapu s artefaktem a ukázal mi moc hezký most, klenoucí se přes kaňon. Mluvil i o dalších artefaktech, jako je například pozůstatek dávné stavby, kostra a další věci.

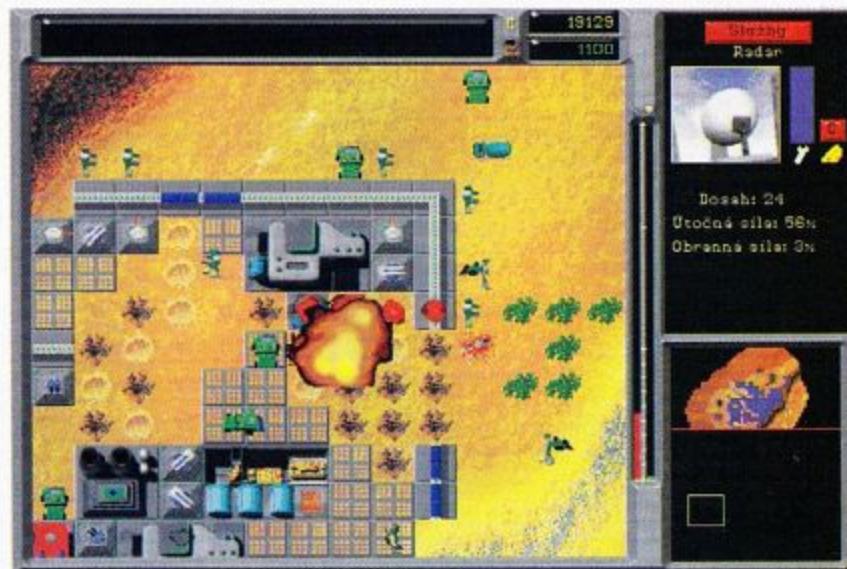
Denis: Změnili jsme i zobrazování radaru. Už od začátku vidíš celé odkryté herní pole, ale bez jednotek. Tam, kde postavíš radar, se okolí na jeho obrazovce zesvětlí a vidíš i všechny jednotky. Radar je funkční tedy už od začátku a je víc využitelný. Velikou změnou jsou i různé způsoby ovládání. Kromě klasických tlačítek a ovládání z klávesnice, co měla minulá hra, lze jednotky ovládat přímo myší, jak jsou hráči zvyklí z nových realtimeových her. Všechny způsoby ovládání fun-



gují zároveň. Také si můžeš nastavit jeho různé modifikace a můžeš využít třeba i třetí tlačítko myši. Za zmínku stojí i nastavitelné možnosti autoposuvů výhledu, automatické umístění stavby atd.

Ovládání je velice intuitivní a v podstatě totožné se hrou Z. Levým myšítkem označíte jednotku, pravým ukážete, kam má jet, popřípadě na koho má zaútočit.

Bedla: Paranoia byla, pokud vím, první strategií, která česky mluvila. Nicméně ne všechno asi dopadlo tak, jak jste si představovali. Jak to je s Paranoiou 2 a kdo vám namlouval mluvené slovo!





Denis: Vzhledem k tomu, že jsou efekty dosti zkraslené patřičnými hardwarovými a softwarovými prostředky, namlouvali hru všichni, kteří tady v ten den, kdy se namlouvalo, byli, a to i z okolních kanceláří. Za lahváče nám „namluvili“ pár výbuchů a bylo to. Ženské hlasy namlouvaly naše drahé polovičky. Ale co se týče průvodního slova v intru, na to jsme si pozvali profesionála Jakuba Saice, který toho dabuje opravdu hodně do televize i do rádia.

Nutno přiznat, že zvukové efekty se od minule zlepšily, ovšem do takových, na něž jsme zvyklí z ostatních her, mají ještě daleko. Možná je to samotnou češtinou a jde jen o zvyk, každopádně se poslouchají hůř než ty anglické.

Bedla: Předpokládám, že hudbu jsi ke hře skládal ty. Trochu mě překvapuje její tanečnější styl...

Denis: Jsem rád, že jsi si toho všiml. Původně jsem na hudbě dělal skutečně sám, ale vzhledem k tomu, že součástí hry je i originální hudební soundtrack na CD, bylo potřeba zkvalitnit jak použité nástroje, tak i záznamová zařízení. Proto se nakonec hudba točila ve studiu za vydatného přispění profesionálů Vládi Šimůnka a hudebního programátora Radka Šrámka.

Bedla: Podpora hry pro více hráčů je samozřejmost. Kolik lidí bude moct najednou hrát?

Denis: Osm lidí na síti, dva po kabelu nebo po modemu. Máme dokonce vyvinutý engine i po CB (čti „po síbicku“), ale to tam dávat zřejmě nebudeme. My na síťové hře dost lpíme, ostatně bez ní už by byla Paranoia 2 dávno venku. Pro síťovou hru si můžeš nastavit úplně všechno. Tedy konkrétně jestli se účastní počítač, prostředky do začátku, zda stavět základny, počet jednotek atd.. Kdokoliv a kdykoliv může do takové hry vstoupit, můžeš i uzavírat dohody s jinými stranami o spolupráci a podobně. Myslím si, že v síťové hře nechybí nic, co by tam hráči hledali.

Bedla: Kdy tedy Paranoia 2 vyjde?

Denis: Paranoia 2 vyjde už v říjnu. Nikdy nevíš, kdy ti z Loděnic dají cedéčka, kdy v tiskárně vytisknou manuály, udělají se krabice, takže přesné datum není. Rozhodně budeme Paranoiou 2 prezentovat na letošním Invexu (22.10.). Budeme vydávat i demoverzi, která bude fungovat na podobném principu jako u jedničky. Všechno vyjde na cedéčku. O disketové verzi zatím neuvažujeme, protože představa, že by hráč šel do obchodu s ruksakem na diskety, se nám nezdá moc lákavá. Samozřejmě bychom mohli počet megabajtů srazit, ale těžce by utrpěla celá hra, a to nechceme.

Bedla: Jak je to s hardwarovou náročností?

Denis: Paranoia 2 poběží i se čtyřmi MB RAM, ovšem začnou se srážet

různé funkce, během hry odpadávat některé animace, velké jemnější ikony, přestávají hrát některé samplly, z hracího pole mizí krajina a postupně se to všechno sráží na minimum. Plně hodnotná hra vyžaduje osm megabajtů operační paměti a počítač řady 486. Ono by to sice chodilo i na 386, ale hlavní problém je ve velkém toku dat na obrazovku, což bez lokální sběrnice jde velmi těžko. Je potřeba mít vesovou nebo pci kartu, aby se to slušně zobrazovalo. Když budeš mít isovou kartu, tak to bude pomalé i na rychlém stroji. Minimální rozumná konfigurace je 486DX2/66, 4MB RAM a zmiňovaná lokální sběrnice.

Bedla: Co říkáš Z od Bitmap Brothers?

Denis: Designem je to samozřejmě velmi hezké, ale že bych z něj byl nadšený jako ze strategie, to





ne. Command & Conquer mi přijde možná i zábavnější. Těžko říct. Inteligence jednotek je lepší než u C&C, ale co se jí týká, nedám dopustit na Paranoiu. Firmy to dost flákají. Jejich hry mají nádhernou grafiku, ale s inteligencí se tolik nezatěžují.

Bedla: Paranoia 2 už je téměř hotová, máte nějaké další plány, nebo si teď budete chvíli užívat?

Denis: Měli jsme krásný plán, že doděláme Paranoiu do začátku prázdnin a pak si budeme dělat co chceme, ale jak to dopadlo, vidíš. Ono nejde ani tak o termíny, jak by si možná někdo myslel, ale spíš o to, že neustále něco vylepšujeme a přidáváme. Okouká se nám hrací plocha, děláme novou. Oposlouchají se nám samply, nahrajeme nové. Už máme vybraný námět na hru, kterou budeme dělat do budoucna. Bude to úplně něco jiného než Paranoia, i když půjde samozřejmě o strategii. Dalo by se říct, že to bude zase real-time, i když v trochu jiném pojetí a prostředí. Nechceme dělat nic tak masového jako v případě Paranoii, bude to jinak zaměřené. Větší úlohu by měl hrát příběh a nebudeš mít tak moc jednotek.

Ta samá slova, co říkali Bitmapové o Z. Doufejme, že je Phoenix Arts narozdíl od nich dodrží.

Denis: Dá se říct, že se do té hry mnohem víc vžiješ. Nechali jsme se inspirovat jedním relativně známým sci-fi námětem. Prozrazovat jakým, zatím nebudu. Co se týká zpracování, chystáme tam spoustu nových prvků jako jsou například trojrozměrné ikony, takže se na hrací plochu můžeš podívat z jakéhokoliv úhlu a také možnost chodu v hi-coloru.

Bedla: Vim, že je to předčasná otázka, ale kdy máte v plánu tuhle novou věc dokončit?

Denis: Neustále se posilujeme po stránce lidí i techniky, takže doufám, že doba vývoje hry se bude nadále zkracovat. Budeme se snažit, abychom byli hotoví před Vánocemi příštího roku. Ale je asi opravdu ještě brzo odhadovat. Navíc krátce po začátku prací na téhle hře se rozjede ještě další, časově i technicky méně náročný projekt, kde použijeme už teď hotové rutiny. Bude to možná něco pro malé děti, protože u nás zatím nic takového není. Tady proti tomu však panují těžké protesty.

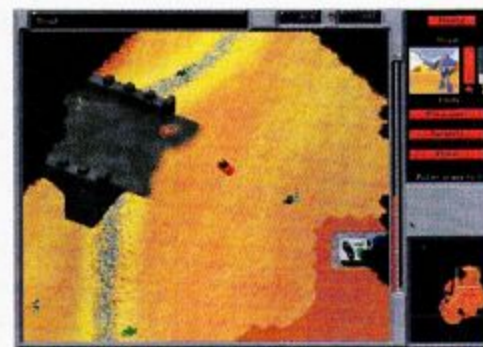
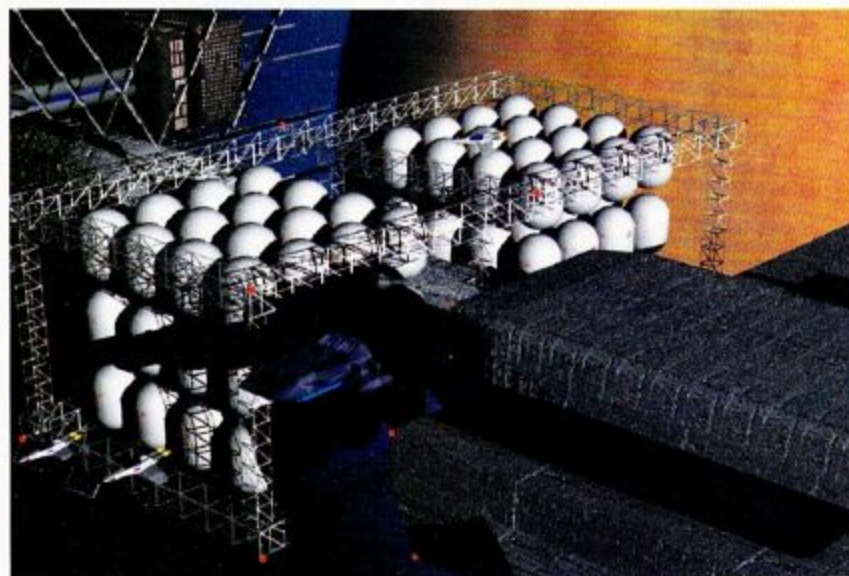
Bahno se vrhá na zem, buší do ní zoufale pěsti a vykřikuje „NEEE!“. Denis po chvilce smíchu pokračuje.

Denis: Buďto to bude něco takového, nebo zkusíme něco typicky českého. Uvažujeme i o spolupráci s externími grafiky, protože my na vykreslování pohádkové grafiky nejsme zařízeni. Zatím uvažujeme o dvou nabídkách.

Bedla: Takže já ti děkuju za rozhovor a přeju vám všem, aby měla Paranoia 2 přinejmenším takový úspěch jako její starší sestra a už brzy (na Invexu) se s vámi i s Paranoiou 2 těším na shledanou.

Pak už jsem zasedl k hlavnímu počítači a pár minut si P2 zahrál. Denis mi chytře navolil poslední úroveň, takže jsem se dokonale přesvědčil o inteligenci nepřítele. Za pár minut bylo po všem, ale já jsem věděl, že všechno, o čem jsme se bavili, je pravda, a že Paranoia 2 je další hrou, která si zaslouží naši zvýšenou pozornost.

Béla Nemeshegyi



Rowan Software

Není na světě mnoho těch, kteří se spíše než o svoji publicitu starají o svá dílka. Poskrovnu se jich nachází i ve světě herního byznysu. Ale přesto tu a tam v tomto nepřehledném svincíku se našemu oku jako perla zjeví skromná firma, za níž místo honosných reklam, stojí velmi podařené hry.



Jedním z takových klenotů je i firma Rowan Software Ltd. Zde však toto tvrzení platí dvojnásob, neboť některé jejich hry nejsou spojovány s jejím jménem. Pro příklady nemusíme chodit příliš daleko, neboť stačí sáhnout několik let do minulosti a hle - co se třpytí na naší virtuální udici? Téměř zbožštělý simulátor Falcon pro Amigy a ST.

A ani za ostatní produkty se rozhodně nemusí stydět. Vždyť stačí jen vyslovit Flight Intruder, Reach for the Skies či dokonce Overlord a je hned jasné kolik uhodilo (Jen aby byl výčet jejich projektů úplný, tak doplním ty zbývající: Dawn Patrol, Air Power, Navy Strike a Dawn Patrol - Head to Head).

A právě s jedním z majitelů firmy Rowan Software, panem Rodem Hydem, jsem měl tu čest udělat rozhovor (když už jsem u toho upřesňování, tak druhým majitelem je jeho žena Mary Hydeová).

Score: Herní historie firmy Rowan Software, pokud mne tedy paměť neklame, zasahuje až do roku 1987. To jste opravdu celou tu dobu vyvíjeli pouze hry?

Rod: Pověšinou ano. Ale na našem kontě se skví také trenážer pro nácvik navigace, který jsme vyvíjeli pro RAF.

Score: Vzhledem k tomu, že jsem v úvodu tohoto rozhovoru vyjmenoval všechny hry, na kterých jste měl podíl, tak i čtenáře zarazí jistá podobnost. Všechny vaše projekty se točí kolem leteckých simulátorů.

Rod: Tak úplně to pravda také není, neb jsme jednou pracovali i na DTP systému, ale to byla

spíše epizoda. Takže de facto jsem posledních deset let strávil pod „virtuálními křídly“.

Score: Za posledních deset let udělal vývoj elektroniky obrovský skok dopředu. Stejný skok také musela udělat i vaše „virtuální křídla“.

Rod: Úplně první matematický letecký model jsem vymyslel v roce 1985 pro hru Strike Force Harrier. Tenkrát počítače ale byly strašně pomalé a paměti měly, co by se za nehet vešlo. Proto tento model byl velice primitivní. V roce 1989 jsem jej zdokonalil pro hru Flight of the Intruder. I když zde došlo k jistému pokroku, tak byl i tento matematický model velice omezený.

Z počátku hráli naše simulátory lidé, kteří nebyli dobrými virtuálními piloty. Také tenkrát ještě nebyl analogový joystick masově rozšířen. Nyní již ty, kteří používají při hraní leteckých simulátorů kurzorové klávesy či myš, považují za zpátečníky. Proto se v těchto pravěkých dobách naše letadla chovala velice přívětivě a laskavě.

Nyní již podle nás nastala vhodná doba, kdy jak hardwarové vybavení, tak kvalita pilotů brázdících virtuální nebe je velmi vysoká. Proto jsme se rozhodli vyvinout velice detailní a realistický matematický letecký model.

Score: Mohl byste nám v hrubých rysech nastínit, jak vůbec takový model vzniká?

Rod: Ale jistě. Pokusím se to názorně vysvětlit na příkladu, jak jsme postupovali při návrhu simulace starého letounu Camel v naší připravované hře Flying Corpse.

Letadlo Camel mě fascinovalo, neboť co se týče sestřelů, tak to byl pravděpodobně nejspěšnější zástupce své doby. V leteckém souboji tenkrát více méně platilo, že pokud útočící letadlo ztratilo výhodu překvapení či rychlosti, tak většinou vyhrál letoun, který se dokázal rychleji otáčet. Při tehdejšímu způsobu boje, kdy se letadla navzájem snažila dostat do střelecké pozice tím, že se pohybovala po kruzích, to byla nezaneadatelná výhoda.

U letounu Camel jsme však narazili na drobnou záhadu.





empire
INTERACTIVE

Tento stroj se daleko rychleji otáčel doprava než doleva. Tento jev se velice snadno dal fyzikálně zdůvodnit. Velice úzce souvisí s konstrukcí letadla a uložením motoru. Někjaké detailní vysvětlování zde nemá valného smyslu. Jen jsem chtěl spíše demonstrovat postup, jak se při návrhu takového matematického modelu postupuje.

Nejprve jsme museli nastudovat ohromné množství historických materiálů, abychom získali přesný popis, jak se který letoun choval. Pak teprve přijede na řadu otázka: Proč se tento stroj choval tak, jak se choval? Přeformulovat ho do matematické hantýrky a naprogramovat jej, je již jen otázka rutinní práce.

Score: Nejenom z předešlé odpovědi, ale i z vašich předešlých děl obdivuji váš smysl pro detailní zpracování historické události. Přesto však musí existovat určitá mez, za kterou se nemůžete dostat.



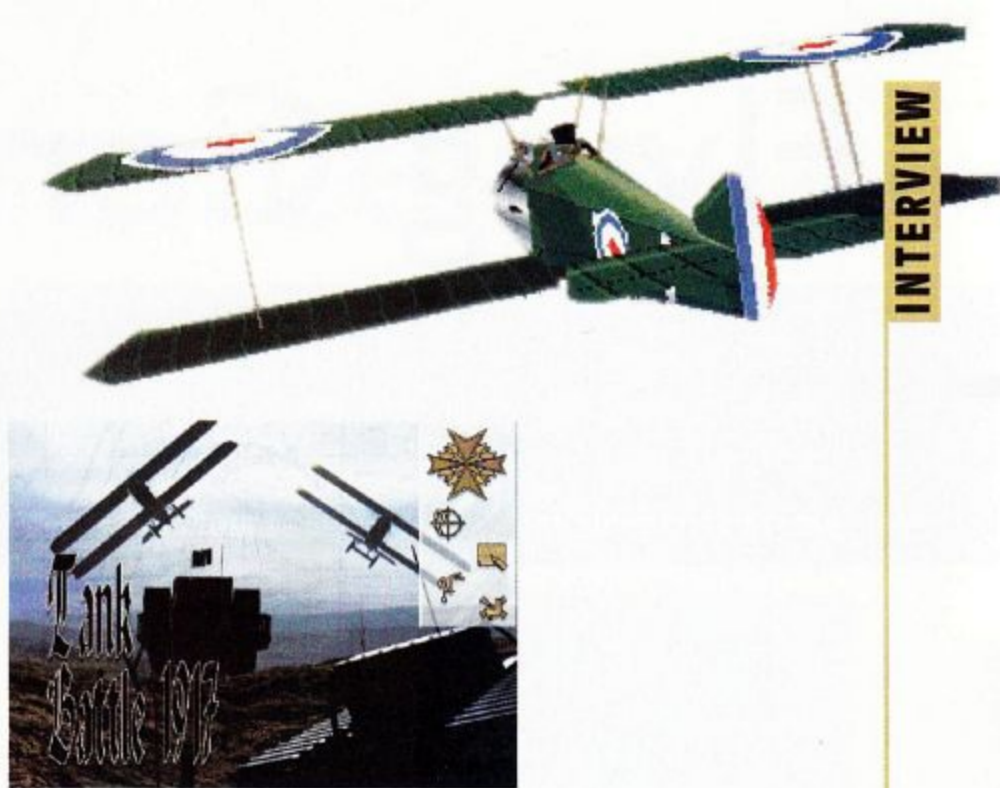
Rod: Samozřejmě. Při jakékoliv interpretaci historické události si musíme určit nějakou hranici, za kterou je vstup zakázán. Tato hranice se však při každém projektu posouvá.

Vždy jsme se snažili vytěžít z dostupných prostředků maximum a hráčovi přiblížit dané historické informace co nejpřesněji to v tu určitou dobu šlo.

Score: Jen tak pro zajímavost, kde se tato hranice nachází nyní?

Rod: To je velice šalamounská otázka, na kterou není jednoduchá a stručná odpověď. Proto se opět uchýlím k příkladům.

O tom, jak se zdokonaluje vlastní simulace, jsme už mluvili. O grafickém zpracování nejlépe svědčí obrázky z našeho připravovaného simulátoru Flying Corps, které tu někde čtenáři doufám objeví. Proto se nejprve zaměřím na zpracování zvuků, neboť i ty svědčí o stupni reality. Ve hře Flying Corps je kupříkladu použito asi dvacet různých zvuků pro odražené kulky. Také máme nahrané autentické zvuky některých kulometů - Vickers, Spandau a Lewis. Také používáme celou škálu nahrávek motorů. A navíc pro každý režim letu toho kterého letadla máme připravený speciální záznam. Takže každý hráč bude moci pouze podle



sluchu přesně určit, ve kterém letadle se nachází a který právě probíhá režim letu.

Abychom také zachovali prostředí, do kterého je děj zasazen, potřebovali jsme získat informace o dvou rozsáhlých místech ve Francii. Z počátku jsme chtěli použít družicové snímky, ale pak se ukázalo, jak velkou nepřesnost by do našeho projektu zanesly - vždyť za těch osmdesát let se tvář krajiny velice změnila. Lesy byly vymýceny, nebo se naopak rozrostly. A systém cest je dnes také naprosto odlišný. Proto jsme byli nuceni vyvinout speciální metodu, pomocí které bychom mohli použít pracně získané autentické mapy a černobílé fotografie. Díky této technologii se hráči ocitnou nad Francií právě před osmdesáti lety.

Score: I když se tady více méně bavíme v obecné rovině, tak se zde vyskytlo několik přímerů z vaší poslední hry Flying Corps. Kdesi jsem matně zaslechl, že váš 3D-Engine bude velice rychlý. Když však vidím ty nádherné obrázky kolem a slyšel jsem o téměř dokonalé fyzikální simulaci letu, tak si nemohu odpustit otázku. Opravdu si tuto hru budeme moci zahrát i na počítači VLB486DX4/100?

Rod: Pro optimální plynulou simulaci v režimu 640x480x256 bude stačit obyčejné Pentium/90MHz. Ale počítáme, že se nám náš 3D-Engine ještě podaří o něco urychlit, takže si majitelé slabších počítačů nemusí zoufat a ve Flying Corps si jistě zalétají, i když asi s jistými omezeními.

Score: A na konec máme tady obligátní otázku - co připravujete do budoucna?

Rod: Již nyní připravujeme hru MiG Alley, ale o ní bych se ještě nerad zmiňoval. Snad možná jen, že se bude ve velké míře točit okolo letadel F-86 Sabre a MiG-15.

Score: Děkuji Vám za rozhovor.

Za Score se ptal: Petr Chlumský
Trpělivě a ochotně odpovídal: Rod Hyde



Flying Corps

Od doby, kdy Red Baron kraloval na našich monitorech již ve spárech neúprosného času, skončilo mnoho počítačových her. Přesto si za celou tu dobu nemohu vzpomenout na žádný jiný simulátor, který velice věrohodně zpracoval období 1. světové války a při tom si udržel výbornou atmosféru Red Barona.



přehradu apod.), abyste se mohli již v dubnu zapojit do velké spojenecké jarní ofenzivy.



The Circus

1. května baron Richthofen uzavřel svoje celkové score sestřelů za poslední měsíc na čísle 21. Proto je toto období nazýváno jako „Krvavý duben“: Celkově se počet jeho sestřelů vyhoupll na úctyhodných 52. Hráč se ocitá v kůži Richthofenova bratra, který má na svém kontě pouhých 15 sestřelů a je jen na hráči samotném, jestli se mu podaří za květen dostihnout svého slavnějšího bratra.

Battle of Cambrai

Tento scénář začíná 20. listopadu 1917, kdy poprvé britské tanky započaly mohutnou ofenzivu.

A právě poslání zastavit tento nemilosrdný postup anglických vojsk, je vložen na bedra neoběmu hráči.

Zajímavostí je, že zde nebudete jenom tupě plnit mise vymyšlené někým jiným, ale na základě údajů z fronty budete svoje taktické plány i vymýšlet. Na vaše zásahy pak bude počítač takřka inteligentně reagovat, takže k ubránění města Cambrai budete potřebovat vhodnou kombinaci strategického citění a mistrného ovládní svého letounu.

Spring Offensive

Naopak únor roku 1918 vás zastihne jako naprostého nováčka Royal Flying Corps. Zde je na vás, abyste prokázali svoje schopnosti. Cílem je rychle si osvojit základní letecké návyky v řadě jednoduchých misí (udržet si svoje místo ve formaci, útoky na balónové

Hat in the Ring

vás vtělí do kůže famózního amerického pilota Eddieho Rickenbackera, jenž sloužil u 94. squadrony a během několika málo měsíců se z naprostého nováčka vypracoval do hodnosti squadron leadra a obdržel řadu čestných vyznamenání. A právě jeho hvězdný vzestup se máte pokusit napodobit.

Kromě vlastního příběhu se o dobrou atmosféru zasluhuje prostředí, do kterého je hra zasazena. A právě v této oblasti autoři odvedli naprosto mistrnou práci. Kromě detailního zpracování letových vlastností všech bojových strojů je pro hráče, či spíše letce, připraveno bojiště, které naprosto přesně odpovídá svému původnímu vzoru, tj. Francii před osmdesáti lety. Jen popis terénu, nad kterým se budete prohánět v oblacích, zabírá na dvou CDčkách asi 800MB. K tomu si ještě připočteme autentické ozvučení, vlastní plánování misí, detailně zpracovanou pseudointeligenční protivníky a na trhák je zaděláno.

Snad nyní se začalo blýskat na lepší časy. Firma Rowan Software Ltd. se chystá na světové herní trhy vypustit svůj nejnovější projekt - hru Flying Corps.

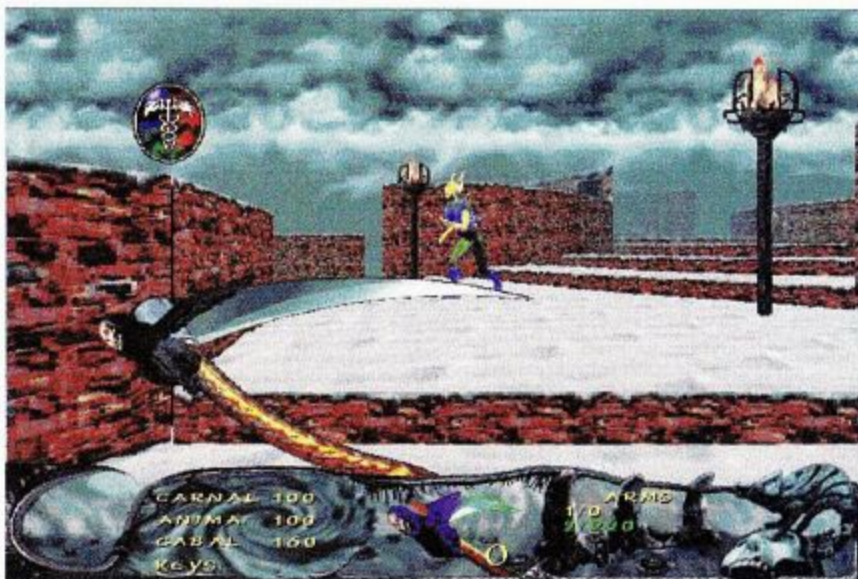
První, čím tato hra zaujme hned již od prvního letmého pohledu na screenshoty, je vynikající grafické zpracování. Ale tím se nenecháme šalebně oklamat, neboť právě grafika na hře stárne nejrychleji. Vždyť dnes již nikdo nepochybuje, že než se v pomyslných hodinách přesype několik kilogramů pisku, tak přiletí na naše monitory výplod, který bude ještě dokonaleji graficky zpracován než Flying Corpse.

Co však dělá počítačovou hru nesmrtelem, je její atmosféra. Podle letmých náznaků se dá předpokládat, že atmosféra Flying Corps bude opravdu výborná.

Jedním z prvků, který tvoří páteř každé hry, je její příběh. Ten je u Flying Corpse rozdělen do čtyř hlavních scénářů:



Reverence



Když se bohové rozzlobí, není radno je dráždit a je lepší zalézt a jen tak vykukovat.

i naprosto nekonvenčních, ale co se pod tímto označením skrývá, nikdo neví. Kromě zbraní budete mít k dispozici i různá kouzla a předměty.

Nejzajímavější by měla být hra po síti, protože by konečně měla podporovat komunikaci hráčů v reálném čase přes mikrofon, což by ji posunulo daleko kupředu.

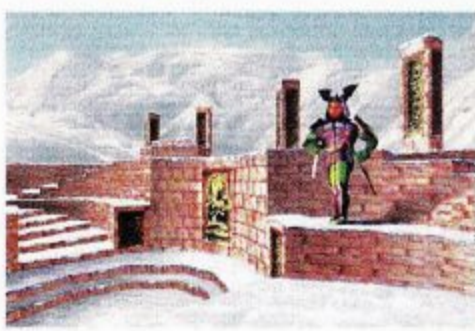
Celá hra je projektována pod Windows 95, takže by v tom lepším

případě mohla být díky 3D knihovnám, které Windows 95 obsahují, poměrně svižná, ale kdo ví. Vše má být plně renderováno a pohyb postav má být díky technologii snímání pohybu naprosto věrný. SVGA rozlišení je samozřejmostí.

Že by konkurence pro Quaka a Duka 3D? Na odpověď si budeme muset počkat do konce letošního roku. **S**

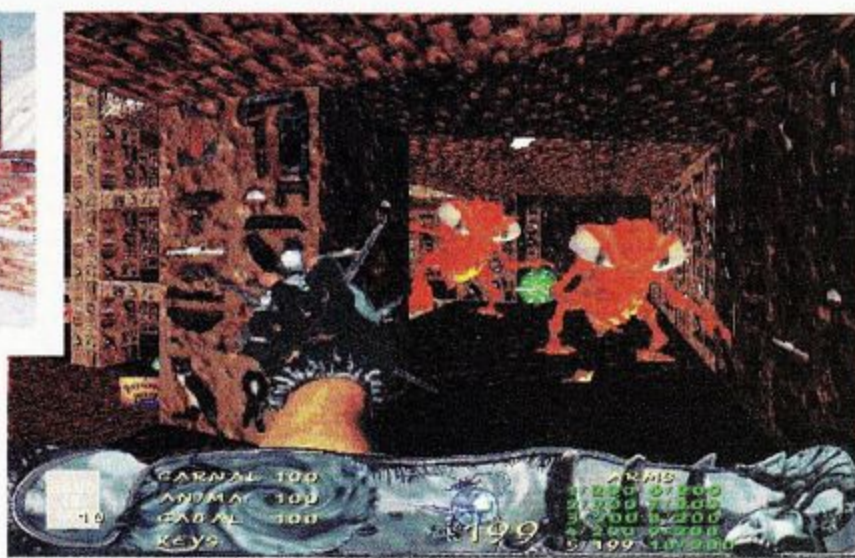
Bohové sestupují z nebes, aby na Zemi nastolili pořádek podle svých představ. Lidská rasa je ohrožena. Přichází apokalypsa. Země duní pod úderem božských šlépějí. Bohové všech čtyř živlů se chystají k poslednímu útoku, po němž na Zemi nezbude živá duše. Čas odplaty nastává...

Ve dvaceti rozsáhlých úrovních se budete muset utkat s hlavními představiteli všech čtyř živlů. S každým samozřejmě na jeho domovské půdě, takže ke zdárnému dokončení vašeho poslání budete muset sestoupit pod mořskou hladinu, putovat po dalekých pláních, dobýt palác v oblacích a postavit se ohni. Jen tak se vám povede ochránit lidskou rasu. Kromě hlavních bohů se

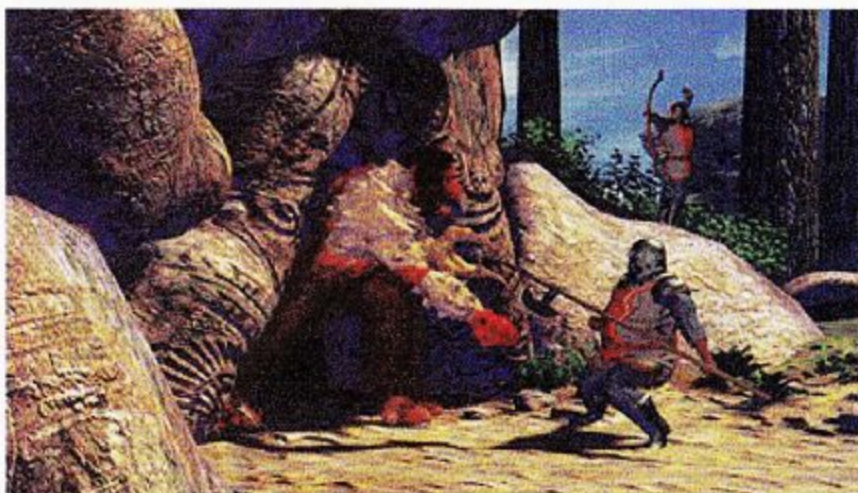


setkáte se spoustou bohů a polobohů, jako s Osirisem - egyptským bohem podsvětí, nebo s Kokynangwuti - bohyní životní energie. Vypadá to, že je opravdu, nač se těšit.

Výrobci slibují celkem dvacet druhů zbraní a to jak standardních, tak



Lands Of Lore II Guardians of Destiny



Myslím, že když na začátek řeknu, že kolem hry Lands Of Lore II se toho více namluvilo, než udělalo, nebudu daleko od pravdy. Už před několika lety se objevily zprávy, že firma Westwood připravuje další pokračování perfektního dungeonu. Nastal obrovský humbuk nad několika obrázky, které firma vypus-

tila, ale pak se voda zas ustálila a nikde nic.

Po nějaké době se na jednom ECTS objevila první animace a další datum, kdy by se hra již definitivně měla objevit na trhu, ale zas bylo vše zahráno do outu. Nyní se po dlouhé době objevilo zas několik obrázků a něco málo informací, které vám nyní přinášíme.

Jestli někdy opravdu Lands of Lore vyjde, bude to bomba, ze které se jen tak hráčský svět nevzpamatuje.



Hra by měla být pojata daleko více tajemně a hororově, než její předchůdce. Hlavní hrdina se má jmenovat Luther a jeho úkolem má být napravení jeho prokletého osudu. Ovšem kdo a proč ho proklel, není zatím známo.

Velkých změn by se měl dočkat celý engine hry. Neměli byste už být závislí

pouze na čtvercích, po kterých můžete chodit jako v díle prvním, ale pohyb by měl být naprosto volný. Rovněž interakce mezi postavami by měla být vylepšena a vůbec celková inteligence potvor má být převratná.

Výrobci se dále chlubí perfektními zvuky a hudbou, která by prý zatím neměla mít konkurenci. Uvidíme, co se z toho vyklubá.

Ale jisté je, že více toho na povrch nevyrašilo. Jestli to výrobci tutlají, nebo zatím ještě vůbec nic nemají, není jasné.

Obrázky, které vám nyní přinášíme, se od těch dosavadních velmi liší a vůbec z nich není poznat, že jde o dungeon. Uvidíme, vše je prostě opředené tajemstvím. Možná je to chytrý reklamní tah.

A bomba na konec - hra má být na trhu již v říjnu letošního roku. **S**

Asmodeus

Myslím si, že ani firmu Vochozka Trading, která vydává české hry, ani tým NoSense, který vyrobil Dračí Historii, není třeba představovat.

S napětím jsme čekali, na co se NoSenseové vrhnou po jejich prvním dílku. Uplynul rok a teprve nyní vám můžeme přinést následující řádky.

Zajímavostí týmu NoSense je to, že ho tvoří dohromady přes 10 lidí. Nepracuje se tedy pouze na jednom projektu, ale hned na dvou. Tím prvním, o kterém se obšírněji rozepíšeme v některém z dalších Score, je hra Katapult, jedná se o akční střílečku viděnou svrchu v jemném rozlišení 800x600.



Druhým, zajímavějším projektem, je hra s tajemným názvem Asmodeus. Práce na ní začaly již před dvěma lety. Zajímalo nás, jestli ty dva roky NoSense využili, anebo jestli se na hře pracovalo jen tak „na oko“.

Asmodeus je fantasy adventura s prvky dungeonu (procházení podzemními chodbami, likvidace potvor pomocí stále lepších zbraní, zlepšování vlastností



postavy atd.), přičemž okolní svět vidíte z vlastního pohledu a pohybujete se plynulými průjezdy nebo po skocích (jako např. ve hře Myst). Herní systém připomíná legendární Elviru.

Přivolat do reálného světa ďábla Asmodea může jedině poslední ze tří zvrhlých mnichů za pomoci tří vyvolávacích kamenů. Právě tyto kameny vyšle hledat mnich svého učedníka Mota. Kameny byly před dávným časem ukryty, aby nemohly být znovu použity. První kámen uschoval pán tvrže Ram-

rog, další vzal pod ochranu hradní pán a vládce údolí Ruthaniol a poslední kámen ukryl nejvyšší kněz temného řádu mnichů. Vaším úkolem bude kameny shromáždit. Při blouzení krajem můžete také objevit něco o vašem původu, který je zahalen tajemstvím. Váš úkol pak v novém světle vyzní dosti překvapivě.

Grafika je v rozlišení 320x200 a jednotlivé obrazovky (kterých je ve hře přes 1400!) jsou napřed vyrenderovány a poté ručně dokresleny a doanimovány,

Argo

Jeden z nejambicióznějších projektů na české herní scéně vzniká až v dalekých Teplicích.

Zde již po dva roky za zavřenými dveřmi svého pokoje vyvíjí Karel Tvrdík počítačovou hru s názvem ARGO. Není proto divu, že se s tímto matadorem české počítačové herní scény setkáváme na stránkách Score.

Score: Ještě než se dostaneme k jádru pudla, mohl bys o sobě něco našim čtenářům prozradit, aby věděli s kým mají tu čest?
Karel: 182/23, svobodný, heterosexuál, nevoják. Často chodím do kina, občas jezdím na kole. Hraji počítačové hry a ...

Score: Zadrž. To hrání trochu rozved'. Jaký máš nejoblíbenější žánr, jak často hraješ a tak. Když mi budeš odpovídat stroze jak telegraf, tak z toho stránku nikdy nesmolím...

Karel: Nuže dobrá. Tak tedy hrání. Mno, nedá se říct, že bych výrazně preferoval nějaký žánr. Mezi moje oblíbené hry patří adventury a dungeony. Ale jinak jsem hrál snad všechno možný - mimo sportovní simulátory. Abych byl konkrétní, tak asi nejlip jsem zapařil dungeon Lands of Lore a adventuru Phantasmagoria (špičková, ale byla sakramentsky krátká). Jinak na

odreagování používám střílečky typu Doom, Duke Nukem 3D či Quake. Na hraní zas tak moc času nemám, a tak jsem se docela dobře naučil svoje hráčské vášně ovládat, takže průměrně hraji asi jednu hru za tři, čtyři měsíce. Do toho ale nepočítám již výše uvedené „odreagovávací“ hry, jinak by to bylo samozřejmě o trochu víc.

Score: Vyrobit nějakou hru je velice obtížný a náročný úkol, zvláště pak pro člověka, jenž bahno velkého herního průmyslu okusil poprvé. O tobě však vím, že máš již hojnou řadu zkušeností z předeslých, poměrně obsáhlých projektů. Mohl bys nám proto

něco povědět o svém předARGOvském období?

Karel: Já jsem se začal o počítačový svět zajímat ve zlaté éře osmibitových počítačů, kdy jsem jako skalní programátor/assemblerista nejdřív napsal pro počítač Sharp MZ-800 poměrně mohutný grafický editor, a potom v něm nakreslil grafiku pro svoji první hru MOG MOG 2, kterou distribuovala děčínská firma BBS. Mimochodem pro tuto společnost také vyrábím ARGO.

Score: Vyrábíš. Ty na tom pracuješ sám?

Karel: Samozřejmě že ne. Ale skromně musím přiznat, že většina práce je nesena na mých bedrech. Kromě vlastního designu hry a organizačních starostí jsem vytvořil kompletní grafiku k celé hře. Hudbu složil Mirek Zahajský. O programovou stránku věci se staral Jarda Racek.

Score: Taky bychom si asi měli něco povědět o vlastní hře ARGO.

Karel: ARGO je sci-fi adventura z prostředí opuštěné kosmické základny. Na planetě NB3216 je základna ARGO, kde společnost IMC těží významnou strategickou surovinu. Poslední hlášení autonomní počítačové jednotky se zmiňuje o záhadném požáru. IMC si nechce nechat vybraťovat penězku, a tak tam vyšle



vojenskou jednotku. Bohužel, ta se po odletu z mateřské kosmické lodi také odmlčí. Hráč se pak vžívá do role človíčka opuštěného na orbitu, jenž neví zhora ničeho o tom, co se děje dole na planetě.

Technicky se ARGO trochu podobá hře Buried in Time - renderovaný, plynulý pohyb, používání velkého množství předmětů. ARGO však není jen čistokrevná adventura, neboť má v sobě i prvky RPG. Tím mám na mysli především partie, kdy si musíš obstarávat něco k jídlu a hlavně k dýchání, neboť de facto celou hrou tě bude provázet akutní nedostatek kyslíku - tudíž některé akce jsou časově omezené. Také sledování okolní radiace, váhy tvého inventáře či automaticky se zakreslující mapy v lečtém připomínají spíše klasické RPGéčko.



Colony 28

Million let před tím, než první lidská noha zanechala v zemi svou stopu, dříve než první lidský výkal pohnojil půdu naší planety, se na opačném konci galaxie na malé opuštěné planetce zrodil život.

aby působily přirozeněji. Nejsou skládané z jednotlivých částí, jako je tomu u čtverečkových dungeonů, ale každý je originál. Je to dáno zejména tím, že hra je spíše adventura než dungeon a dále tím, že ve většině obrazovek jsou animace, čímž se celá hra snaží stát přehlednou. Rozhovory se všemi postavami budou namluveny a při hře vás bude doprovázet ponurá hudba hraná přímo z CD. Ve hře budete moci projít celý kraj Ruthaniol, město Gond, jezerní hrad, tvrz, několik jeskyní, štol a katakomb atd. Na povrchu je bezpečno, ale v podzemí na vás budou číhat hordy skřetů a jiné havěti, se kterými budete svádět tvrdé boje. Všechny úkoly ve hře budou přísně logické (prý na rozdíl od Dračí historie, jak tvrdí sami autoři). Hardwarové požadavky nejsou příliš vysoké. Postać vám slabší 486, 4MB RAM a CD-ROM. Lepší bude samozřejmě více paměti, rychlejší grafická karta a svižnější CD-ROM mechanika. Hra vyjde pouze na CD-ROM, autoři slibují jeho zaplnění do posledního bitu. Po takřka dvouletém vývoji by se měl Asmodeus objevit na trhu v říjnu nebo listopadu tohoto roku pod značkou firmy Vochozka Trading. **S**



Nejdříve jen tak živořil a bojoval s drsným okolím o holou existenci, ale co jej nezabilo, to jej posílilo, a tak se na této nehostinné planetě rozšířil inteligentní druh, který byl stejně agresivní jako planeta sama. Za několik dalších milionů let se tento druh setká s člověkem a pro obě strany bude toto setkání osudné.

A skutečně. V roce 2013 byla Země napadena armádami mimozemšťanů. Během několika těžkých dnů si agresivní civilizace podrobila celou planetu a veškeré obyvatelstvo bylo přesunuto do pracovních táborů. Země se tak stala jednou z kolonií a dostala číslo 28.

Vždycky se však najde nějaký Jack nebo Jim, který lidstvo nakonec zachrání. Ten náš byl dříve jen obyčejným člověkem, stejná oběť jako všichni ostatní. Tak jako každý obyvatel Země, kterému se nepodařilo uprchnout, byl přetvořen v cyborga. Dokonalý pracovní nástroj, dokonale poslušný. Nedopatřením mu však byly ponechány všechny jeho vzpomínky a mentální blok roztál ihned po jeho aktivaci. Po zdárném útěku se přidal na stranu povstalců a lidstvo dostalo novou naději. Dokonalého bojovníka s dobrou motivací.

Kolonie 28 je nový český projekt, který pod NAPOLEON GAMES připravuje 5th Dimension team. Jedná se o komiksovou filmovou 2D arkádu. Komiksovou svým příběhem, nikoliv

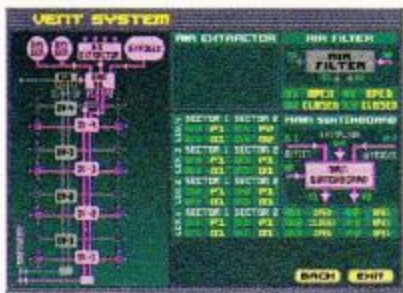
vizuálním zpracováním. Nelze vlastně uspokojivě říci, o jaký typ hry se přesně jedná. Z obrázků kolem je zřejmé, že dominantním stylem je 2D arkáda. Jde však spíše o vyváženou syntézu mezi 2D arkádou a adventurou.

V roli bojového robota se pohybujete po levelu, střelíte, běháte, skáčete a průběžně plníte nejrůznější úkoly tak, jako v každé adventuře. Styl hry ovšem určuje poněkud dynamičtější verze úkolů, než na jaké jste zvyklí. Kromě zbraní si v inventáři nosíte nejrůznější předměty, které na jiných místech levelu používáte.

Každý váš důležitější krok je doprovázen krátkou, průměrně 1-2 sekundovou animací, která dodává hře lehce filmový charakter, ale nezdržuje.

Celá hra je vyvedena ve VGA grafice a s tříúrovňovým scrollingem ve 2D částech. C28 by mělo spolehlivě chodit i na pomalejších čtyřiosmšestkách a snesitelné rychlosti by mělo jít dosáhnout i na strojích s procesorem 386. Vzhledem ke své velikosti (demo má přes 20MB) bude C28 distribuováno pouze na CD.

O tom, jak hra skutečně vypadá, ale hlavně jak se hraje, se budete moci přesvědčit na tomto nebo příštím SCORE CD. Oficiálně by COLONY 28 mohlo být představeno již na letošním INVEXU a na trh se dostat na podzim tohoto roku, ale žádný přesný termín vydání NG zatím neohlásilo, takže uvidíme. **S**



Dalším rozptýlením by pak mělo být používání hromady přístrojů, logování se do počítačové sítě, otevírání elektronických zámek nebo ovládání elektrorozvodné sítě.

Děj se bude odehrávat na rozloze asi 10 pater (což čítá asi 50 místností, 2 velké haly, výtahy, kilometry chodeb).

Score: To zní velice slibně. Kdy tento projekt spatří světlo světa ve své definitivní podobě?

Karel: Vzhledem k tomu, že na hře se již poměrně dlouho pracuje, tak tato dvoucédková adventura vyjde před Vánoce, a to jak ve verzi pro PC, tak i ve verzi pro Macintosh.

Score: Na závěr tu máme obligátní otázku - co hodláš podnikat, až dokončíš ARGO?

Karel: Co bude dál, to závisí hlavně na tom, jak dopadne ARGO, tj. jestli bude dostatek peněz na financování něčeho dalšího. Příští projekt by byl totiž mnohem více finančně náročnější, protože technická náročnost dnešních her už prakticky vylučuje pracovat amatérským způsobem. Každopádně bych chtěl zůstat u grafiky. A to ať už v podobě her, nebo třeba internetovského WWW.

Za Score se ptal: Petr Chlumský
Trpělivě a ochotně odpovídal:
Karel Tvrdík



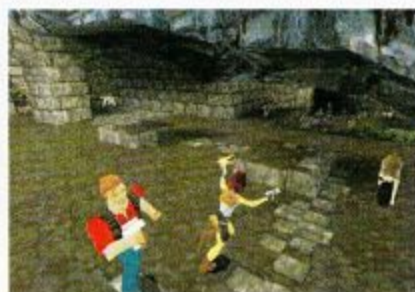
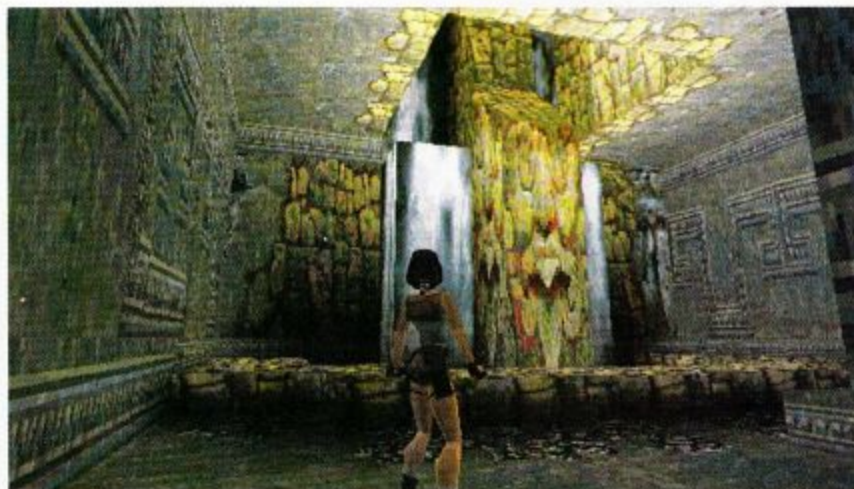
Tomb Raiders

Indiana Jones opět na scéně!!! Bohužel má ženské pohlaví a jmenuje se Lara Croft.



Tomb Raiders je akční adventura doplněná několika klasickými puzzly, zasazená do 3D-akčního prostředí. V něm si potom kromě střílení užijete hledání mocného artefaktu The Scion, intrikánských pletich další ženy, tentokrát však se jménem Jacqueline Natla, romantického prostředí Peru a přivoníte i ke klasické podzemní zatuchlině.

Grafické zpracování této akční adventury mi osobně ze všeho nejvíce připomíná hru FADE TO BLACK, ale sami autoři tohoto projektu, tj. firma Core Design, tvrdí, že půjde o jakýsi mix mezi DOOMEM a RESIDENT EVILEM. Svůj vlastní názor si můžete utvořit z přehršle obrázků.



Autoři samozřejmě ještě slibují (zvláštní shodou okolností to dělají před uvedením svého dítka na trh snad všichni autoři): cool FMV scény, 2000 frejmů animací hlavní postavičky, super zvuky, hafo rozmanitých prostředí a čert ví co ještě. Mno uvidíme....

Zajímavým faktem zůstává, že Core Design touto hrou útočí na téměř všechny perspektivní herní platformy, takže se na ni mohou těšit příznivci 3D-Akce nejenom na PCčkách, ale s novým přírůstkem do své sbírky mohou počítat i majitelé Saturna a Playstation. **S**

Theme Hospital

Zdraví je asi to nejdůležitější, co člověk má a nemocnice není nic veselého, ale proč z toho neudělat pěknou hru.

Zdravotnictví není nic hezkého, zvláště z role pacienta. Vše je u nás v krizi. Doktoři odcházejí raději kopat chodníky, protože jsou za to mnohonásobně lépe placeni, několik desítek let staré přístroje, na nichž závisí lidské životy se rozpadají a interiéry nemocnic připomínají polní MASHe. A jakákoliv náprava je v nedohlednu. Jediný recept, jak přežít, je zůstat zdravý a nemocnici se vyhnout dalekým obloukem.

Neklesejte ale na mysl, vím, že je to slabá útěcha, ale firma Bullfrog připravuje velmi pěkně vypadající strategii z prostředí nemocnice.

Bullfrog získal cenné zkušenosti při tvorbě hry Theme Park, takže



Theme Hospital by měl podle všeho dopadnout ještě daleko lépe, než její předchůdce z prostředí zábavných parků. Jak říká tvůrce hry, i když je hra z nemocničního prostředí, neměla by v ní téct krev a vše by mělo být spíš roztomilé a vtipné, což ostatně obrázky stoprocentně dokazují.

Dále se výrobci chlubí velkou propracovaností a spoustou detailů. Doktoři, kteří po nemocnici budou chodit, budou otevírat zásuvky ve stole, pracovat s počítači, sádrovat, operovat,

prostě vše co dělají normálně. Vše bude běžet samozřejmě v SVGA a pohled na nemocnici bude standardně z ptáčích perspektivy.

Zajímavá by měla být hra po síti. Každý z hráčů se bude starat o svou nemocnici a budou si mezi sebou přetahovat pacienty. Konkurovat si budou jednak cenami, ale i kvalitou vybavení, kterou si budou moci hráči sami určovat. Starat se budete muset samozřejmě i o úklid, bezpečnost pacientů a další rozvíjení a dostavbu nemocnice.

Uvidíme, co se z Theme Hospital vyklube, ale už podle obrázků vypadá



hra opravdu velmi pěkně. Doufám, že tvůrčí nenasadí příliš těžkou obtížnost jako u THEME PARK, se spoustou zbytečných tabulek, které hrátelnosti určitě nepřidají. **S**



Nabídka počítačů Profi PC ABM

2 roky zárukou dva roky
 486 MB 256 kB cache, 4 MB RAM
 Pentium 256kB PB cache, 8MB RAM
 PCI Enh. IDE Controller
 HDD 850MB Enh. IDE
 VGA PCI S3 Trio 64bit, SW MPEG
 color monitor Philips 14C, 0,28mm, 1024x768
 FDD 3,5" Mitsumi
 klávesnice CZ, - provedení minitower

86DX4-100 HDD 540MB	18 500,-
86DX5-P75 PCI	20 900,-
Pentium 100 PCI	22 900,-
Pentium 120 PCI	23 900,-
Pentium 133 PCI	26 200,-
Pentium 150 PCI	28 500,-
Pentium 166 PCI	32 700,-
Pentium 200 PCI	37 900,-

SONY PlayStation	7 000,-
RAM paměťová karta	650,-
Kabel na propojení dvou konzolí	650,-
Sluchákový kabel	800,-
EURO-AV kabel	1 200,-

HER NA PLAYSTATION

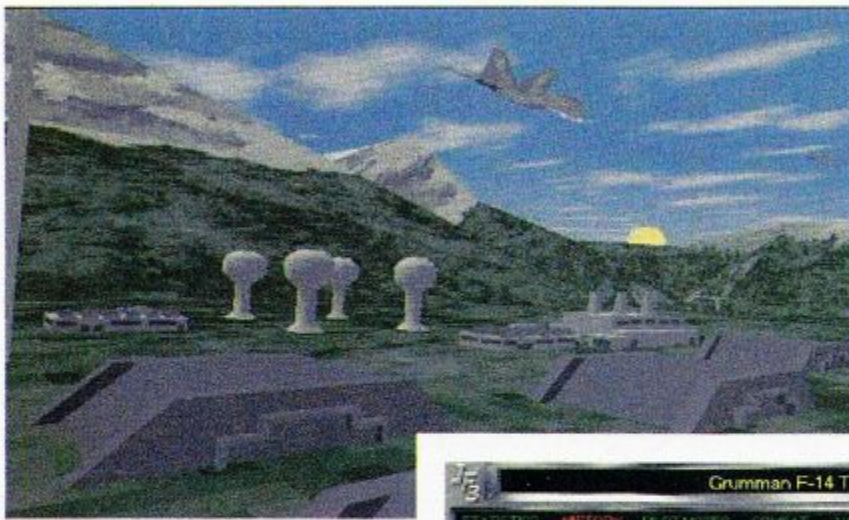
Critikom	1 600,-
Need for Speed	1 750,-
IBA Live 96	1 750,-
Defender 96	1 300,-
Resident Evil	1 750,-
Doom	800,-
Chessmaster 3D	1 650,-
Battle Arena Toshinden	1 350,-

široký výběr her pro PC, možnost zaslání na
 dobírku, informujte se na tel.: 02-61224525

Speciální nabídka

.....	1 300,-
Grand Prix 2	1 300,-
Duke Nukem 3D	890,-

Jettfighter III



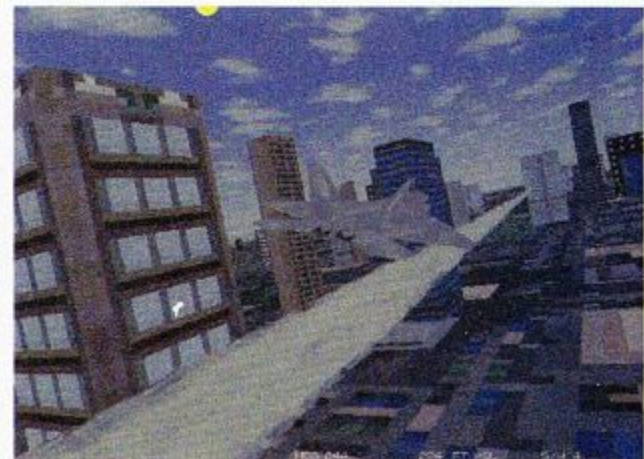
Milovníci simulátoru držte se křesel, připravuje se něco, co by vás z něj mohlo vyhodit.

Maveric, AMRAAM'S a další. Ve hře bude i velká encyklopedie letadel s více než třemistovými fotkami a šedesáti animacemi.

Vše by samozřejmě mělo jít hrát po siti a internetu. Asi nejzajímavější je ale grafické zpracování, které vypadá opravdu úchvatně. Mraky by měly být poloprůhledné, všechny objekty potaženy texturami, výbuchy by měly být co

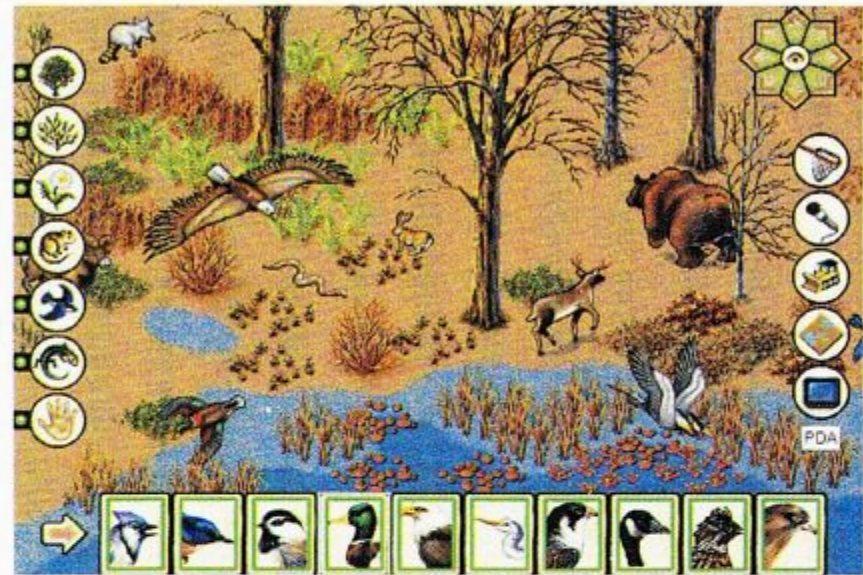
nejreálnější, a to vše v SVGA. Veškeré pozemní cíle mají být propracovány do naprostých detailů a měly by být plně 3D a ne pouze jako textura na ploché zemi. Stačí se podívat na obrázky. Dodám-li k tomu, že by hra měla podporovat virtuální helmu, neboť se budete moci v cockpitu volně otáčet, tak myslím, že už není potřeba více chvály.

JETTFIGHTER III by měl být simulátor bojové stíhačky, který by měl převyšovat vše, co tu až doposud bylo. Vstoupíte do služeb elitní letecké jednotky, která plní mise v Argentině, Chile, Kolumbii a dalších místech. K dispozici budete mít neuvěřitelné 2 milióny čtverečních mil povrchu (jiný zdroj mluví až o 3,5 miliónu), který by měl být generován z reálných podkladů, takže autentičnost by měla být zaručena. K dispozici budete mít všechny klasické zbraně jako Mk82,



SimPark

Děti, nechte Quaka Quakem a těšte se radši na pěknou přírodovědnou hru. :-)



Firma Maxis se mezi lidmi proslavila asi nejvíce hrou SIMCITY a jejím vylepšeným pokračováním SC2000. Nesmíme opomenout ani další strategicko-simulační hry jako EARTSIM nebo simulátor mrakodrapu. Nyní MAXIS připravuje další hru s názvem SIMPARK. Hned na první pohled by se mohlo zdát, že hra je pokračováním velmi podobné hry THEME PARK, ale pozor THEME PARK není od firmy MAXIS, ale od BULL-FROG, ale jistá podobnost tu přeci jen je.

V SIMPARK bude vaším úkolem stavba zoologicko-botanické zahrady. Budete mít k dispozici více než 132 druhů zvířat a květin a něco

kolem 20 různých atrakcí pro návštěvníky. Jestli tušíte, že na vás čeká stavba cestiček a rozmísťování klecí a pavilonů, tak máte naprosto pravdu. Vaším úkolem bude samozřejmě to, aby vaše zahrada prosperovala a rozvíjela se, aby medvědi neměli hlad a aby květiny byly dostatečně zalité atd... Kromě toho bude hra pojednána i jako encyklopedie se spoustou fotografií, zvuků a animací.

Grafická stránka hry vypadá velmi pěkně. SVGA rozlišení a pohled z ptáčích perspektiv se spoustou detailů - tím se snad nedá nic zkazit.

Hra SIMPARK bude určena dětem ve věku 8-12 let, protože půjde v podstatě o hru, která by měla malým dětem, jak

píší výrobci, přiblížit svět zvířat a květin. Konečně se děti dočkají pěkné hry a nebudou muset jako doposud, ať jistě neradi, hrát brutálního Quaka. Klasický příklad rčení: Škola hrou.

Jsem si ale jist, že si SIMPARK rádi zahrájí i starší.



G-Nome

Nudné pozdní odpoledne roku dvoutisícátého dvěstědvacátého pátého na planetě Ruhelen v hvězdném systému Omicron Reticuli. Pravděpodobně to je poslední mírový podvečer na této hroudě hlíny.

Až dosud zde koexistovaly čtyři různé rasy - Scorpové, Bendianští žoldáci, Darkenové a samozřejmě lidé. Ovšem objev planetky Phygos porušil křehkou rovnováhu diplomatických vztahů. Přítomnost vzácných rud a minerálů na Phygosu vzbudila lačnost v celé Omicronské populaci bez rozdílu rasy. Nikdo se však do ozbrojeného konfliktu nevrhá bezhlavě, neboť několik stiletí soužití čtyř ras na jedné planetě vyzbrojila diplomatickými zkušenostmi snad všechny obyvatele tohoto Bohem zapomenutého koutu vesmíru. Proto se nejprve do souboje o Phygos zapojují tajné služby.

Lidé jako první objeví tajné laboratoře Scorpů, ve kterých vyvíjejí geneticky zmutované vojáky - G-Nome. Proto je penzionovaný vojenský důstojník Joshua Gant opět povolán do služby. Ve všeobecně používaných intencích mu je zadán nelehký úkol. Má se vypořádat se Scorpskou Aliancí dříve, než se její mutanti vypořádají s lidskou civilizací.

Joshua Gant si nejprve kolem sebe vytvoří tým. V něm se kromě něho nalézá



jeho nejlepší přítel Stephen Kylie, mozek celé výpravy Dr. Victoria Thane a konečně tím nejzřetelnějším železákem v ohni je specialista na scorpskou taktiku a výzbroj Jack Sheridan.

Celá hra je rozdělena do čtyř velkých scénářů. V prvním se budete muset, vtělení do Gantova těla, spojit se svým přítelem hluboko v darkenském území.

Ve druhém dějství se již tato skupinka dvou přátel bude muset vydat do bendianského města, aby zachránili Victorii, jež se zajímala o technologie na zničení vojáků G-Nome. Hnedle potom je třeba vyrazit do města Caracon, kde stačí již výše zmíněnou technologii ukořistit. Pak následuje jen útek ke scorpským hranicím, kde na nás čeká již dojemné setkání se Sharidanem.

Ve třetí části již máme celý tým v kupě a je nejvyšší čas se prostřílet do tajné laboratoře hluboko v scorpském území.

V poslední kapitole jde již jen o dovršení zadaného úkolu, takže na vás čeká několik tuhých mutantů G-Nome, které musíte do jednoho porazit a FMV gratulátka je vaše.

Hra samozřejmě bude pracovat ve velice jemné a povedené grafice

640x480x256, kterou můžete posoudit z okolních obrázků, ale jak se to bude hejbat na minimální konfiguraci, se teprve uvidí.

Pokud si budete chtít tuto řežbu zahrát, tak se ujistěte, že vám na stole hníje minimálně Pentium/90, 16MB RAM, quad-speed CD-ROM a na harddisku se nečině povalují Windows 95.

Celková hrátelnost a atmosféra se v tomto preview posoudit nedá, na takový rozsudek si musíme počkat až na finální verzi, ale velice lákavě zní prohlášení tvůrců této řežby (7th Level), že hra samozřejmě podporuje hru dvou skupin po čtyřech hráčích proti sobě - Humans versus Scorps. I když programátoři slibují do detailu vypilovanou inteligenci jak protivníků, tak i členů vašeho týmu, tak kooperace živých hráčů je přece jenom jiná káva. A navíc je pro mě více drtivé bitvy dvou skupin pološlepných hráčů velice lákavá, neboť slibuje trochu více zábavy, než neustálé variace na doomovský deathmatch. Takže stačí si již jen najít síť s osmi nadupanými Pentii a ...



Jazz Jackrabbit 2

Po poměrně úspěšném prvním díle, ve kterém jste po obrazovce proháněli šilného králíka, připravuje nyní EPIC jeho pokračování pod Windows 95. Kromě vylepšené grafiky na vás bude čekat osm zcela nových levelů s perfektním parallaxním scrollováním, bonus level za každou dokončenou úroveň, který má být 3D a hra přes modem a síť. Samozřejmě vás čeká podzemí, bažina, les a lávová pole. Kromě toho by hra měla fungovat i pro dva hráče na jednom počítači, což každé arkádě mnoho přidá. K tomuto účelu si výrobci přibásnili Jazzova mladšího brášku Spaze.

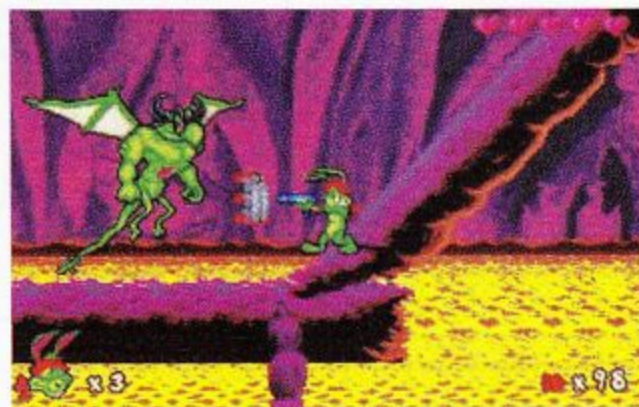
Příběh, kolem kterého se celá hra točí, je až příliš přímočarý a naivní, takže vám ho radši ani nebudu říkat, protože by to mohlo negativně ovlivnit váš názor na hru. U akční hry je nejdůležitější spád a hrátelnost, takže příběh je jen něco

navíc, co když chybí, tak to až zas tak nevádí.

Ale nevim, jak se říká, nechval dne před večerem, takže necháme i JAZZ JACKRABBITA 2 ještě chvíli pod kamenem a počkáme, co se z něj vyklubá.

Datum vydání: Konec roku 1996

Jako člověk není živ jen chlebem, tak i hráč občas potřebuje nějakou tu stupidní střílečku na odreagování, a to přesně JAZZ JACKRABBIT 2 přináší.



Curly's Adventure

No vypadá to nádherně. Hranolky jsou pěkně propečené, steak je šťavnatej a krásně voní a válí se ve vlastní šťávě. Kolem nádherná obloha z čerstvé zeleniny a vše tak voní...

Ale pozor, co se bude skrývat pod steakem, nebude nikdo vědět, dokud ho nerozkrojíte!

Dalším projektem, který firma Epic MegaGames chystá, je velmi pěkně vypadající adventura. Stačí letmý pohled na obrázky (jistě je to to první, co si u každého článku prohlížíte) a je vám jasné, že tahle hra bude prostě nádherná.

Výrobci se chlubí tím, že kromě nepřeborného množství lokací, které na vás čekají, hra hýří i spoustou charakterů. Jestli jich bude opravdu 70, jak tvrdí a všichni budou vypadat tak, jak těch několik, kteří jsou na obrázcích, bude to prostě nářez. Zvláště povedená je postava Curlyho, která nemá obdob.



Velká hlava, brejle a vousek. Zvláště si všimněte té rozvázané tkaničky, kterou za sebou pořád tahá. Vypadá

to na super příklad jedné pěkně zkrachovalé existence, která pořád sedí u počítače. Jestli bude ještě k tomu nějak pekelně namluvený, tak opravdu nevím.

Jestli čekáte, že ve hře půjde o zničení šíleného vynálezce od ještě šílenější zfrustrovaného vědce, tak jste na to zas káplí. Bude to přesně tak. Záchrana planety závisí na vás (jak neotřelý, to bych vůbec nečekal).

Převážná část hry se má odehrávat v New Yorku, ale samozřejmě se podí-

váte i jina, na to dám krk (no, anebo radši ne). Vše bude samozřejmě prokládáno potrhými animacemi, ale jen pevně doufám, že jich pak nebude víc, než samotné hry. Byla by škoda zkazit něco, co tak pěkně vypadá.

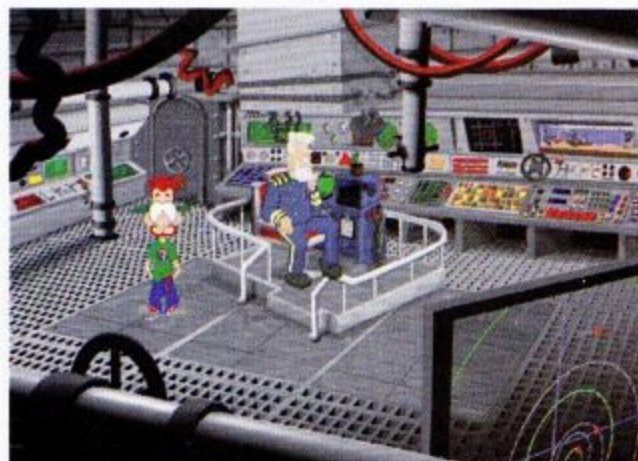
Hra je (pro někoho bohužel a pro někoho bohudík) projektovaná pro Windows 95 a bude celá „šlapat“ v SVGA rozlišení, což je z obrázků více než patrné.

Ale pozor na mýlku, ač hra vypadá dětsky, tak to nebude žádný med. Výrobci říkají doslova: „...nikdo ale netvrdí, že to bude snadné“, takže je možné, že se dočkáme malého ďábla na zemi v dětských šatičkách (takoví ďáblové jsou nejhorší).

Ovládání by nemělo být nijak krkolomné a chaotické. Vypadá to, že se výrobci poučili a že nechají experimentování a vrátí se ke klasic-

kému a nejjednoduššímu interaktivnímu kursoru.

Jestli bude hra opravdu tak dokonalá, jak vypadá, bude to adventura jako řemen a už teď si začínám žhavit myš a mozkové závity. Tak, jestli dovlíte, půjdu na ten biftek.



Master of Orion Battle at Antares

Zas jedna pekelně komplikovaná strategie od Microprose. Ovšem pro ty, kterým spousta tabulek a nastavení nevadí, to bude bomba.

Sluneční soustava je už malá, a tak nezbyvá, než začít hledat nové planety, na kterých se budou moci zakládat kolonie. To, že jste k tomuto pionýrskému kroku byli vybráni vy, snad ani nemusím připomínat. Vždycky, když se v počítačovém světě něco semele, vždycky je to na chudákovi hráčovi, aby s tím něco začal dělat. Ani v případě hry MASTER OF ORION II tomu není jinak. Je to pech. Hned na první pohled je jasné, že pokračování hry MASTER OF ORION nebude žádný med a že bude ještě daleko komplikovanější než jeho předchůdce. Na začátku si budete moci zvolit velikost



galaxie a její stáří, stupeň vyspělosti ras na jednotlivých planetách a jejich inteligenci. Nebude-li vám stačit 13 ras, které budou k dispozici, bude hra obsahovat editor na tvorbu vlastních „mutantů“.

Při stavbě kolonií budete moci využívat veliké množství budov a vyrábět až šede-

sát druhů různých surovin a nástrojů. Samozřejmě se dočkáte i bojů a vyjednávání s mimozemšťany. Nebude-li vám stačit jako protivník počítač, bude hra podporovat hru po modemu, sériovém kabelu a po síti, a to až pro osm hráčů.

Celá hra bude, jak už je dnes zvykem, v SVGA rozlišení. Herní engine vypadá

velmi podobně jako strategie od Sierry - OUTPOST, který ale bohužel moc dobře nedopadl.

Jestli máte rádi hodně složité strategie se spoustou různých nastavení a tabulek, tak se už teď můžete těšit na MASTER OF ORION - BATTLE AT ANTARES.



KINOBOX

NEJVÍC O FILMU, NEJVÍC O VIDEOU.

ČT2 pátek 18:50 a ČT1 sobota 00:30 (repríza)
NAVÍC MŮŽETE KAŽDÝ TÝDEN VYHRÁT:



2. CENA: videorekordér Philips



PHILIPS



1. CENA: televizor Philips + koncesionářský poplatek ČT + celoroční předplatné TÝDENÍKU TELEVIZE



3. - 10. CENA

3. - 10. CENA: PC HRY + PŘEDPLATNÉ ČASOPISU SCORE; CELOROČNÍ PŘEDPLATNÉ ČASOPISŮ CINEMA a KINOREVUE; NOVINKY NA VIDEOKAZETÁCH FIREM BONTON HOME VIDEO, CENTRUM ČESKÉHO VIDEO, HOLLYWOOD CLASSIC ENTERTAINMENT, VAPET PRODUCTION A WARNER HOME VIDEO; SOUNDTRACKY NA CD OD FIREM WARNER MUSIC CZECH REPUBLIC, SONY MUSIC, POLYGRAM, MONITOR RECORDS, BMG a B&M MUSIC; KNIHY S FILMOVOU TÉMATIKOU.

SVÉ ODPOVĚDI VOLEJTE VŽDY NEJPOZDĚJI DO PREMIÉRY NÁSLEDUJÍCÍHO KINOBOXU NA TELEFONNÍ ČÍSLO

Od 1. července nové tel. číslo!

0609 11 77 11

SOUTĚŽNÍ OTÁZKY NAJDETE V TOMTO ČASOPISU NEBO NA STR. 442 TELETEXTU ČT.

PROLOGY

ČT2 pátek 22:30

ČT2 neděle 11:15 (repríza).

Měsíčník pro náročného diváka plný filmů nezávislých produkcí, které nikdy neuvídíte v kinech, ale v našem pořadu ano.



Kinorevue

TELEVIZNÍ REVUE O HVĚZDÁCH V KINECH, NA VIDEOU A V TELEVIZI.

PREMIÉRA TV sobota 18:30 a středa po 23:00 (repríza)

KAŽDÝ TÝDEN SOUTĚŽ O TISÍCE

VOLEJTE DO PŘÍSTÍ PREMIÉRY POŘADU NA ČÍSLO

Od 1. července nové tel. číslo!

0609 11 77 00



Délka hovoru bude maximálně 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH / min., P.O. BOX 105, 130 00 Praha 3)

Soutěžit mohou lidé starší 18 let.

www.oldgames.sk



VACHLER ART COMPANY

Jagged Alliance: Deadly Games

Což v urně nebo na hrobkách se v těla schránu vrátí prchlý duch? Což' můž břesk pocty vzkřísit zmlklý prach či lichocení vzniknout v smrti sluch?

R. Gray.



Někteří lidé se smrti nebojí, jiní naopak smrt očekávají se stoickým klidem. Někteří si dokonce se smrtí zahrávají. My nyní budeme načas patřit do třetí skupiny. A členství v této kategorii nás zavede na dostaveníčko se smrtí v její nejkoncentrovanější podobě. Na dostaveníčko do světa, kde ve válkách umírají lidé po tisícovkách a kat si na popravu obléká žaket a bílé rukavičky. Propadneme se až do imaginárního prostoru, na kterém září nadpis: Deadly Games.

Každý, kdo hrál hru Jagged Alliance, si velice dobře umí představit prostředí, ve kterém se Deadly Games odehrávají - je totiž téměř totožné. Protože si však nejsem zcela jist, že všichni čtenáři tento minulý díl znají, udělám zde v následujících několika odstavcích krátký exkurz do světa hry se životem a smrtí.

Deadly Games a potažmo i Jagged Alliance je kolová RPG strategie z vojenského prostředí. Vaším hlavním úkolem není nic menšího, než vydělat obrovský balík peněz. Jako prostředek pro získání finančního kapitálu je vybrán obchod se smrtí.

Nosnou myšlenkou celé hry je následující postup získávání peněz. Za prvé je třeba sehnat zakázku. Potom stačí najmout dostatečný počet vrahounů, kteří jsou schopni výše zadaný úkol splnit. V této partii je nejdůležitější nalézt vhodný rovnovážný stav, kdy najímáte vojáky, kteří jsou schopni daný úkol splnit a přitom stojí co nejméně peněz.

Po této ekonomické mezihře přijde na řadu konečně opravdový boj. Po úspěšném zakončení mise již jen automaticky získáte zadavatele mise o smluvní částku a můžete začít nanovo. Pokud máte schopný tým a vaše zisky převyšují výdaje, tak můžete úspěšně proplout světem velkého byznysu se smrtí.

Vlastní hra začíná v okamžiku, kdy je váš tým vyložen na předem určeném místě a je jen na vás, jak úspěšně si v této misi povede.

Každý z vašich bojovníků má k dispozici určitý počet kroků, během nichž se může přikrčit, zamířit

a vystřelit, hodit granát, podminovat most, plížit se, chodit, otevřít dveře, anebo odpovídat. Tímto způsobem naprogramujete všechny svoje vojáky a předáte tah oponentovi. Samozřejmě vidíte na obrazovce pouze to, co ve skutečnosti vidí vaši žoldáci. Díky tomu netušíte, odkud na vás v příští chvíli může přiletět kulka, či dopadnout granát.

Aby tato hra nebyla tak fádni, tak autoři do ní vložili přešlá RPG prvků. Především každá postavička má předem nadefinované svoje vlastnosti (inteligence, síla, moudrost, ...), která ovlivňuje její chování (reakce na nečekanou událost, plížení, schopnost čerpat zkušenosti). Neméně dovedné jsou její znalosti v některém ze čtyřech specializací: léčení, práce s trhavinami, oprava přístrojů/páčení zámků a střelba. Teprve dokonalé skloubení vašich schopností s vlastnostmi vašich vojáků vám může zaručit naději na úspěch.

Želva je zde s námi tak dlouho proto, že ona je lepší než cokoli jiného co do své želvovitosti.

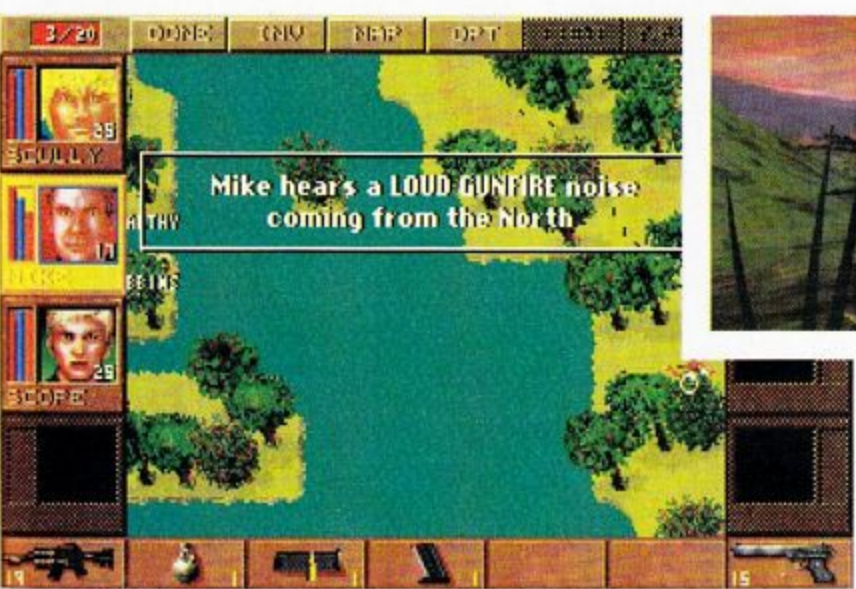
E. Fredkin

Nejmarkantnějším, a asi také nejdůležitějším, rozdílem oproti minulému dílu je způsob chápání vnitřní struktury této hry. Čím bylo v díle předešlém pouze tupé dobývání šedesáti sektorů, tím je zde řada ucelených misí, propojených logickým příběhem. Deadly Games tím obrovským způsobem získaly na atmosféře. Tam, kde již první díl začínal nudit, tam právě jeho starší bráška postupem času stále více a více hráče pohlcuje.

S jiným přístupem k jednotlivým misím autoři také rozší-



Při pohledu na okolní obrázky nezůstane oko jediného náruživého стратега suché. To ale není nic proti hře samotné - pokud se do ní ponoříte dostatečně hluboko, uvidíte, že se jedná o jednu z nejlepších strategických her vůbec.



řily počet prostředí. Nechybí samozřejmě oblíbená džungle z dílu prvního a navíc autoři přidali poušť, skály či krajinu pod sněhem. Obrovským způsobem se Deadly Games liší od dílu předchozího také vnitřní logikou hry. Tyto nuance nejsou na první pohled patrné, ale po delším hraní jistě vyplavou na povrch. Nejprve si asi všimnete daleko vychytralejších protivníků, s jejichž umělou inteligencí si dali autoři opravdu velmi mnoho práce. Dokonce zašli až tak daleko, že každý z počítačem ovládaných bojovníků má vlastní charakter - jestli je odvážný a bezhlavě se vrhá do akcí, či naopak spíše střílí ze zálohy apod.

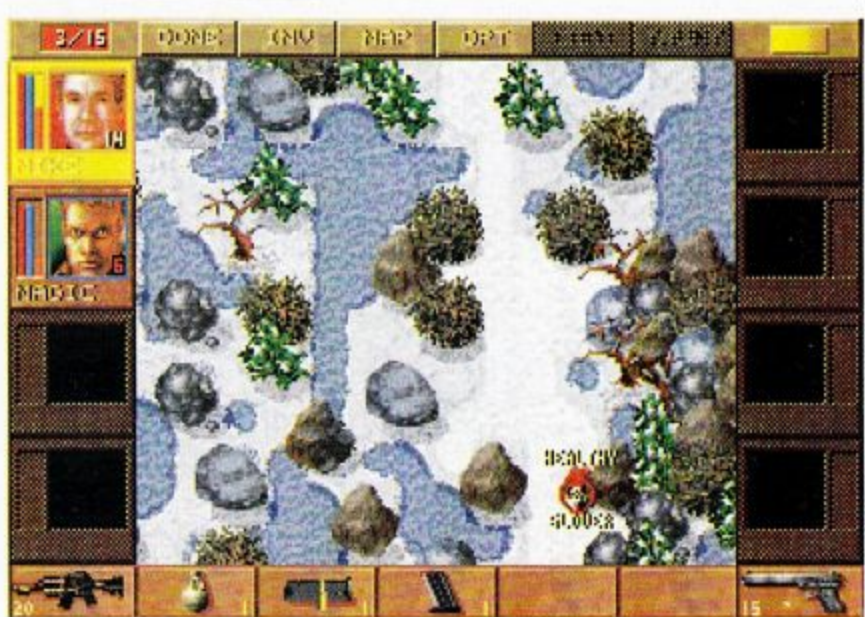


uschování bojového materiálu. Další příjemnou změnou k lepšímu je také přítomnost obchodníka, tedy spíše vydřiducha, od kterého si můžete čas od času koupit náboje či nějakou jinou část výzbroje. Také nám přibýlo několik nových žoldáků a zbraní. Rozhodně tato skutečnost potěší, zvláště v případě rocket launcheru, ale nějaký zásadní posun zde nenajdeme.

Čím se naopak Deadly Games od svého předchůdce ale vůbec neliší, je technické zpracování. Autoři zvolili naprosto stejný image účelové grafiky v režimu 320x200x256. Hře to sice na atmosféře vůbec neubírá, neboť i do tak nízkého rozlišení se autorům podařilo vtěsnat všechny potřebné informace o veškerém dění na daném úseku. Na druhou stranu je třeba říci, že to atmosféře hry ani nepřidá. Hudba a zvuky jsou také naprosto identické s předešlou verzí - nevýrazná hudba, průměrné zvuky a excelentně namluvené dialogy.

„Ti by na takovou vzdálenost netrefili ani vrata od stod...“
Poslední slova generála J. Segdwicka, která pronesl pohlížeje z palisády na nepřátelské linie během bitvy o Spotsylvania roku 1864.

Co také zůstalo téměř stejné z minulého dílu, je opravdu velmi vysoká obtížnost. Některé mise se stanou opravdovým peklem pro vaše mozkové závity, které budou opravdu pracovat na plný výkon, již při nastavení obtížnosti na úroveň NORMAL.



Kdopak se nám to povaluje v našem domečku? A proč vypadá tak nezdravě?

Stejně jako v dílu minulém, všechno vaše snažení ovlivňuje generátor pseudonáhodných čísel, který odívá hru Deadly Games v háv nevypočitatelnosti. Zde se však autoři trochu poučili ze svého předešlého projektu, takže zde náhoda neparticipuje na konečném výsledku tak zásadním způsobem. Pouze dodává hře autentičnosti. To je velice důležité zjištění, neboť se autoři rozhodli do hry přidat funkci SAVE, jež můžete použít opravdu kdykoliv. Tedy nejenom během vašeho tahu, ale i po čas doby, kdy počítač kalkuluje a provádí své strategické manévry. Tím pravděpodobně trochu ubrali na atmosféře celé hry, ale vzhledem k tomu, že vliv chaosu byl poněkud omezen, tak z opravdu zapeklité situace po vaší chybě se několikrát LOADováním pozice a doufáním, že se tentokrát počítač netrefí, většinou nedostanete. Přesto mi tento způsob ukládání pozice připadá jako nevhodně zvolený. Podle mého názoru by bylo lepší ukládat hru pouze jen po každé misi. Zajímavým přístupem byl také pozměněn způsob nacházení předmětů. Nevidíte totiž všechny sebratelné věci ve svém okolí, ale opět pracuje na výsledku náhoda a vlastnosti postavičky, která dané místo prohledává. Jistota, že jste našli všechno, co v daném prostředí ukryli záložní autoři, máte jen po prohledání každého centimetru čtverečního





magnetickým detektorem (který je v této hře schopen detekovat i kevlarovou vestu).

Člověk se rád směje. Jiným.

S. J. Lec

O škodolibosti, ješitnosti, touze pokořit protivníka a o zarputilé snaze zvítězit, je síťová varianta hry Deadly Games. Ještě než se o tomto prvku více rozhovořím, tak bych upřesnil minimální konfiguraci, kterou k provozování nutně potřebujete. Kromě naprosto běžného komunikačního prostředku (lokální síť, modem či null modem) je třeba se dovybavit spoluhráčem, jehož inteligence je minimálně stejně vysoká jako ta vaše. Také je třeba, aby vašemu spoluhráči kolotal celým tělem, stejně jako vám, duch RPG strategií.

U mne zasáhla snad matka prozřetelnost, protože všechny mé nároky splňoval nejenom můj počítač, ale také můj spoluhráč, a proto vás mohu velmi detailně seznámit s peklem, které protéká koaxiálním kabelem.

Na začátku této, poměrně samostatné, části recenze bych rád připomenul, že hra po síti se Sir-Techu nad obvyčej vydařila. Mimořádně dokonalé zvládnutí koncepce multiplayer módu nemalou měrou přispělo k vyhlášení tohoto projektu hrou měsíce.

Hlavním kladem této části hry je výborný design jednotlivých misí. Zde se autoři neskonale vyžili a připravili



vám hned celou sérii výborných tažení. Tato tažení jsou pak rozdělena do několika skupin. Zde záleží, jestli hodláte hrát hru všichni proti všem, kooperativně nebo rozdělením čtyř hráčů do dvou skupin sáhnout až na samé dno hratelnosti.

Mise určené pro hru všech proti všem však není pouhým vymalčováním protivníků. Jde většími o složitější úkoly - např. dobýt na čtrnáct tahů továrnu na ostrově, kterou má za úkol váš protihráč právě po tuto dobu ochránit. Na ztrátách jednotlivých týmu nezáleží. Jde jen o úspěšné splnění úkolu. Pokud tento typ misí hraje více hráčů, tak quest vychází spíše z ušvédčeného konceptu vzájemného kradení tajných materiálů, které je třeba doručit na předem definované místo.

Naopak kooperativní forma hry nejvíce připomíná typem misí asi sólové tažení, pouze máte na splnění úkolů o jeden tým a jeden mozek navíc. Také tomu však odpovídá velikost bojiště a síla počítačem ovládaných postav.

Souboj dvou skupin po dvou hráčích je pak velice podobný konceptu hry dvou hráčů proti sobě. Jen prostředky ke splnění úkolu jsou průměrně větší.

Vlastní síťová válka pak začne nejdříve najímáním žoldnéřů. Všichni hráči mají na začátku přístup ke stejnému souboru vojáků. Zde, především u levějších nájemných vrahounů, platí dvojnásob - rychlejší vyhrává. Opravdová bitva pak začne u špiček tohoto krvavého řemesla (Mike, Len, Scully, Spike). Pro začátek se však bude bojovat pouze penězi. Tato esa totiž neskočí po první nabídce, ale rafinovaně čekají, jestli o ně neprojeví

zájem některý z ostatních hráčů. Zde pak vyhrává ten, který je ochoten obětovat nejvyšší částku.

Po vybavení své skupinky zabijáků následuje klasické střídání jednotlivých protihráčů. Stejně jako například u šachů bylo třeba ošetřit problém dlouho se vlekcouch bitev (odstrašujícím příkladem nám budiž šachová partie mezi Stauntonem a Harwitzem, která trvala bezmála 11 hodin). Proto i zde autoři mysleli na úmorně dlouhá utkání, takže implementovali možnost omezit délku každého tahu na uživatelsky definovanou dobu (od několika vteřin až do nekonečna). Jak je ctěná libost.

I při soupeřově tahu se však nemusíte nudit. Každý ze sedmdesáti vrahounů má vlastním hlasem namluveny navíc čtyři věty, které se svým obsahem snaží inzultovat vašeho spoluhráče. Takže z vašeho přemýšlení vás může vytrhnout hlas, který vás, s báječnou intonací, pošle očistovat zeleninu, nebo několika vulgarismy zpochybni vaši schopnost střílet.

Výborným tahem firmy Sir-Tech je dle mého názoru připojení editoru misí k vlastní hře. Tím pádem můžete vytvořit libovolně záladnou misi a předložit ji svým kamarádům, či si zabojovat na vlastním Martově poli s opravdu inteligentním protivníkem.

Vlastní editor se velice jednoduše ovládá a vkládá vám do rukou opravdu všechny mož-

nosti, s jakými je vlastní hra schopna pracovat. Tím je vytvoření kvalitního scénáře omezeno pouze vaší invencí.

O tomto editoru se v části věnované podpoře hry více hráčů najednou proto, že dle mého osobního názoru právě zde, také tvorbu vlastních misí asi nejspíše oceníte. Je totiž opravdovým požitekem vypracovat nelehký úkol, kterým pověříte svého spoluhráče, a pak za pomoci svých žoldáků se pokusíte vychytralému protivníkovi cestu k vytouženému cíli, vlastním intelektem co nejvíce ztížit.

Také pohled z druhé strany je velice zajímavý, protože občas jsou vaši přátelé ve vymyšlení různých pastí daleko záladnější než designéři originálních questů.

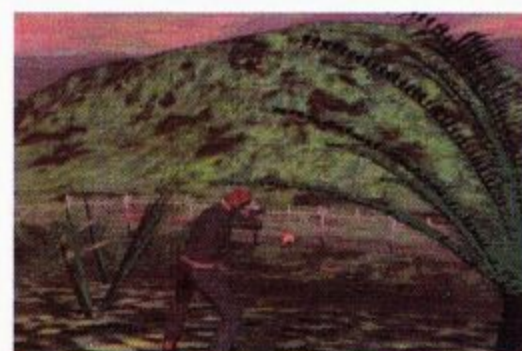
I když samozřejmě mohou tento editor využívat i zapřisáhlí vlci samotáři, tak těžiště této partie tvoří právě možnost pozvat své známé na „olověný mejdan“ do vámi vytvořených světů.

Příčiny, které mohou zruinovat muže, jsou tři: ženy, hazard a bezmezná důvěra k odborníkům.

G. Pompidou

Všechny výše popsané vlastnosti této hry, plus několik nepopsaných, se spojuje ve velice kvalitní melanž, která by neměla chybět žádnému milovníkovi kolových RPG strategií (zvláště pokud je jeho minimální konfigurace dostatečná na spuštění multiplayer módu).

Petr Chlumský



JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Výrobce:	Sir-Tech
Distributor:	Sir-Tech
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486
Paměť:	8MB
Harddisk:	31MB

VERDIKT: Bezesporu nejlepší kolová RPG strategie současné doby, již v mém hodnocení od absolutního vrcholu dělí pouze neuváženě zpracovaná funkce SAVE a drobné nedodělky technického rázu.

score 8/10

V CENÁCH OD 19.550,- bez DPH

(platí pro sestavu MINI TOWER s procesorem DX4 - 100MHz, 256 KB Cache, 4 MB RAM, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 850 MB, myš, CS/US klávesnice, barevný monitor 14" MPR II, Non Interlace)

počítače BRAVE



březen '94
září '95
červenec '96



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



486 DX5-133 / 4 MB RAM	19 750,-	15" monitor MPR II-NI, dig.	+ 2 600,-
AMD K5 - 75 / 8 MB RAM	21 650,-	HD 1,2 GB	+ 1 600,-
AMD K5 - 100 / 8 MB RAM	22 850,-	RAM 4 MB	+ 650,-
INTEL P5 - 120 / 8 MB RAM	24 450,-	CD ROM MITSUMI FX 400	+ 1 650,-
INTEL P5 - 150 / 16 MB RAM	28 950,-	CD ROM MITSUMI FX 800	+ 3 400,-
INTEL P5 - 166 / 16 MB RAM	33 050,-	WINDOWS 95	+ 2 900,-

AUTORIZOVANÍ PRODEJCI PC BRAVE

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80 BOSKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04 BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6 BRNO: PROŠEK elektrosystémy a.s., Ponávka 2, Tel.: 05/57 19 96 BRNO: ProCA, Elektrodům, Jánská ul., Tel.: 05/422 104 87 BRNO: ProCad, Hudecova 78, Tel.: 05/415 133 45 BŘECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/32 23 55, 241 10 ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45 DĚČÍN: DeCe Computers, Žerotínova 378, Tel.: 0412/221 13 FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/5/64 41 FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97 HAVÍROV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890 HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80 HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machkova 587, Tel.: 049/67 23 51 JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60 JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23 KARLOVY VARY: KANCELÁRSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11-12 KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/48 37 LIBEREC: ProCA, Široká 32, Tel.: 048/259 58 LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08 OLOMOUC: HVS PLUS, Blažejské nám. 13, Tel.: 068/522 90 61 OPAVA: ProCA, Náměstí Republiky 11 (OD Breda), Tel.: 0653/21 26 20, linka: 427 OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25 OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24 OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65 OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43 OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavíkova 6168, Tel.: 069/691 41 01 PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49 PLZEŇ: LIBRA Electronics, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33 PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81 PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02 PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/67 28 31 16-17, 67 28 31 21-22, Fax: 02/76 94 10 PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 02/781 71 85 PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91 83 PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31 PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17 SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36 TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65 TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726 TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89 ZÁBŘEH: ProCA, Postřelmovská 1B, Tel.: 0648/881 27 ZLÍN: TILL CONSULT, Tř. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29 ŽDÁR nad SÁZAVOU: LIBRA Electronics, Nádražní 24, Tel.: 0616/268 12



SPOLEČNÝ PROJEKT

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

Harvester

V poslední době už PCčkové tituly zpravidla nejsou tak surově brutální, jak tomu bývalo dříve zvykem. Autoři Harvesteru se rozhodli, že to dají do pořádku.



▲ Stažená řiť brání Stevenovi v další pouti vnitřnostmi,

► Jen se škleb, babo! Jednou na to tuze doplatíš...



Hra Harvester má dvě části. První polovinu hry strávíte v mystickém městečku Harvest nesoucím příznaky nemoci zvané Twin Peaks. Tato první část hry je klasická adventura, se vším všudy, co k ní patří. Část druhá je obrázek toho, jak to vypadá v mozku člověka, který se rozhodl, že někoho strašlivým způsobem zabije, aby pak nakonec sám sebe rituálně rozploval. Není to už ani tak adventura jako

jakési pseudo-akční vyvrcholení nevyhnutelného. Již v první části hry je toto nevyhnutelné ložisko dobře rozpoznatelné. Je to ďábelská touha po smrti. Touha po zkroutených, zkrvavených lidských i zvířecích údech a tělech poházených v kopcích roztrhaných vnitřností roztahovaných po zemi, po stěnách i po stropě zvrhlé satanské svatyně. Je to peklo samo.

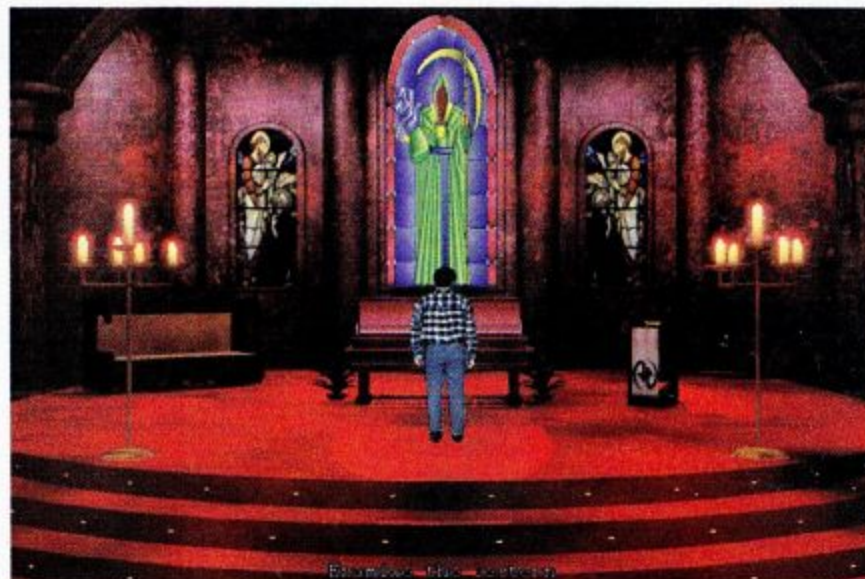
Jako adventura je Harvester velmi podobný Dark Seedu II. Herní postavy jsou digitalizované, aniž by výsledek popíral dobrý vkus a jsou vloženy do nádherně vykresleného prostředí (viz obrázky). „Herci“, kteří vás na obrazovce oblaží svými úsměvy a úškleby, jsou bohužel opět amatéři jako když vyšije. Jejich emocionální výkony by nad psa nezpracoval snad ani samotný Bertolucci. Nedokázali by zahrát vlastní smrt, ani kdyby je režisér na místě střílel do palice ostrým nábojem. Naštěstí

si tito „herci“ svoje herecké vlohy pod psa dobře uvědomovali, takže se snažili „hrát“ alespoň s nadšátkou, aby fiasko svých ubohých patosů alespoň částečně zamaskovali. Digitalizovaná postavka hlavního hrdiny je vámi vedena po obvyklých místnostech a exteriérech za účelem sbírání, mixování a používání všech možných předmětů na často



◀ Světlo v rudě klokotající tmě - Stephany.

▼ V rakvi je určité tělo dalšího tuláka, který skapal na „podivné Harvesterské ovzduší“, jak to vysvětluje mistr pitvař.



zdánlivě zcela nepochopitelných místech. Vysoká obtížnost však nebyla ve Score nikdy brána jako záporná vlastnost a není tomu tak ani zde, spíš naopak - zastřené hádanky a zdánlivě nelogické problémy většinou končí plácnutím do čela doprovázené známým zakvičením „No jo, přece!“.

Některé dosavadní zkušenosti již ukázaly, že vidiny pekla strašící ve frustrovaných hlavách některých herních autorů skutečně jsou zcela reálně převeditelné na počítačovou obrazovku formou obyčejné počítačové hry. Vzpomeňme třeba na Hell, Doom nebo na I Have No Mouth And I Must Scream. Harvester je dalším přírůstkem do této poměrně skromné hromádky těch opravdu nefalšovaně zvrhlých úchyláren, které si na nic nehrají, ale jednoduše a bez okolků inzerují či simulují peklo. Harvester má o to silnější emocionální dopad, že je jeho první část jakousi odpalovací rampou, jakousi přípravou na pozdější ejakulaci smrti, ze které vyjde sperma krvavého běsnění. Hlavní hrdina hry Steven se probudí v jakési vesničce Harvest s totální ztrátou paměti. Seznámí se se svou matkou, snoubenkou, bývalým učitelem, šerifem - na nikoho z nich si vůbec nevzpomíná. Až na několik výjimek (které Steven zabije přednostně) jsou všichni obyvatelé městečka buď podivní, nebo odsouzenihodné snůšky zlých a špatných vlastností. Některé z těchto ubohých, sobeckých a beznadějně zakomplexovaných postav jsou překvapivě vydařeně vykresleny. Například beznohý strážce vojenské základny plné atomových raket, který je emocionálně v... řekněme na dně, a když se v roz-

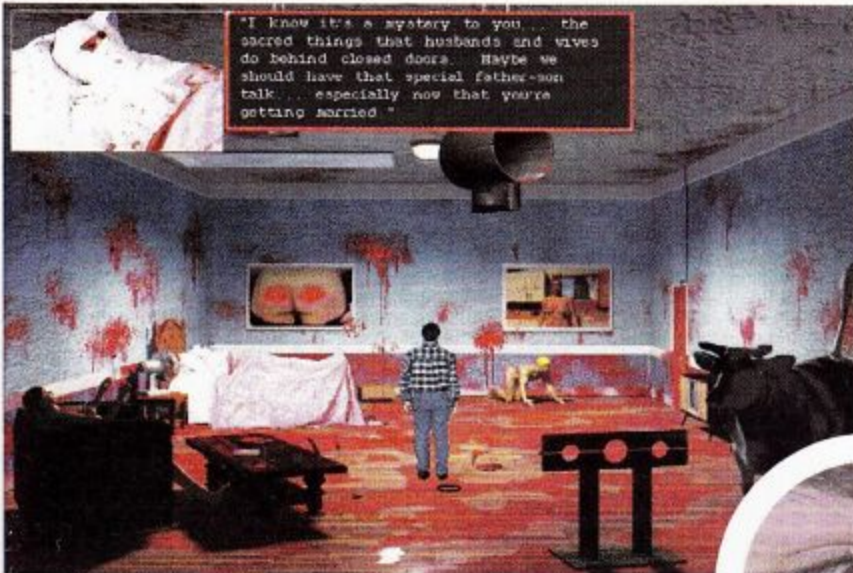
score
HIT

HARVESTER

Výrobce:	Merit Studios US
Distributor:	Virgin
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486 DX/33
Pamět:	8 MB
Harddisk:	30MB

VERDIKT: Paranoidní výplod choré mysli nadržené na zvěrstva, surovost, šílenství, lidskou ubohost, zvrhlý sex a brutální orgie. Z herního hlediska kupodivu i docela slušná adventura.

score 7/10

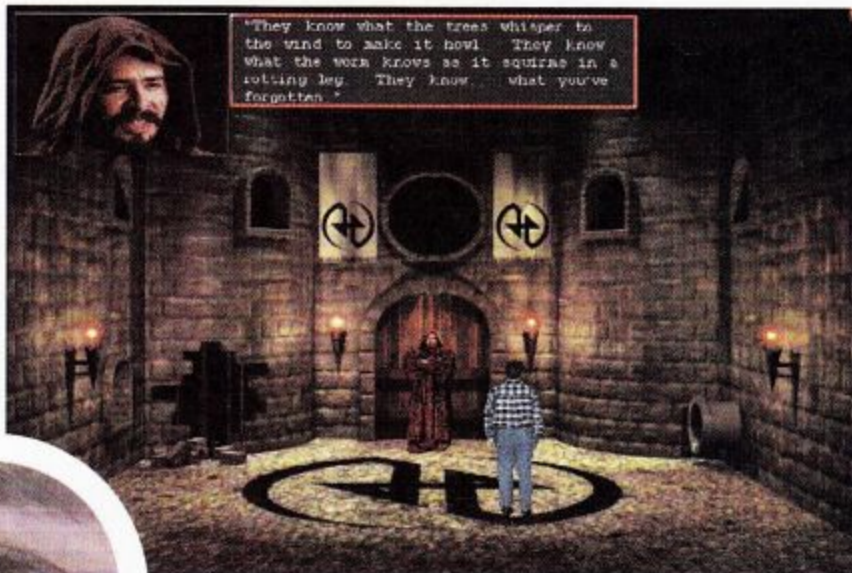


▲ Rodinná ložnice se standardním vybavením...

► ▲ Z telepaticky hovořícího Strážce brány jsem měl občas takový zvláštní pocit v žaludku...

hovoru dotknete jeho slabých stránek, propuká v nepříčetné blesbě, v jehož erupci bez váhání rozstřelí Stevovi hlavu a odpálí nukleární rakety proto, aby si zkrátil utrpení na tomto světě. Na podobně nebezpečné hranici mezi běžným životem a naprostým šílenstvím se pohybuje většina obyvatel Harvestu a konec konců i celá hra Harvester.

Dialogy s postavami v městečku Harvest jsou klíčovým předmětem první části hry. Brzy budete celi nesví z desítek náznaků, pohledů úkosem, či z podivných frází omílaných stále dokola každým obyvatelem města. Twin Peaks jako když vyšije, David Lynch by měl z Harvesteru určitě velkou radost. Pod povrchem náznaků je ale již pod bližším nahlédnutím jasně patrná úchylnost a zvrhlost, kterýmižto vlastnostmi jsou všichni obyvatelé Harvestu nasáklí jako mořské houby nacucané krví. Jakmile někoho z nich zmáčknete tam, kde to bolí, vystříkne krev - buď vaše, nebo jeho. Situace se časem stává tak zoufalá, že hráč v Harvestu podvědomě hledá nějakou spřízněnou duši, která by nebyla tímto jedem zloby nakažena. Touto oporou je hlavní hrdinka hry Stephany, ale věřte mi, že jediné zmatené děvče zoufalou atmosférou této hry nezachrání, ani když se Stevovi hned na začátku hry



Peklo vypadá asi tak, že chodíte po jakémsi iluzorním domě a zabijete všechno, co se hýbe, včetně těhotných žen, dětí a starých lidí. Vždy si můžete zvolit mezi smrtí nevinných a (?) smrtí

nevinných. Zabíjení je nemilosrdně brutální a detailní. Na samém konci hry pak přichází vyvrcholení ve formě masakru vaší vlastní dívky, kterou musíte surově ubít baseballovou pálkou! Následný závěr hry a samotné vysvětlení souvislostí se vyklube ve skvěle originální rozuzlení, ve kterém se mimo jiné dozvíte např. co to znamená Harvest. Prezentace, grafika a hlavně hudba a zvuky, to vše rozhodně patří k současné špičce. Zápory tvoří drobné nejasnosti v ději, intenzita šílenství občasné zastiňující běžnou herní „zábavu“ tak, jak ji normálně známe (teď nevím, jestli by tohle vlastně neměl být klad) a trochu zmateně koncipovaný systém dialogů, kdy mnohdy musíte ručně vypisovat témata, o kterých se hodláte bavit.

Na závěr této recenze by pravděpodobně patřilo zvolání „Hola hej, každý to každému nandej, střeva z něj vytrhej a krví se polej!“, ale z toho už jsme asi vyrostli. Pokud máte někdo na podobné věci opravdovou chuť, netřeba nic řívat, stačí jen jít a koupit si Harvester.

Andrej Anastasov

▼ Porcování koček. Obyvatelé městečka chtějí maso. Víc a víc MASA!

▼▼ Zdá se, že támhle vzadu má někdo silnější baterku než já...

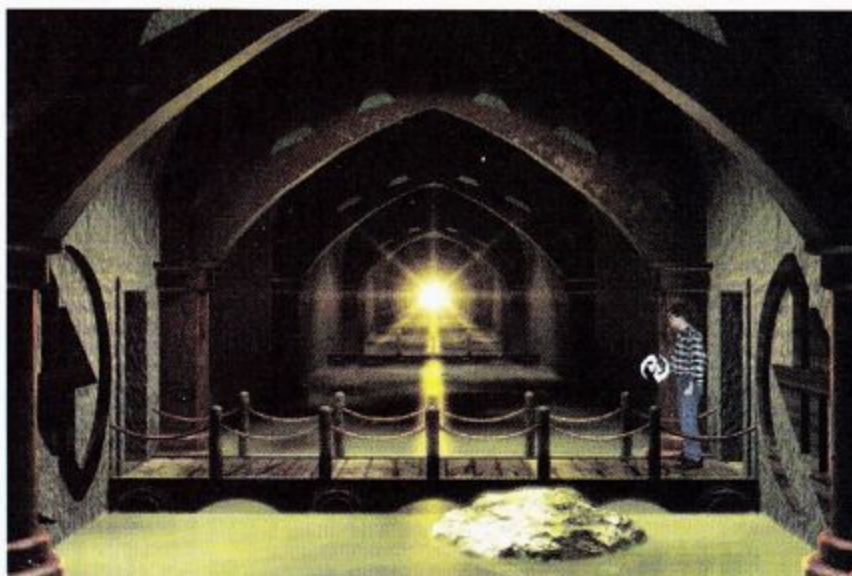
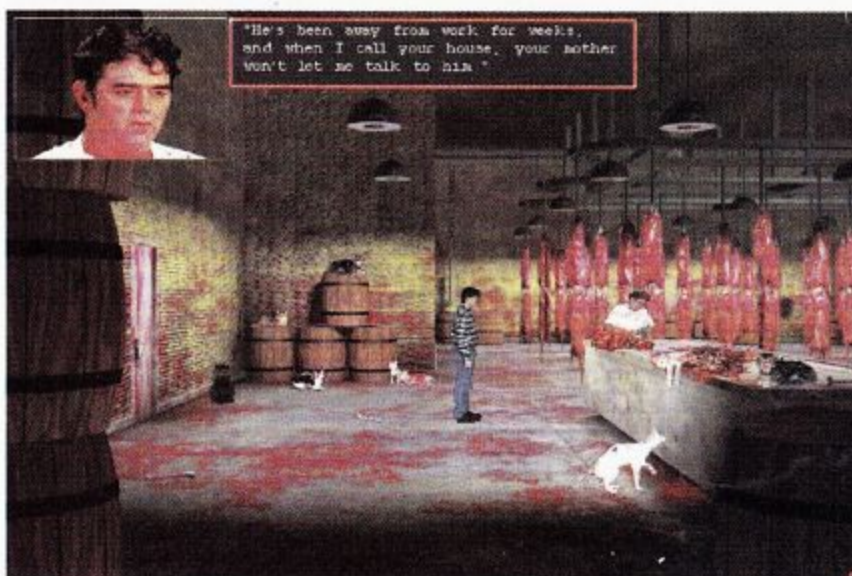


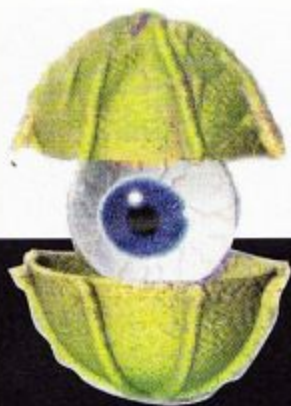
▲ Když Steven zahučí do lávy, řve jako postřelené prase.

► Když uhasíte ohniček, objeví se pavouček, co mozeček vycucá a přezky se sepnou!



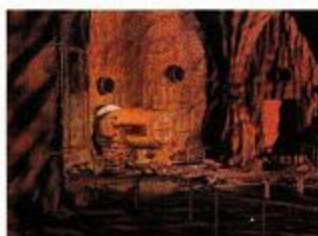
nabídne k sexuálnímu vybití. Žádná lítost. Žádné psychologické držadlo. Žádná zem, která by zastavila centrifugu šílenství. Přesně tak to autoři naplánovali. Kola osudu se roztáčejí stále rychleji, všechno je stále podivnější a podivnější, obyvatelé městečka tiše umírají, až už to děj hry nevydrží a praskne ve zmíněné PEKLO.





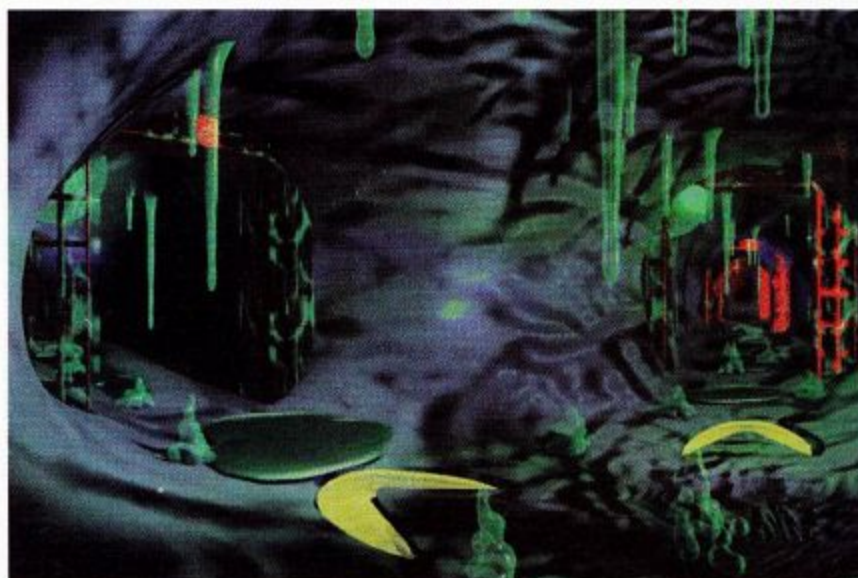
NetZone

Virtuální světy jsou prozatím fantazie, ale jistě nastane doba, kdy se pomocí počítače dostaneme do jiného prostoru. A pro lidstvo to vůbec nemusí být bezpečné.



Váš otec jednoho dne zmizel. Zmizel dost záhadně, ani po něm nezůstala žádná stopa, což sice lecko, včetně policie, udivuje, ale i přesto, že je to již rok, nikdo neví, kam a proč zmizel. Současné lidstvo již ovládá nepřehledné množství technologií, které dokáží využívat informaci ke všemu možnému, včetně vytváření nových cyberforem života a přesto žádná z nich nedokáže najít zmizelou lidskou bytost. Veškeré pokusy o jeho nalezení byly marné, jako by zmizel ze světa...

Otec po sobě zanechal jen několik věcí, z nichž bezesporu nejzajímavější je jeho notebook se speciálním neurointerfacem. Jakožto šéf jedné z nej-



stvo. Váš otec již od začátku dělal všechno proti a byl tedy nepřijemnou překážkou...

Naštěstí někde existuje databanka s celým obsahem jeho mozku, takže je tu reálná šance, že by se mohl pomocí speciální technologie opět objevit ve své virtuálně hmotné formě a pomoci vám zabránit hroziící katastrofě, která se chystá v nitru CYCORP a která by postihla celou komunikační síť. Zhoubný virus je totiž schopen šířit se nepředstavitelně rychle a následky by znamenaly totální kolaps.

Hra Net:Zone je velmi zajímavým projektem. Již od prvních chvil na hráče působí mystickou atmosférou. Zavádí ho do jakéhosi virtuálního prostoru kdesi v budoucnosti. Vnější svět v něm nehraje žádnou roli, vše se odehrává uvnitř, uprostřed něčeho, co neexistuje a přesto je to naprosto ohromující. Onen svět je vytvořen kdesi v síti počítačů, ovšem lidský organismus se snadno stane jeho součástí. Speciální senzory umožňují, že člověk vlastně virtuálně existuje kdesi uvnitř a může zasahovat do dějů ve svém prostředí, stává se jeho prvkem. Hráč se tak ocitá v samém jádru korporace a postupně se snaží získat prostředky ke znovuoživení otce a zároveň skládat mozaiku, která mu připadá zpočátku neuvěřitelná, ale časem, jak se dostává stále hlouběji, se stává stále reálnější. Celou dobu je veden stopami, které mu připravil buďto jeho otec, nebo které nachází jako součásti systému CYCORP. Objevuje různé záznamy odhalující minulost i ukazující směr k další stopě. Ty ho vedou

▲▲ Do těchto vlhkých chodeb se nedoporučuje chodit bez pláštěnky (pokud se to vůbec doporučuje).

▲ Když tak vidím to krásně žhavé lávové jezírko dole, mám sto chutí do něj někoho strčit.

▲ To divně uprostřed je docela šikovný stroječek, který by časem mohl nahradit matičku přírodu.

větších a nejzáhadnějších korporací na zeměkouli CYCORPu se zabýval právě vývojem nových a tedy tajných postupů při vytváření „nehmotných forem života“ a měl přístup i k těm opravdu nejujatovanějším informacím. Napadne vás tedy, že pokud neexistovaly žádné stopy v reálném světě, je třeba se vypravit tam, kde otec trávil nejvíce času, tedy do samotného virtuálního nitra firmy CYCORP. K tomu by mohl pomoci právě otcův notebook, jenže je potřeba heslo. Chvilí vám to sice trvá, než se dostanete dovnitř, ale přeci jen je vidět, že máte hodně z otce. Ještě napojit svoji

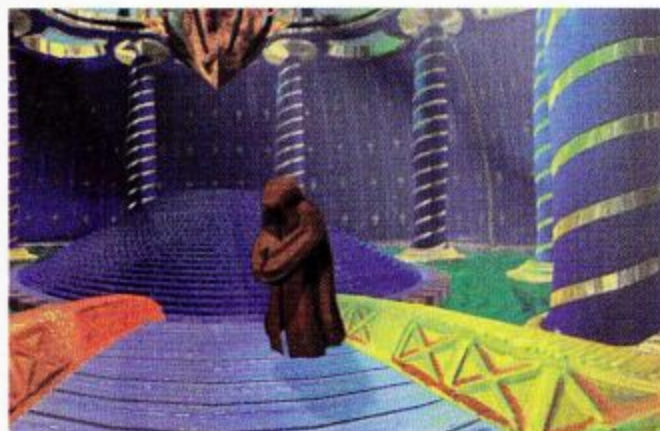
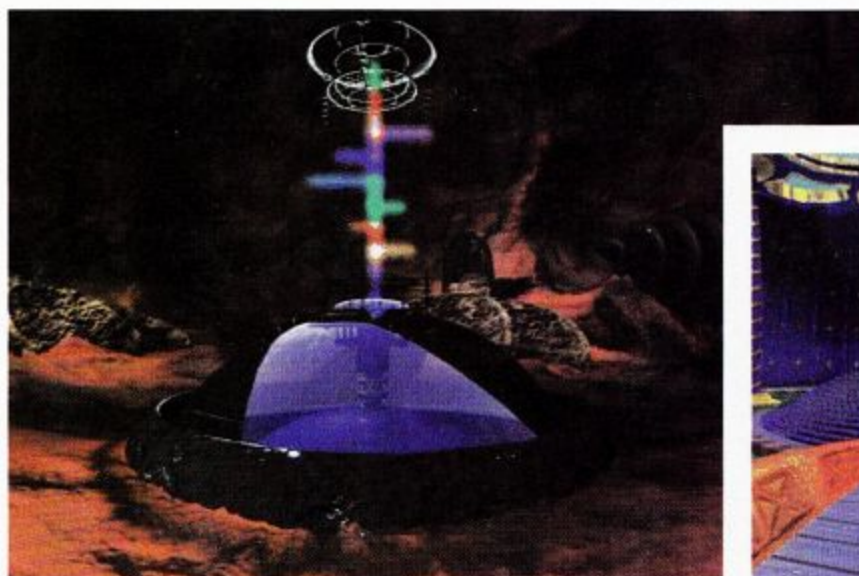
nervovou soustavu a jste IN. Ocitáte se v centru celé korporace v jakémisi virtuálním prostoru. Pro vás je to cizí svět plný prapodivných věcí, ale za chvíli pochopíte, že přeci jen má svoji logiku.

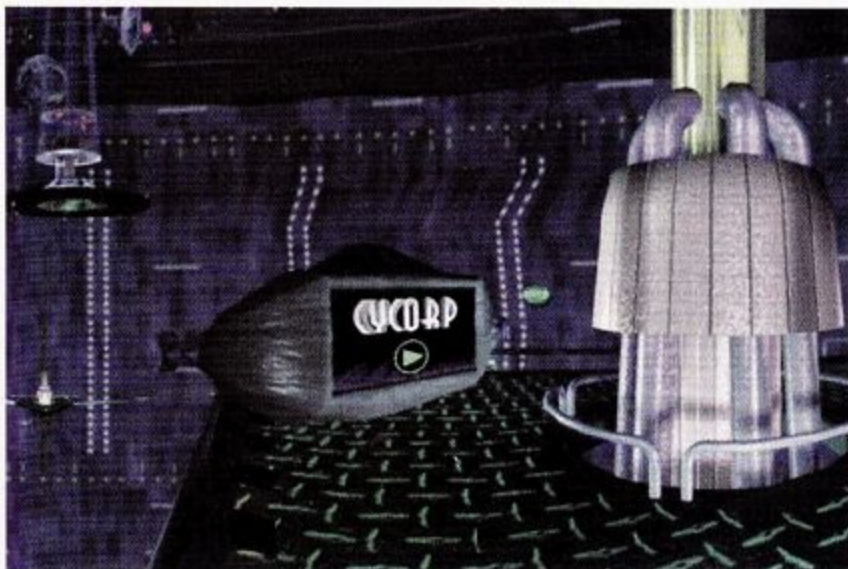
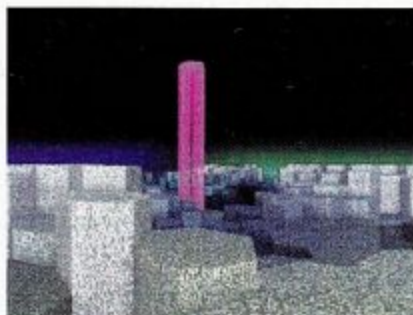
Trochu vás na začátku zarazí, že se na vašem komunikačním zařízení objeví zpráva od vašeho otce, ale to je přeci ta stopa, kterou hledáte!! Pak následují další a další, postupně se propracováváte hlouběji a zjišťujete pěkně krůček po krůčku pravdu o tom, jak v CYCORPu jeden z podřízených začal vytvářet vlastní projekt na bázi duplicity kódu, který ve svém důsledku ohrožoval celé lid-

◀ Na těch barvách je něco nepřirozeného. To určitě nebude polární záře.

▼ Že by se tu vybíralo mýtné?

NETZONE	
Výrobce:	ComproGames
Distributor:	Gametek
System:	DOS i WIN 95
CPU:	486
Pamět:	8MB
Harddisk:	5 MB
VERDIKT: NetZone je zdařilá adventure, která nás přenesle do virtuálního světa budoucnosti. Po technické stránce dokonalé, hrátelné, obtížné. Co víc si můžeme přát?	
score	8/10





skrz vývojové laboratoře symbolicky umístěné v prostředí vzduchu, vody, ohně a země.

Vzhledem k tomu, že jednotlivé stopy jsou podávány většinou v náznacích, aby hráč sice měl pocit, že už ví, co udělat, anebo kam jít, ale přitom by ten pocit potřeboval ke správné realizaci ještě nějakou drobnost, by se hra dala zařadit mezi nadprůměrně těžké. Občas se dokonce stává, že než odhalíte další stopu, musíte si již po padesáté přehrát všechny záznamy a pak si všimnete jen tak mimochodem pronesené větičky, která vám odhalí další stopu.

Ve hře je samozřejmě spousta míst, kam se dostanete až po zadání toho správného kódu, takže si užijete i trochu toho klasického hlavolámání. V některých situacích hra poskytuje i drobné hinty, těch je poměrně málo a jsou ovšem jen v náznacích. Rozhodně nepočítejte s tím, že když už do nich přeci jen po několika hodinách vnitřního morálního souboje, jestli ano nebo ne, nahlédnete, tak hned ve hře někam postupujete. I nad hintem je potřeba si pořádně zapřemýšlet.

Co opravdu stojí za pochválení, je grafika hry. Jelikož se hráč pohybuje v nereálném světě, tvůrci si dali hodně velkou práci na tom, aby ho pořádně přiblížili. Hra je viděna z vlastních očí hráče a opravdu je na co se dívat. Všechny objekty (interiéry i exteriéry) jsou v 3D a dokonale vyrenderované. Virtuální svět je vytvořen s maximální precizností. Octnete se v obrovských halách (můžete obdivovat práci virtuálních i těch opravdových architektů),

podzemních laboratořích i stísněných prostorech raketek, vždy však bude prostředí co nejpropracovanější. I postavy pohybující se v něm jsou provedeny velmi dobře, i když už ne 3D. Zajímavý je ovšem pohyb postavy. U tohoto typu her jsme zvyklí na to, že jaksi poskakujeme z políčka na políčko. Tady to samozřejmě platí také, ovšem s tím vylepšením, že na každém z nich můžeme otáčet hlavou o plných 360 stupňů. Vzniká tak iluze možnosti volného pohybu, ovšem samozřejmě, že při kroku opět skočíte do předem určeného místa.

Ovládání je velmi jednoduché, veškeré činnosti provádíte přes vaše komunikační zařízení. Tam také najdete inventář, podrobné informace o věcech a mapy lokací.

Hra je zaměřena spíše na sbírání věcí a řešení hádanek, než na komunikování s ostatními. Ostatně vlastně ani není s kým pořádně komunikovat. Ve virtuálním světě jste jen vy a ostatní jsou jen záznamy nebo stroje.

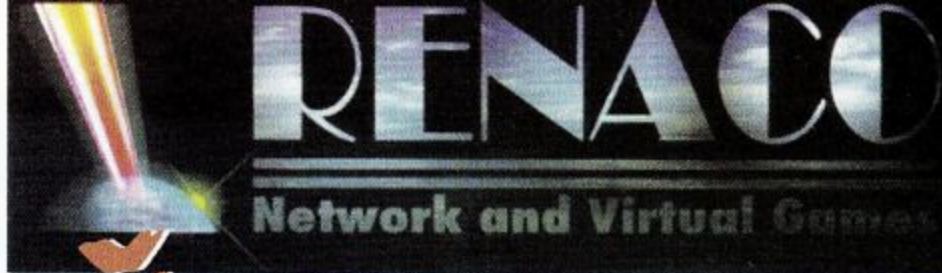
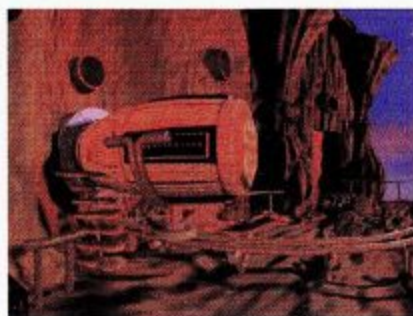
K dotvoření atmosféry velkou měrou přispívá i hudba. A dělá to opravdu velmi dobře. Opakující se skladby s vleklymi melodiemi a agresivními tóny působí dost depresivně, až máte leckdy chuť hudbu vypnout. Rozhodně volba skladeb byla velmi dobrá a celkový obraz hry je díky grafice a hudbě velice zdařilý. Po technické stránce je tedy hra víc než ucházející.

Vezmeme-li v úvahu velmi zdařilý příběh, atmosféru a hlavně logičnost hry, nezbyvá konstatovat, že opět máme tu čest s hodně nadprůměrnou adventurou.

Tomáš Landa

▼ Docela pěkná hala, ne?

▼ Raketka vypadá sice trochu divně, ale je docela spolehlivá.



Sance

Pro tvorbu počítačových her
Hledáme 2d, 3d Grafiky,
hudebníky a scénáristy
tel: 02/ 643 3288, 02/ 643 3970



**CETRUM
POČÍTAČOVÝCH
HER**

- X Klimatizovaná herna s občerstvením
- X Přijďte si zahrát po síti
- X Plné verze a novinky
- X Vyzkoušejte si **VITRUÁLNÍ REALITU** s přilbou **VFX 1** a nové 3D brýle **3D MAX**
- X **!!! POZOR !!!** radši si předem rezervujte váš počítačový čas na našich strojích na tel: **02/ 643 3970**

Výhodný prodej počítačů a příslušenství.
Prodej nejnovějších počítačových her,
i na dobírku

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

Naše adresa: Renaco - Palác kultury
Stanice metra C - VYŠEHRAD

Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Umíte angličticky? Pokud ne, přeskočte na další stránku. Tohle není nic pro vás. Vlastně, nepřeskakujte na další stránku, ale zavřete Score a začněte se učit anglicky. Hned! Takhle chcete vstoupit do Evropy, když neumíte anglicky?



▲ Jak vidíte, Anglie v 10. století vypadala spíš jako tuleň. Vlastně žirafa...

◀ Sir Gallahad „ctnostný“ konečně úspěšně svlékl všechny panny v zámku Anthrax.



Znáte Monty Pythony? Pokud ano, okamžitě si běžte koupit tuhle hru. Ne, nečtěte dál, odložte Score, zapněte si kalhoty a OKAMŽITĚ si běžte tuhle hru koupit!

Vy ostatní si ji jděte koupit taky, ale předtím si zjistěte, kdo to jsou Monty Python.

A TEĎ NĚCO ÚPLNĚ JINÉHO

Jednou takhle v úterý roku 932 šel král Artuš se svým sluhou po poli, když se mu zjevil Bůh a oznámil mu, že se má vydat hledat Svatý Grál. A Artuš to udělal. (Bližší vysvětlení "Svatého Grálu" viz „Indiana Jones 3“).

Jednou takhle dali Monty Python hlavy dohromady a natočili film „Monty Python and the Holy Grail“, který u nás nikdy nešel. Možná je to dobře, protože by ho asi překládal ten génius, co v „Monty Python v Hollywoodu“ přeložil „blow job“ jako „výbuch“. Mimo jiné.

Jednou takhle dali ve firmě t Th Level hlavy dohromady a řekli si, že když se tak dobře prodává jejich CDčko MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME, mohli by z Monty Pythonů vy-tlouct další peníze. A tak vznikla

hra MONTY PYTHON AND THE QUEST FOR THE HOLY GRAIL.

A TEĎ: ZVUKOVÝ EFEKT!

Boinnnnggg!

A TEĎ NĚCO ÚPLNĚ JINÉHO

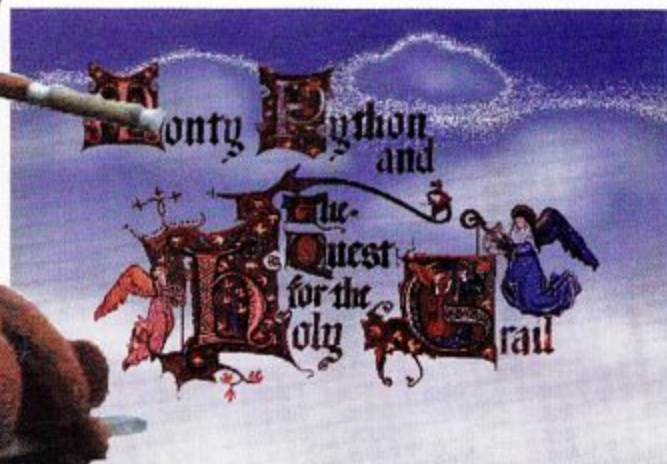
Ve hře MPATQFTHG (vyslovte to desetkrát rychle za sebou!) hrajete krále Artuše a vaším úkolem je najít Grál. Je to vlastně adventura, ale trochu z jiného těsta. Začíná to už úvodní obrazovkou, na které jsou tři okénka: „Collect the Grail“, „See the Film“ a „Register Now“. Když kliknete na první z nich, dozvíte se, že jste vyhrál a hra skončí. Když kliknete na „See the Film“, uvidíte kompletní film „Monty Python and the Holy Grail“ - ovšem rychloposuvem. Hodně rychlým rychloposuvem - celý film je zhuštěný asi do 30 vteřin. Takže zbývá poslední možnost „Register Now“. Po neviných otázkách na jméno a adresu se začne program zajímat o vaši oblíbenou barvu a hlavní město Assyrie, aby nakonec zešlel úplně a vypytlal se vás na věci jako: „Který prezident je na pětidolarovce? A) Lincoln, B) Se svým vzděláním si pět dolarů v životě nevydělám, C) Můžete to zopakovat?, D) Co je to prezident?“

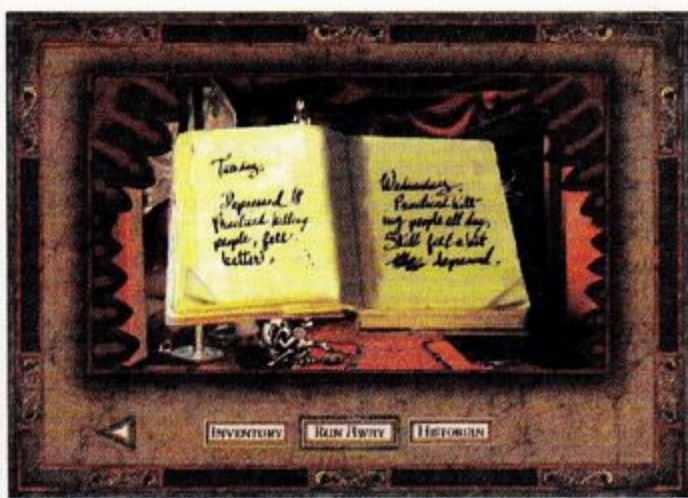
A pak začne hra. (Vlastně, ke hře patřil už ten zdánlivě zbytečný dotazník, ale to se dozvíte až ve finále a víc vám neřeknu.) Jak už bylo řečeno, je to adventura, ale

taková ne úplně normální. Především má jenom asi 10 lokací a v rámci lokace se (většinou) nemůžete pohybovat - pouze klikáte na různé předměty (a osoby) na obrazovce a sledujete, co se děje. Například - kliknete na rytíře a ze zadku mu vyleze pštros. Není problém dostat se do všech lokací. Jde o to, jakým způsobem v každé z nich splnit tajný úkol (pomocí předmětů z ostatních lokací) a tím získat klíč k truhle, ve které se skrývá Grál a doposud nepublikovaná scéna z filmu jako prémie. Úkoly se nedají označit za dvakrát logické. Spíše naopak. Musíte například rozebrat zámek Camelot, strčit si ho do batohu, v jiné obrazovce utrhnout nohu mrtvole a do nohy strčit Camelot. A úkol je splněn. I ostatní jsou stejně praštěné, přesně ve stylu absurdního humoru Monty Python, ale nechybí nápoděva (díra v noze má stejný obrys jako Camelot) a co je důležité - nikdy se nemůžete „zaseknout“ ve slepé uličce ani zemřít. Hra jde za každé situace úspěšně dokončit. A když je nejhůř, pomůže vám e-mail od Boha.

A TEĎ NĚCO ÚPLNĚ JINÉHO

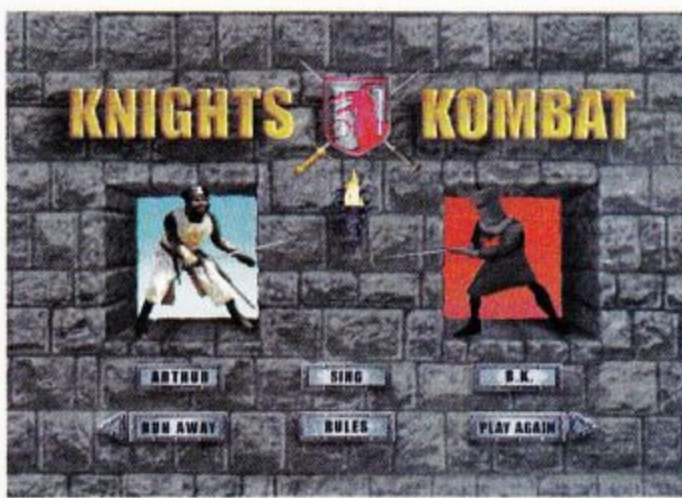
Kromě mnoha dialogů a animací z filmu je v MPATQFTHG taky spousta originálních vtipů, které dobře vystihují styl humoru Monty Python. Je vidět, že tvůrci byli jejich zanícení fanoušci a že Monty Python na vznik hry osobně dohlíželi a namluvili mnoho nových dialogů. Humor je totiž převážně slovní a tady je kámen úrazu. Nejenže není možné zapnout titulky, ale humor Monty Python je navíc v oné zvláštní slangové britské angličtině, kterou vás ve škole neučili (například „fairy“ znamená „víla“ ani „pohádka“, nýbrž „buzerant“). Pokud nerozumíte, o čem se mluví (a zpívá), můžete sice MPATQFTHG





▲ Stan Černého rytíře a jeho depresivní deníček.

▲► Král Artuš versus Černý rytíř, aneb MORTAL KOMBAT trochu jinak.



Výňatek z deníčku Černého rytíře:

Úterý: Měl jsem depresi. Trénoval jsem zabíjení lidí. Je mi líp.

Středa: Celý den jsem trénoval zabíjení lidí. Pořád mám trochu depresi.

Čtvrtek: Velká deprese. Znovu jsem měl ten sen, ve kterém mi uschází končetiny. Trénoval jsem zabíjení lidí. Nerozveslilo mě to.

Pátek: Jel kolem Červený rytíř a ani nepozdravil. Je to nafoukanec. Zabíjel jsem ho. To má za to.



◀ Artuš a jeho sluha Patsy ve vesnici stížené morem. Uprostřed strategicky důležitý sud, vpravo mrtvolý, vpravo nahoře populární „3D obrázek“. Kdo pozná, co se v něm skrývá, vyhrává Pentium. Vlevo nahoře umírající, který má zajímavé vize budoucnosti.

také dohrát, ale přijdete o větší polovinu vtipů. A upřímně řečeno, v této hře nejde ani tak o dohrání, jako o zábavu. Za každé úspěšné (a vlastně i neúspěšné) kliknutí jste odměněni krátkou animací, proslovem, kouskem filmu nebo aspoň zvukovým efektem. A pokud hru dohrajete, můžete se lokacemi dál procházet, objevovat další fóry (které nebyly potřebné k dohrání) a hrát mini-hry.

Aha, málem bych zapomněl. V rámci MPATQFTHG najdete pět stylových akčních mini-her. „Drop Dead“ je TETRIS s mrtvolami (a inovací v podobě málo mrtvých mrtvol, které se hýbou a křičí „I am not dead! I feel fine!“), „Burn the Witch“ spočívá v opakování prodlužující se barevné sekvence doprovázené řevem pálených čarodějnic, „Catch the Cow“ je sice velmi jednoduchá, ale originální hra o uhýbání před padajícími krávy, „Spank the Virgin“ spočívá ve svižném plácání vilných panen po různých částech těla a „Knights in Kombat“ je parodie na MORTAL KOMBAT a MECHWARRIORA.

A TEĎ: LIDOVÁ MOUDROSTI

Sova nevsedí sokola, a tak dlouho se chodí okolo, až přijde pikolo.

A TEĎ NĚCO ÚPLNĚ JINÉHO

Sebrané předměty se vám hromadí v inventáři, který je zajímavý tím, že v něm předem vidíte všechny věci, které je teoreticky možné sebrat. Jejich velké množství a jejich účel je většinou obskurní (to je takové cizí slovo, které znamená „nejasný“, ale lidé ho používají, aby vypadali jako intelektuálové). Ke konci hry ovšem zjistíte, že většina předmětů je naprosto zbytečná a můžete (vlastně musíte!) se jich zbavit. Náповěda: sud u malomocných.

Animace jsou bezchybné a někdo si s nimi musel dát opravdu hodně práce. Postavičky a předměty byly „vystřiženy“ z původního filmu a pohybují se přesně ve stylu typických animací Terryho Gilliana. Určitě to bylo mnohem náročnější, než prostě zdigitalizovat kusy filmu. Zvuku také není co vytknout - snad jen to, že některé dialogy z filmu znějí ve srovnání s nově nahrávanými proslovy poněkud zašuměně, ale s tím se nedá nic dělat. Hudba je většinou digitální (přímo z filmu), pouze při mini-hrách hraje přes MIDI.

A TEĎ: ABECEDA!

A B C D E F G H I J K L M N O P Q a mě už to nebaví.

A TEĎ NĚCO ÚPLNĚ JINÉHO

Na MPATQFTHG je také radost pohledět z programátorského hlediska. Nejenže instalace a spuštění proběhne bez nejmenších problémů, ale přesto, že hra běží jenom pod Windows, všechny animace i filmové ukázky jsou až neuvěřitelně rychlé a naprosto plynulé i na mé „ubohé“ mašince, na které se BAD MOJO skoro nehne a ZORK NEMESIS vůbec nehne. Ale vy stejně všichni máte Pentia 200, takže je vám to jedno.

A TEĎ NĚCO ÚPLNĚ JINÉHO

Takže: MPATQFTHG je velmi stylová (a s láskou naprogramovaná) hra pro fanoušky Monty Python, kterou sice může hrát kdokoliv, kdo rozumí anglicky, ale mnoho vtipů je v ní založeno na tom, že znáte původní film (a scénky Monty Python) a zjistíte, že tentokrát je všechno trochu jinak. Například Rytíři Ni si mohou svou oblíbenou skalku objednat přes Internet, historik se dožije konce hry (a tudíž nepřijede policie) a v zámku Anthrax opravdu dojde k orálnímu sexu (pokud znáte heslo). Ale to už je, jak říkají Švédové, úplně jiný příběh...

František Ruka... Ne! Fuka!



MONTY PYTHON AND HOLY GRAIL	
Výrobce: 7th Level	Distributor: 7th Level
Systém: Windows CD-ROM	
CPU: 486	Paměť: 8 MB
Harddisk: 2 MB	
VERDIKT: Pro fanoušky Monty Pythonů naprostá nezbytnost a nirvána, pro zbytek světa poněkud hůře pochopitelné, pro neznalé angličtiny nepoužitelné.	
score 8/10	

Gene Wars

Geny, DNA, klonování ... připadáte si jako v budoucnosti? Ostatně proč ne, vždyť celá hra Gene Wars se v ní odehrává.



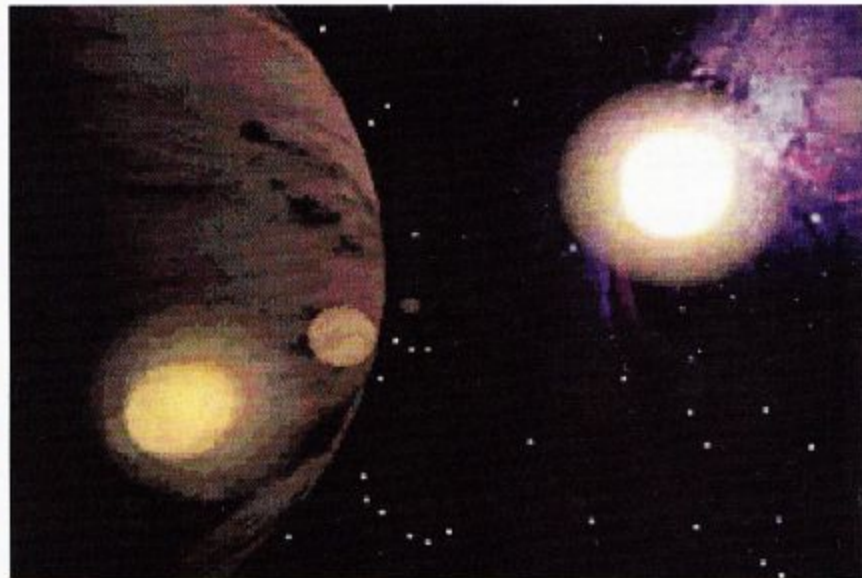
▲► Každá hra přece oplývá demem, ne?.

▲ Ten s tím srdíčkem je zamílovanej až po uši (chudák).

Kdesi ve vzdálené (upřesněme na v hodně vzdálené) budoucnosti dala historie (minulost) vzniknout rase, která se nazývala, nebo spíše byla nazývána, jako Etheralové (možná vás v tento moment napadá jistá podobnost s rasou Etheralů ze hry UFO, ale můžu vás ujistit, že se naprosto a zcela mýlíte). Na této rase nebylo zvláštní to, jak její členové vypadali (můžu vám sdělit, že naprosto legračně, ty ufonky prostě musíte vidět - sledujte některý z obrázků okolo) nebo snad jaké schopnosti měli, ale myšlenka, či spíše základní myšlenka jejich rodu, která zněla: Mír a ještě jednou mír pro všechny živé bytosti ve vesmíru, skoncovat s věčnými válkami a jejich škaredými následky.

Jednoho dne zjistili, že vesmír není tak malý, jak se jim zpočátku zdálo a rozhodli se pro vyslání kosmických lodí do všech koutů vesmíru, aby i zde v těchto neprozkoumaných končinách zavládl věčný mír a pořádek. Jejich loď plula prostorem po dlouhou dobu, ale nikde se jim nepodařilo najít žádný život, ba ani jeho náznaky.

Až jednoho dne loď nesoucí jméno, éér promiňte omyl, právě jsem zapomněl její telefonní číslo, vlastně chci říci jméno, no ale to nevadí, prostě jedna z těchto lodí plula vesmírem stejně jako ty ostatní a měla větší štěstí, jelikož narazila na sluneční soustavu čítající zhruba 24 planet, na kterých objevili život. Jaké však bylo jejich překvapení, když zjistili, že na těchto planetách žijí čtyři klany - Earthlingové, Saurianové, Bohemianové (no, nevím, nevím, jak firma Bullfrog přišla na tento název, jen doufám, že nemají na mysli naši malou zemičku) a konečně Schnozroidové. Brzy Ethera-



lové poznali, že jsou vývojově daleko vyspělejší než všechny tyto rody dohromady, a když zjistili, že se snaží jeden druhého zničit za každou cenu, tak je napadla spásná myšlenka. Rozhodli se, že bude konec válkám v této sluneční soustavě, a tak zabavili všem stranám jejich zbraně (a vystříleli je jako v Doomovi a tím si získali věčný mír, jelikož neměl kdo válčit :-)) a sdělili jim, že pokud se pokusí jeden druhému ubližovat, tak bude bezpodmínečně zničen. Naučili je některým málo věcem, které se podle nich nedali zneužít pro válečné účely (to ještě nevěděli, že za klávesnice a myši usednete vy a válčit se bude tak jako tak), jako třeba poznávat krásy rostlin, lépe čistit ovzduší atd... A řekli, že jedině ten, kdo bude nejlépe plnit jejich mírové úkoly, bude moci existovat a vládnout této části galaxie.

To bychom měli stručně k ději této hry, nyní bych vám rád pověděl něco více o hře samotné. Po jejím zapnutí a shlédnutí celkem krátkého, leč působivého dema se zhostíte role vrchního стратега. Dostanete do rukou zástupce jednotlivých ras, přičemž každá z nich má určitého specialistu na některý obor. Jako příklad uvedu třeba inženýra

Genetika, který se zabývá výzkumem, či spíše zkoumáním (pitváním) nově nalezených tvorů, z čehož plyne, že pokud objevíte nového tvora, tak na to místo ihned pošlete Genetika, aby se pustil do jeho zkoumání, a pokud se vám to podaří na určité procento, není nic snazšího než informace podstoupit do genetických laboratoří a ty pak budou (mně neznámým způsobem - že by snad ty kotle?) vyzkoumané tvory vyrábět, anebo dále v pokročilejší fázi hry mutovat. Dalším takovým zajímavým specialistou je inženýr Botanista, který se, jak už jeho název napovídá, zabývá šlechtěním a pěstováním rostlin. Zpočátku jich sice nemáte mnoho na výběr, ale postupem času objevíte nové, a pak zase další



▼ Základna na úpatí hory. Jen doufám, že zde nepadají laviny.

▼ Nejdříve zničme tu bázi, a pak teprve ten les.





▲ Říkal někdo něco o Jurském parku?

► Áaach, konečně si mohu v klidu umýt nohy.



a další rostliny. Jistě vás taky zajímá k čemu v této hře budete potřebovat rostliny, pak vám tedy řeknu, že poté, co se vám podaří vyšlechtit svá „zvířata“, bude potřeba je něčím zaměstnat a taky živit. A proto není nic snazšího, než poslat Botanistu na určené místo, aby zde vytvořil plantáže, či hned pěkný les. Nemůžu opomenout ani třetího specialistu, kterým je Ranger, tedy zálesák. Klidně vám mohu říci, že jsem ho skoro celou hru vůbec nepoužíval. A k čemu se vlastně takový Ranger (nebo chcete-li zálesák) hodí? Tak například je schopen trénovat zvířata v různých dovednostech jako třeba v tajemství lepšího útoku, či obrany, nebo potřeby shánět více jídla atd.. A hlavně bych nerad zapomněl na inženýra Stavitele, bez kterého byste se opravdu moc daleko ve hře nedostali, jelikož kdo jiný by vám stavěl základnu a poté ji různě rozšiřoval a upravoval? No, přece inženýr Stavitel, díky jemuž můžete stavět budovy, které máte v dané misi k dispozici (nebo na které máte peníze, vlastně Goop) a nemusím jistě podotýkat, že v čím jste pokročilejší fázi hry, tak tím máte k dispozici větší a hlavně pestřejší spektrum budov. A abyste měli určitou představu, jaké budovy vlastně můžete stavět, uvedu jako příklad několik základních typů, jsou to Elektrárna - zpracovává energii a posílá ji do všech budov v jejím okolí, což je ostatně i krásně vidět, Photon procesor - který zachycuje jisté záření, nebo energii dopadající na povrch planety a posílá ho ke zpracování do elektrárny, Genetická laboratoř - tak zde je možné si vyrábět a mutovat vlastní tvory, Těžební plošinu - tu je vždy třeba postavit jako první a Skladovací silo - v této budově je možno skladovat Goop a jiné..



◀ Tak tomuhle se říká armáda :-).

▼ Právě zkoumám krabmana. Snad mě neštípne.



Jistě vás taky zajímá, co nastane, pokud v některé z misí potkáte sobě rovnou skupinku „prozatímních přátel“ a zjistíte, že nemáte žádné zbraně, ani jiné prostředky k jejich zničení, jelikož vám je Etheralové zabavili. Pak není lepšího řešení, než začít šlechtit i zvířata pro válečné účely a vyčkat, až se Etheralové se svojí průzkumnou lodí odklidí (vždycky jednou za čas přiletí jejich průzkumná loď, aby se podívali, jak si vedete) zase někde jinde (pokud byste někoho napadli v době jejich přítomnosti, mohlo by se stát, že by se pěkně naštváli a rozstříleli vám základnu na kusy), a pak pod rouškou malé průzkumné expedice napadnou nepřítele a můžu vás ubezpečit, že nebudete tím, kdo se snaží opět rozpoutat války, jelikož vaši nepřátelé mají naprosto stejné úmysly.

V jednotlivých misích máte vždy za úkol něco splnit (jak taky jinak), abyste mohli postoupit dále. Musíte například postavit tři Photon procesory, získat určitý počet Goopu (to je látka, kterou je možno těžit, nebo získávat z rostlin, či živočichů. Jedná se prostě o jistou formu Tiberia, akorát je to celkově trochu složitější) atd... Může se také stát, že mise skončí daleko dříve, než se vám podaří daný úkol splnit, jelikož, jak jsem již říkal, nejste na planetě sami a vaši soupeři mohou být klidně rychlejší v jeho plnění, což znamená dozajista konec mise.

Co se zpracování týče, je, jak se dalo od firmy Bullfrog očekávat, přinejmenším nadprůměrné. Grafika je taková.. no, jen se podívejte na okolní obrázky, prostě k pomilování. Velice jemná, jemňounká, že bych ji na chleba namazal (co to plácám, já ty reklamy opravdu nesleduji, věřte mi), a to se podržte, dokonce i rychlá na strojích 486, což je jistě třeba pochválit. Zpracováním mi hra celkově velice připomíná Powermongera, hru starou jako sám svět, ale přesto i na dnešní poměry stále báječnou. Zvukově mě hra také nezklamala a musím uznat, že si dal opravdu někdo práci s rozmanitými zvukovými efekty, kterých je ve hře celá spousta. Čili, co se zpracování týče, nemám skoro co bych vytkl, snad jen, že na čtyřtyřlístní CDromce trvá trochu delší dobu, než se hra nahraje, ale to je jen taková maličkost.

Mimochodem, nebylo zapomenuto ani na síťovou hru, čili si budete moci tohle vše prožít i se svými přáteli nebo spíše proti nim.

A závěrem bych rád řekl, že Gene Wars je hra, která nejen na pohled složitě vypadá, ale i taková vcelku je. Z toho plyne závěr - máte-li rádi hry typu Populos či Powermonger, tak neváhejte ani vteřinu a hned utíkejte do nejbližšího obchodu (pokud už nemluvíme v minulém čase, což by znamenalo, že hru právě hrajete) s hrami a berte ji, (radši zkuste taky zaplatit) a pokud jste tou další skupinou, zkuste pro změnu něco nového, třeba vás hra chytne.

Chalid Himmat

GENE WARS	
Výrobce:	Bullfrog
Distributor:	Electronic Arts
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486
Paměť:	8 MB
Harddisk:	20-100MB (volitelné)
VERDIKT: Velice originální a zajímavá hra. Berte všemi deseti (pokud je ještě máte pohromadě :-).	
score	7/10



◀ Hromy a blesky, to je ale budovat!

▼ No, není ten ufonek (Etheral) báječněj?

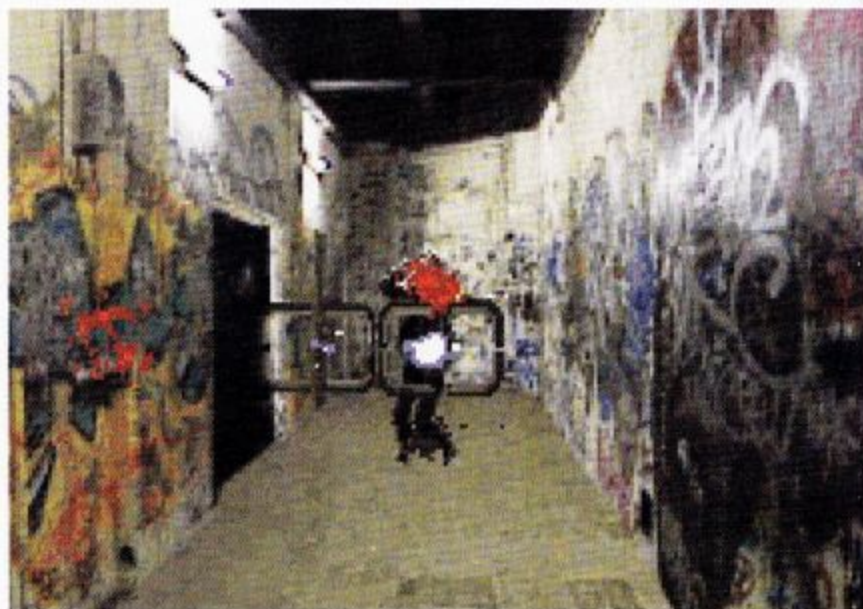


Hardline



▲ Hardline mě překvapil i tím, že odolal mému pokusu se zbraněmi. Když jsem uviděl takovýhle obrázek, kterak držím nějakou zbraň, nahrál jsem pozici předtím a do ruky si vzal jinou zbraň. A skutečně jsem ji držel i ve videosekvenci namísto té původní.

Může být i „mindless shooter“ a-la ALG zajímavou hrou?



Není tomu tak dávno, když nám do ještě staré redakce dorazil od Virginů presskit, který nám oznamoval, že se chystá hra s názvem HARDLINE. Nebylo by to vůbec nic divného, Virgin vydává spoustu her, jenže tahle měla být od týmu Cryo, jenž si ještě dobře pamatujeme, když nás ohromil Dunou, nechal nás poprvé na CD řídit v Megarace a také nás dost pozlobil s Aliens.

Netrvalo dlouho a tři cédéčka se hrou byla tady. A protože jsem kromě několika recenzí na PSX, novinek, odpovědí na úchylné dopisy ještě úchylnějších čtenářů, hraní Quake, hraní Z, koukání se na Světový pohár, polemizování s Andrewem a několika dalších důležitých aktivit, jako shánění lce a přemlouvání neochotných a nekompetentních sekretářek u jedné letecké společnosti, neměl v podstatě nic na práci, rozhodl jsem se Hardline zrecenzovat. Přece jenom přenechat takovou hru někomu jinému z redakce by bylo asi jejím pohřbem.

Jestliže jste viděli, nebo alespoň četli o nechvalně známých střílečkách od American Laser Games, tak si asi snadno vytvoříte představu, o co vlastně v Hardline jde. Dostanete do ruky zbraň, nabrousíte myši drápky a hurá přímo do digitalizovaného videa střílet objevující se postavičky. Jenže tady naštěstí veškerá podobnost s hrami od ALG končí!

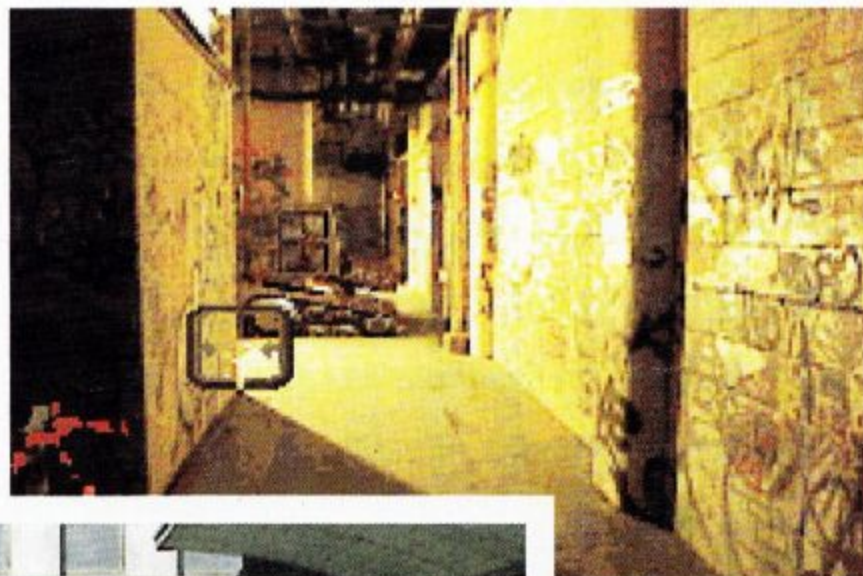
Všechno samozřejmě sledujete z vlastního pohledu a pohybujete se způsobem, že ukazujete, do jakých dveří máte jít a automaticky se tam přemístíte, zatímco se na monitoru odvíjí krátká filmová sekvence. Tyto sekvence se točily snad jen na několika místech, hlavní hrdina neustále pobíhá buď zprava doleva před oprýskanou zdí, nebo pod velkou trubkou :-). V pozdějších částech hry už se ale filmaři polepšili a zavedli vás i ven do hustého

lijáku, do podzemních tunelů metra a na další zajímavá a životu nebezpečná místa. Opět se zde setkáváme se stejným problémem jako v Aliens. Do různých lokací totiž můžete nahlížet z mnoha směrů, což vás dokáže totálně dezorientovat. To se ale týká opět jen začátku, druhou polovinu hry jakoby už dělal někdo jiný.

Na pravé straně obrazovky jsou tři zcela nenápadné sloupečky a ukazují vám, kolik máte munice pro primární a sekundární zbraň a kolik máte života. Obtížnost hry není nijak závratná, ale najdou se i úseky, které bude potřeba projít několikrát. Když už to vypadá, že následující várku padouchů nemůžete přežít, zpravidla přichází delší video, jež dále rozvine děj a přenesení vás někde úplně jině. Cestou si nabijete prázdné zásobníky zbraní a vyléčíte si rány, takže jste zase v plné síle připraveni k dalšímu tuhému boji.

Autoři přišli s novými nápady, které hru zpestřují, například plynem zamořené území, které můžete projít jen s nasazenou plynovou maskou, nebo temná chodba, kde musíte použít baterku. Ta navíc osvětluje jen část chodby, takže musíte střílet na sebe-menší pohyb, který ve tmě zahlédnete. Opravdu hodně „problémů“ je založeno na tom, že musíte někde něco najít, s nalezenou věcí se pak vrátit a díky ní třeba přejít rozlitou kyselinu, nebo projít už zmiňovanou plynem zamořenou chodbou. Zajímavá situace také nastala, když jeden ze Sec-

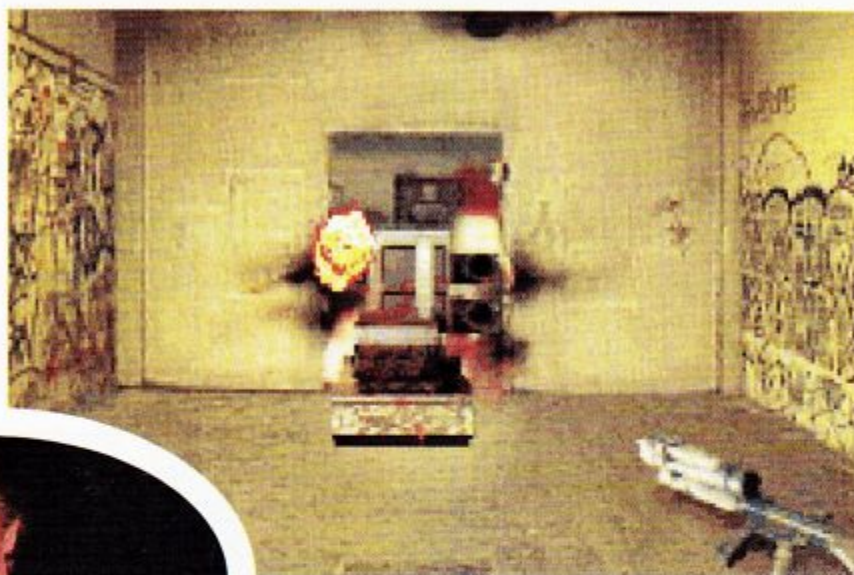
HARDLINE	
Výrobce:	Cryo
Distributor:	Virgin
SYSTÉM:	PC CD-ROM
CPU:	486
PAMĚT:	8MB RAM
HARD DISK:	14MB HDD
VERDIKT:	Mít speciální rubriku „Interactive movie“, dám tomu klidně osm.
score	6/10



▲ A další typická scéna. Všimněte si vlevo dole padoucha zmitajícího se v krvavém oblaku.

◀◀ Někdy nestřílíte, jen když stojíte na místě, ale i když procházíte například chodbou. Kamera se pohybuje ze strany na stranu a vy musíte dávat pozor, kde se objeví nepřítel.





▲ Smůla Sectoidů byla ta, že si nenabíjeli dřív, než mi vlezli před mušku.

► Výběr zbraní a váš inventář. Zajímalo by mě, proč jsem mohl sebrat oslepující disk, když jsem ho nikde nemohl použít.

Q3... Yssel, jeden z nejvýše postavených v řádu Decka.



nější pasáže. Naštěstí za sebou někteří nebožtíci zanechávají munici, lékárničky a někdy dokonce i lepší zbraně.

Najzajímavější na celé hře je ale samotný příběh, který se velmi zajímavě vyvíjí. Počáteční scény sice připomínají rozpačité běčkové filmy, ale časem se do příběhu vžijete a budete zvědaví, co se stane dál. Druhá polovina filmu už si nezádá s hollywoodskými sci-fi thrillerly. Hrajete pilota vrtulníku Teda, který přilétá na nouzové volání na místo konfliktu s nebezpečným gangem Sectoidů. Nalézá už všechny mrtvé a dostává se do přestřelky se Sectoidy. Díky nalezené pistoli ji zvládne, ale když se prostřelí ven zpět ke svému vrtulníku, stojí už v něj několik Sectoidů, kteří jej vyhodí do povětří. Vaše situace se tím značně ztěžuje a nedobrovolně se stáváte bojovníkem proti šířícímu se chaosu. V průběhu hry se spojíte s rebely a setkáváte se také s postavou, která v žádné hře nesmí chybět, krásnou dívkou. Když už se zdá, že jsou Sectoidi poraženi, ukáže se, že jejich původ nekončí vousatým chlapičkem, kterého jste právě zabili, ale že všechno stojí na vyzvání jakéhosi Decka. Cesta k tomuto tajemnému vůdci, jenž je vám nad očekávání velmi blízký, je dlouhá. Nechci prozrazovat nic víc, protože bych vás ochudil o značný kus napínavého dobrodružství, které vás dokáže ke hře přikovat jako máloco.

Scénář filmové části je vynikající. Je plný zvrátů, i když možná ně až zas tak překvapivých. Už od začátku dochází k občasným střihům z aktuální situace někam pryč do zelené zahrady, kde si hrají na trávu dvě děti. Tyto krátké, zdánlivě sem nepatřící vložky, násobí skutečný filmový dojem hry a vyvolávají ve zvědavém hráči žádost po vysvětlení. Ve stejném stylu příběh pokračuje a vy zjišťujete, že jde vlastně o vaše matné vzpomínky na něco, co jste kdysi prožili, ale čemu nerozumíte. Za pomoci svých přátel se na okamžik věnujete pátrání po vlastní minulosti. Toto pátrání a boj proti Sectoidům však nečekaně míří do jednoho bodu... Režisérovi se podařilo vytvořit kvalitní psychothriller s prvky sci-fi, jež ve finále nechává zcela vystoupit do popředí. Samozřejmě, že konec se nese ve znamení vítězství lidského rodu a finální scéna je více než klasická - hlavní hrdina v objetí krásné partnerky odchází vstříc zapadajícímu slunci. Je zají-

mavé sledovat, jak se z poměrně obyčejného pilota, normálního vzezření, stává drsňák ostře řezaných rysů Arnolda Schwarzeneggera a rtů Sylvestera Stallona. Na své si přijdou i příznivci milostných scén. Je tu sice jenom jedna, ale rozhodně předčí v erotičnosti všech šest dílů „sexy“ Larryho. Pochvalu zaslouží také herci, kteří podali přesvědčivé výkony.

Soundtrack příliš stránkou za vizuální stránkou hry. Nenapadná, leč na atmosféře se značně podílejí hudba na pozadí má sice daleko k Vangelisovu Blade Runneru nebo k The Digu, ale myslím, že právě taková klidně v počítačové hře může bez uzardění zaznít. Trochu zamrzí chyba u mluveného slova. To je totiž mnohdy úplně ztracené v hudbě a nebyť titulků, asi bychom z příběhu moc neměli.

Když se tak za celou hrou, na jejíž dohrání jsem potřeboval tři dny občasného hraní, ohlédnu, přijde mi trochu líto příběhu, který by klidně vystačil na jednu pořádnou adventuru, a když už Cryo chtěli mít ve hře herce, mohli udělat něco na způsob sierráckého Gabriela Knighta. Z herního hlediska nejde o nic převratného, proto to poměrně nízké hodnocení. Jestliže ale máte interaktivní filmy v oblíbě (ano, sám znám i takové lidi), určitě si Hardline nenechte ujít. Vy ostatní možná ohnete nos, ale vězte, že já se bavil docela slušně.

Béla Nemeshegyi

toidů odhodil jakýsi disk, z něhož vylétl blesk a na okamžik mě oslepil. Musel jsem protivníka poslepu zasáhnout na úplně tmavé obrazovce. Téměř v závěru se dostanete zpátky do kabiny vrtulníku a zastřílíte si ze vzduchu jak po lidech, tak po dalších létajících strojích. Zkrátka Cryo si vyhráli, a přesto se zdá, že neustálé střelení po cílech objevujících se na stále stejných místech musí být nudné, avšak neplatí to v případě Hardline.

Kromě toho se mezi touto čistou akcí, v níž postřílíte tak okolo tisíce nepřátel, tu a tam objevují i prvky adventury. Tak například, když se vloupete do jakéhosi vědeckého výpočetního střediska, musíte nejprve obalamutit tamní scanner otisků prstů tím, že na lepenku přenesete otisk prstu z monitoru jednoho z počítačů. Pak ji přiložíte na scanner, čímž se otevrou dveře dál.

Velkým kladem HARDLINE jsou zbraně a předměty. Když poprvé vstoupíte do Sectoidy hlídané oblasti, máte jenom holé ruce. U mrtvé vojandy najdete pistoli a postupně pak získáváte stále lepší zbraně. Od obyčejné pistole se tedy propracujete až po rychlopalné zbraně, lasery a také k vaší mentální zbraně. Druhý typ zbraní jsou vrhače granátů a ostatních věcí, používáte je pravým myšítkem. Třetí skupinu tvoří různé předměty jako jsou klíče, mapka, baterka, lano, hasící přístroj a další.

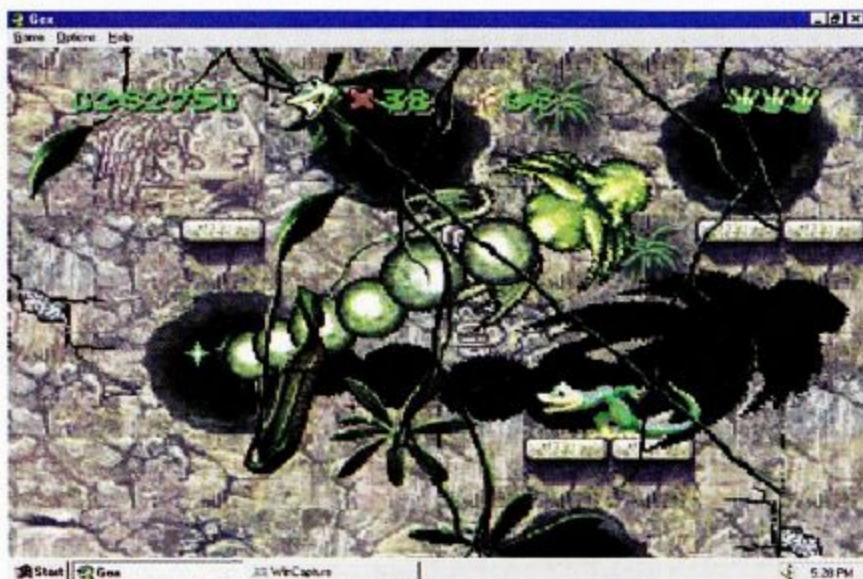
Velký význam pro hrátelnost má i vaše neustále zmenšující se zásoba střeliva. Někdy stačí, abyste používali brokovnici, jindy se neobejdete bez samopalu, když musíte několikrát pokropit olovem plnou obrazovku padouchů. Volba zbraní je kolikrát klíčová a některé úseky budete muset projít hned několikrát, než zjistíte, kdy si můžete dovolit použít slabší zbraň a tím si ušetřit náboje na obtíž-

► Díky jisté okolnosti, kterou neprozradím, máte někdy možnost použít svoje nadpřirozené schopnosti.



Gex

Jakmile polevil útok žížal Jimů, začínají se objevovat mloci ohební jako pendrek.

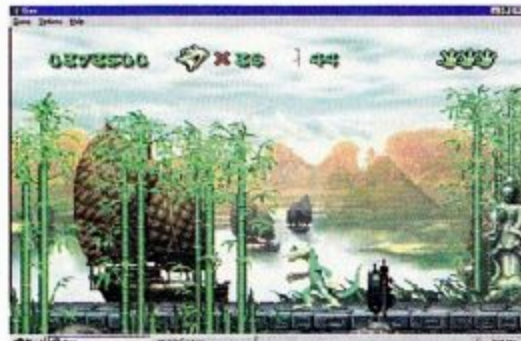


Jak vidíte, na světě je další akční zábavička na PC, je to opět předělávka, tentokrát ze 3DO a je distribuována samotným Microsoftem. Není to vlastně ani tak s podivem, že se do obyčejné hopsačky žene takové zvíře jako Microsoft, ale vezmeme-li v potaz, že se Gex na 3DO báječně prodával, jeho autoři Crystal Dynamics si na PCčku udělali dobré jméno akčních strategií. Horde a Microsoft se z herního hlediska batolí někde mezi dudlíčky a plenkami, není nic s podivem na tom, že se autoři Windows 95 rozhodli jít do kšeftu s potrhým akrobatickým mlokem.

Ano, už příběh hry je dosti divný: jednoho krásného dne plného much se mlok Gex dívá doma na televizi, když tu polapí ze vzduchu něco, co asi není moucha, protože to skřípe mezi čelistmi a pálí na jazyku zvláštní kovovou chutí. Chvilku poté se z televizní obrazovky vysune ruka a vtáhne Gexe za ocas do vnitřku televize. Organizátorem této podivnosti je záporňák Rez, jakýsi vládce světa za obrazovkou, který chce z Gexe udělat televizního maskota proti jeho svobodné vůli. Gex se vydává na pouť za osvobozením. Příběhy akčních her jsou natolik nudné, že je tato magořina popisující trudy mloka uvězněného v televizi snad už v podstatě „normální“. Důležité je, že si autoři vybrali za hlavního hrdinu právě mloka. Na rozdíl od žížal a jiných paskvilů, které se na obrazovce musí navlékat do záchranných kombinéz, protože mají malá, nepraktická, lehce rozmáznutelná tělíčka, zdá se být mlok na počítačové obrazovce jako doma. Jejím a potažmo také vaším úkolem je prolézt přibližně patnáct úrovní sestavených do klasických „mikrosvětů“ a sbírat v nich dálková ovládaní, kterými si můžete rozsvěcet přístupy do úrovní dalších. Témata světů jsou klasická jako samotný prach v koutech ulic - hřbitov plný zombie mloků, kreslený svět (Cartoon), džungle s nebezpečnou řekou plnou piraní a visutých můstků, Kung Fu svět zesměšňující japonské ninji a sumo-ranaře a nakonec skrytý technický svět, ve kterém čeká na hráče upřímné peklo.

Platformových hopsaček jsme už viděli tolik, že to jediné, co jednu v poslední době dokáže nějak odlišit od hromady ostatních, je animace postavičky a možnosti zajímavých pohybů, které postavička nabízí. Crystal Dynamics si toto volání po odlišnosti dobře uvědomili a udělali z Gexe přímo akrobata:

Gex může jít, běžet, krčit se, vystřelovat jazyk po bonusových světluškách,



▲ Draka přelétavajících z díry do díry bych určitě zařadil mezi ty povedenější strážce konce úrovní. Užil jsem si s ním spoustu legrace a utrpení...

▲ Létání na raketách je dosti ošemetná záležitost. Směr letu rakety se musí balancovat tím, že se buď stojí na špičce, nebo na zádi střely.

skákat různé náročné skoky a bránit se mácháním ocasem na všechny strany. Zde bychom u normální hopsačky (Earthworm Jim mezi normální hopsačky rozhodně nepočítám) pravděpodobně skončili. Mloci jsou totiž velice mrštní a jsou vybaveni přísavkami na svých gumoidních nožkách, takže mohou lézt i po stěnách, a to kupodivu po všech stěnách, tj. nikoliv pouze po stěnách, které ohraničují herní pole z boku, ale i po stěnách, které tvoří samotnou „zď“ prostředí, kdy na obrazovce vidíte mloka z vrchu přímo naproti vám, jak si šplhá po hladkém povrchu stěn. Co se týče stěn viděných z boku, může mlok lézt třeba i vzhůru nohama. Tento výčet se možná zdá být trochu matoucí, zjednodušeně řečeno, Gex může často lézt doslova kdekoliv po obrazovce. Dále jsou zde mločí obojživelné vlastnosti, ze kterých vyplývá plavání, něco, pro co nemám název a dělá se to na vodní hladině, rybo-

▲ Tam za vodou v rákosí ani mloci plavky nenosí.

▼ Microsoft presents Veselé zkažené rajče kontra supermlok Gex.



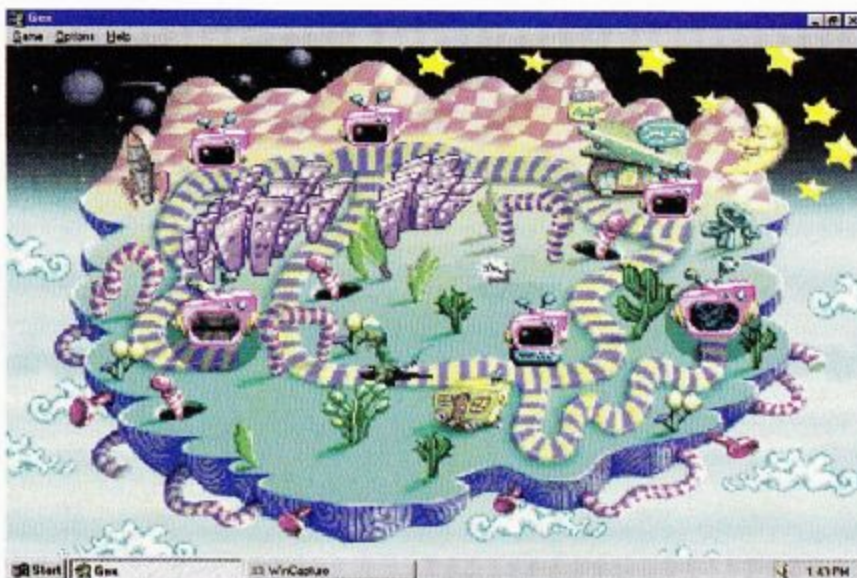


▲ Možná se budete divit, ale mloci umí chodit i po stropě.

▶ Mapička světa cukrdlátek, usmrkánků a cartoonů.

▶ Mapička světa sumo bojovníků, karatistů a čínských domečků s lampióny.

▶▶ Pouze mloci a študáci dokáží takhle vyplazovat jazyk na zlaté mušky. (Skrutý význam alarm!)



GEX	
Výrobce:	Crystal Dynamics
Distributor:	Microsoft
System:	PC CD-ROM
CPU:	486 DX 66
Paměť:	8 MB
Harddisk:	5 MB
VERDIKT: Přes některé menší potíže docela příjemná a zábavná akční hra pro Windows 95. Jestli jste si užili svoje při žitě Jimovi, užijete si i při ještěrci Gexovi.	
score	7/10

lov a klouzání po bahnitých náplavech. Kromě toho všeho si autoři domysleli ještě některé zvláštní vlastnosti, jimž se normální přírodní mloci věnují jen skutečně výjimečně - srolování ocasu do pružiny a skákání po něm, soptění ohně, vrhání ledu a vypocování elektřiny. Na celé toto klubko věcíček je potřeba bezchybně zvládnout ovládání osmi tlačítky na klávesnici, nebo čtyřmi tlačítky na kliplech. Nějakou dobu trvá, než se do ovládání dostanete, a proto jsem ve hře uvítal otazníčky coby interaktivní pomůcky, které vám přesně říkají, jak co udělat - jak skočit ze stěny na stěnu, jak požírat bonus světlušky atd.

První tři světy včetně jejich závěrečných bossů jsou docela dobře hratelné, svou různorodostí, hromadou tajných místností a bonusů a rozmanitostí nepřátel neustále zajímavé. Ke konci hry však jakoby už autorům docházel kyslík. Poslední zónu bych zařadil mezi paňanské zkoušky ohněm, protože v ní narazíte hned na dvě úrovně, jejichž zkompletování je vyložene věcí náhody. Na pomoc vám naštěstí přichází dva způsoby fixace: fotoaparáty, které vás v průběhu úrovní fixují na místech, kam jste nejdále doběhli a hesla, která dostáváte po úspěšném ukončení úrovně, pokud v té které úrovni najdete schovanou videokazetu, na které je heslo (jakoby) nahrané. Kromě dálkových ovládaní tedy v mnohdy komplikovaných úrovních musíte hledat také skryté videopásky s hesly, čímž se z obyčejného „sonikáckého sprint-běhu“ stává trochu myslivější záležitost. V některých zónách musíte přehazovat různé spínače a rozbíjet tajné stěny, abyste se dostali do míst, která vám byla doposud uzavřena. S jedinou zónou se tedy můžete teoreticky potýkat třeba hodinu i déle, protože její náplní zdaleka není jen doběhnout do cíle a čau čau.

▶ Závěrečný boss Flatulent chlemtá extrakt čpavku, aby mohl Gexe trochu přidusit.

▶▶ Souboj s paní smrtkou je nelitostně lítý, Gex musí rozbít prstence lebek povolání paní Smrti na pomoc, než se vůbec dostane na zoubek dámě samotné.



Pekelná obtížnost v některých závěrečných zónách je tak intenzivní, že Gex občas vběhne na obrazovku, která se objevuje po úspěšném dokončení zóny a samým vyčerpáním se pozvrací. Dobře to vystihuje šílenství, kdy jste nuceni skákat po pojízdných pásech nad jezerem s vrčící vodou s pravděpodobností 1-5%, že vám to jednou vyjde a vy se celí zpacení a rozlámaní konečně dostanete na konec zóny. To samé naštěstí neplatí o závěrečných bossích, jejichž chování je vždy jednotvárné a můžete se nazpaměť naučit všechny jejich pohyby. Mnohdy jste tak zažraní do pokořování terénních úskalí, že zapomenete hledat dálková ovládaní. Určitě bych pak nikomu nepřál, být s vámi v jedné místnosti, až vyheknete radostí, že jste se dokodrcali do exitu, otřepete pot, slepíte joystick a zjistíte, že Gex otráveně krčí rameny, je jako není Remote Control a celý Subworld se jako půjde hezky pěkně znova. Heh.

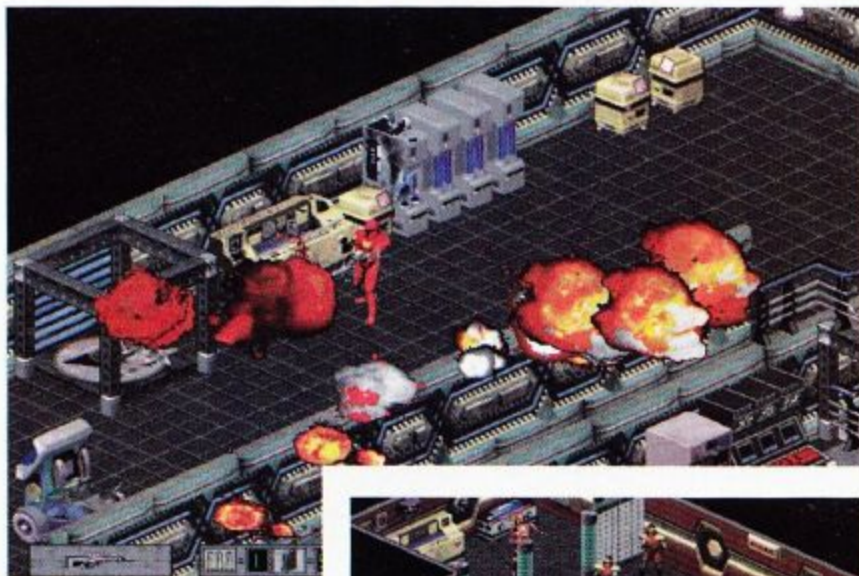
Zúží-li se však mnou možná podvědomě uměle rozšiřovaná perspektiva této klasické akční hry do normálních hranic akčních platformek, jsme zase tam, kde jsme byli už tolikrát - u hopsačky. Nic naplat, že se i zde něco novot najde, hopsací žánr bohužel přísně definuje, odkud kam se sebenápaditější autor může pohybovat. Zlaté výjimky jako Silly Putty pouze potvrzují pravidlo.

Andrej Anastasov



Crusader: No Regret

Král je mrtev. Ať žije král?



▲ Muž vlevo na ochozu poklekl a modlí se k Bohu, aby ho minula křížáková zášť.

▲ Někdy to prostě pořádně bouchne, no. Se na mě nemusíte dívat úkosem, že to občas trochu bouchne, ne?



nespatřivše nic živého, prohlásil za nepřítele a posléze za cíl vše. Dvě minuty tuhé palby a náš hrdina byl o několik zásobníků lehčí. Okolí bylo naopak o stejný počet zásobníků těžší, ale rozhodně se již nedalo popsat jako spořádaná kancelář. Zpoza stolu pomalu vykoul obrýlený úředník. Z jeho úst se vydralo: "My god, this is the Silencer!". Dobře mířený laserový výboj dal upovídánímu muži za pravdu. Vtom na místo dorazila místní ochranka a začalo peklo. Mamoulian se mnou možná souhlasit nebude a podá mi barvitý obraz toho, jak OPRAVDU vypadá peklo, nicméně pro naše účely můžeme tento termín snad použít. Ne? Dobrá. Začalo skoro peklo.

Ale to se již klávesnice dotkly kostnaté prsty hráčovy a skelné oko se pokrylo mlhavým filtrem mnohem účinnějším než Polariod. S chutí do toho a půl je hotovo.

Origin na nás uchystal pěknou past. Za cenu nové hry dostaneme datadisk. Datadisk až po

CRUSADER: NO REGRET	
Výrobce:	Origin
Distributor:	Origin
Systém:	PC CD ROM
CPU:	486
Paměť:	8MB
Harddisk:	20MB
VERDIKT: Jako nová hra Crusader: No Regret rozhodně nevypadá. A tak podle hesla NO PITY, NO MERCY, NO REGRET odsuzuji tuto hru ke známce...	
score	4/10

Král, v našem případě křížák (crusader), není mrtev pouze po úspěšné likvidaci WEC, tedy vlastně WEC, čili World Economic Consortium odešel do důchodu. Kdo naopak do důchodu neodešel, byl démonický Draygan, který své "záchodové bratrstvo", čili WÉCé pouze přesídlil do příhodnějšího podhoubí Měsíce, kde začal po několika letech opět vystrkovat růžky. A tak je opět na vás, abyste si nasadili úderný (pozor, nikoli údernický) skafandr a vypravili se na Měsíc konat svou povinnost. Za Boha, za Vlast a v neposlední řadě za Peníze.

První díl Crusadera nazvaný Bez výčitek No Remorse byl skvělou hrou, u které jsem se skvěle bavil poměrně dlouhou dobu, napjatě jsem tedy očekával, co nového přinese díl druhý, nazvaný Nemilosrdně No Regret. Ale zklamal jsem se. Opět spousta zábavy, skvělá grafika, realistické efekty a kolorující hudba. To vše jsou znaky skvělé hry. Jeden z nejdůležitějších ale bohužel chybí: originalita.

Co naplat, to vše tady již bylo v prvním díle. Ok. Ok. Ooook?! Je tu samozřejmě několik nových zbraní, noví nepřátelé, nové kroky a úkroky, nicméně to vše jsou vylepšení běžná pro každý datadisk. Jenže Crusader: No Regret není datadisk, je deklarován jako hra a jako takovou ji dnes budu soudit a jak uvidíte nakonec také odsoudím.

Svisť. Kdesi hluboko v budově WEC se otevřely dveře výtahu, pravým parakoutoulem se z nich vykullil po zuby ozbrojený Crusader. Okem bystřejším, než měl svého času Ilja Muromec, zhodnotil situaci. „Jen počkej, Draygane!“ odplivl si. Několik dalších minut strávil čištěním vnitřního krytu helmy. Nespokojen,



◀ A zase filmčky a zase jako pěst na oko.

▼ Tak co, jak se vám líbí Crusader: No Remorse? Nebo je to Crusader: No Regret? No Remorse? Těžko říci, obě hry jsou v podstatě identické.





DRUHÁ STRANA MINCE

Václav D. Provozník

VERDIKT: Neviděli jste první díl? Nevadí vám, že za cenu hry dostanete "datadisk"? Berte všemi deseti! Věřte mi, bude se vám líbit.

7/10

okraj plný zábavy, přestřelek, skvělých filmových sekvencí. Každý, komu se alespoň trochu líbil Crusader: No Remorse bude z Crusadera: No Regret určitě nadšen. Komu se nelíbil, ten má smůlu. Nejvíce ale z nového Crusadera budou mít ti, kteří jakýmsi nedopatřením o první díl přišli.

Detailní SVGA (640*480*256) grafika zobrazí přesně tolik, kolik potřebujete vidět. Pohyb není řešen plynulým scrollingem, alebrž vzájemně se překrývajícími statickými screeny tvořícími dohromady celé scénáři levelu. To ale není hrátelnosti na škodu, v případě potřeby můžete jednou klávesou obrazovku „vycentrovat“. Podivuhodné je, že na vás útočí pouze nepřátelé, kteří jsou momentálně na obrazovce, zřejmě podle hesla: „Když nevidím já tebe, nevidíš ty mě.“

Vašeho křížníka, eh, křížáka, totiž křížáka můžete ovládat jakýmkoli způsobem si zamane. Od klávesnice, až po myš. Směr pohledu (a střelby) znázorňuje malý červený křížek. V okamžiku, kdy se ve směru vašeho pohledu ocitne nějaký nešťastník (živý nebo plechový), který je počítačem vyhodnocen jako cíl, zaměří se na něj větší červený křížek a Crusader podle toho koriguje svou střelbu, což je místy příjemné, místy nepříjemné. Ale takový je Crusader.

Atmosféru hry podbarvují velmi realistické zvukové efekty (ačkoliv osobně jsem žádný laser ještě neslyšel, abych to mohl objektivně posoudit, ale kdybych nějaký slyšel, určitě by to zvu-

čelo přesně tak jako v Crusaderu).

Jednou (možná jednou) z věcí, která se radikálně změnila a podle mě

k lepšímu, je obtížnost. Nestačí pouze chodit a držet spoušť, musíte dokonce i přemýšlet a občas logicky uvažovat. Některá místa jsou opravdu zákysová, buttony skryté za krabicemi, které je třeba rozstřílet, nepatří k mým oblíbeným, naopak věci jako střelba na tlačítko přes zrcadlo jsou docela zajímavým zpestřením. Jedna rada do začátku: „Silová pole kryjící některé předměty potřebují ke svému chodu co? Energii! Energie k nim se shromažďuje kde? Je mi líto, ale na to si budete muset přijít sami.“

A až na tom budete opravdu velice špatně, nezapomeňte, že mimo svět Crusadera, ve kterém opravdu na lítost není místo, žijí ve skutečném světě lidé, kteří na vás místo samopalů vyrukují třeba s příjemným úsměvem a místo do pekla vás pozvou třeba na diskotéku. Ale nezapomeňte, že až se k ránu vrátíte domů, bude na vás čekat imaginární svět, kde není důležité vyhrát, ale přežít. To ostatní už přijde samo.

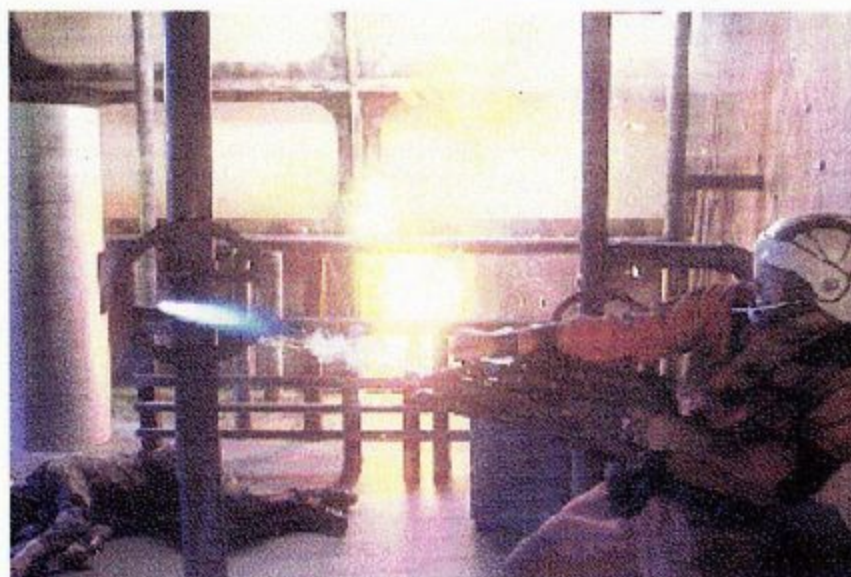
Václav D. Provozník

▲ Játka.

◀ Chceš? Ale já ti nedám!

►► A tady už jsme se dostali docela daleko, sranda přestala existovat a začala opravdická křížácká válka...

▼ Crusader v plné palbě do ... panebože, kam to vlastně střílí.



Lighthouse

Co skrývá starý maják? Další adventuru od Sierry na způsob Shivers.



▲ To jsou věci - divnej ptak s kladivem.

► Ať jsem jak chce rozčilenej, nebo vztekloj - vždycky, když se podívám na tenhle obrázek, tak vám mě to uklidní.



Bloumáš v myšlenkách a procházíš se po mysticky sametové pláži. Šum vln se mísí s příjemnými porывy teplého větru. Tma vévodí vůkol jako klapka na očích, když tu prořizne tmou jasné světlo. Odkud se vzalo? Snad něco napoví obrysy jakési neurčité stavby čelící vzruchu příboje několik stovek metrů před tebou. Přicházíš blíž a opět, v jeden kratičkový okamžik je tvé zorné pole zaslepeno prudkým světlem letícím po obloze. Teď už není pochyb, je to určitě maják. Ale velice zvláštní maják, spodní část stavby je podsaditá, připomíná spíš leccjaký přímořský domek, teprve z ní vyběhá k temné obloze štíhlá silueta signální věže. Věže tak vysoké, že se zdá, jakoby se jen tak tak dotýkala sametových nebes. Slyšíš hřmění. Přichází bouře. Kde hledat úkryt?

Ano, takovýmto způsobem začíná fantaskní dobrodružství zvláštní nové adventury od firmy Sierra nazvané výmluvně „Maják“. Autoři hry se zřejmě chtěli rozhodnout pro nějaké unikátní místo, kde se ještě žádná adventura neodehrávala a z nedostatku inspirace je napadl právě maják. Na první poslech to možná vypadá jako zajímavý nápad, ale čas rychle ukázal, že do jediného domečku se světyllem na půdě se žádná pořádná adventura prostě nedá nacpat, ať se 3D designéři snaží, jak chtějí. Maják je tedy pouze předehrou, branou do para-

lelního světa, ve kterém už budete dumat nad problémy zcela odlišnými, na majáky si už vůbec nevpomenete.

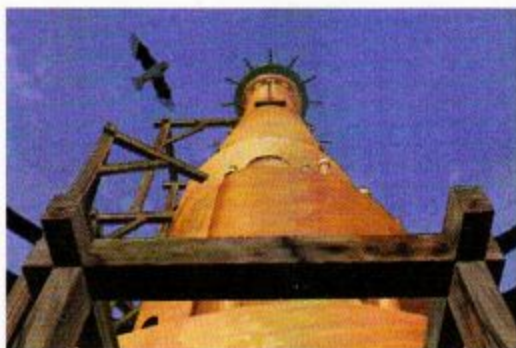
Vratký příběh je postaven na osobnosti jakéhosi bližze neurčeného spisovatele, který si najmul domek na pobřeží, aby se schoval před civilizací a v klidu mohl dokončit svůj rozepsaný román. V přímořské vesničce se seznámí s podivným správcem starobylého majáku a s jeho dudlíkovskou dcerkou. Jedné bouřné noci se vrátí v pozdních hodinách domů z procházky, která nepřinesla žádnou inspiraci, vyhlédne do noci z okna a je svědkem jiskřícího zásahu majáku rozeklaným bleskem. Zpráva na záznamníku vypustí do éteru vzrušené vřeštění správce majáku, který prosí o spasení své bůhví-kde-ji-vzal dcerky. Hrdina se tedy vydává směrem ke starobylé signalizační stavbě, zkontroluje svaly a rozbíhá se ke vstupním dveřím, uchopí kliku, stiskne a... nic, dveře jsou zamčené. Zase to nevyšlo, útok á la Schwarzeneggerovo Commando se opět nekoná. Nezbyvá než rozstisknout zuby a poohlédnout se po nějakých těch předmětech k použití, hádankách k vyluštění, záhadách k rozlousknutí a kdesi na vzdá-

leném konci možná po nějakém tom nako-



► Panečku to je výška.

▼ Běžná fontánka. Tedy alespoň na první pohled. Na pohled druhý už je to lepší - odhalíte fontánku, která je úplně obyčejná.



LIGHTHOUSE

Výrobce:	Sierra
Distributor:	Sierra
Systém:	PC CD ROM
CPU:	486DX/50SVGA
Pamět:	8 MB
Harddisk:	15 MB

VERDIKT: Trochu podivná, „další v řadě“ adventurka od firmy Sierra. Zpracováním a příběhem lehce nadprůměrná, na můj vkus však snad až příliš obtížná.

score 7/10

pání zadku šklebícimu se záporňákovi či méně pravděpodobně masakru s kouřícím rotačním kulometem v ruce (kdo hledá podobné vzrůšo, může se zaobírat adventurou Harvester).

Lighthouse je inteligentně mírná, mnohdy až nevyrazně klidná adventura silně připomínající hru Myst od firmy Broderbund. Pohybujete se po mrtvě vyhlížejících renderovaných statických obrazovkách, které nezaplňují ani celou obrazovku, pouze její skomnou část. Tento přístup je už ve své samotné podstatě citelně chudičkový oproti klasickým adventurám, ve kterých se s postavíčkou hlavního hrdiny pohybujete do poctivě ručně kreslených obrazech zabírajících celou plochu obrazovky. Dalo by se říci, že projekty jako Lighthouse jsou jakási herní Běčka, která se snaží vyžít z nižším rozpočtem a ohromit hráče něčím jiným nežli onou pověstnou adventuráckou chytlavostí a přehlednou hratelností. Například hra Shivers úspěšně poutala pozornost likavých hráčů svým mystičnem a skvělými logickými puzzly, projekt Frankenstein lákal pohledem na věc přímo z očí nemrtvé zrůdy s lidským srdcem, Myst byl romanticky zasněný a hlavně první... co tedy Lighthouse? S tím už je to horší. První není, neživá renderovaná grafika dávno vyšla z módy, skvělé zvukové efekty, kterými se pyšní, jsou k vidění v každé druhé hře současnosti. Autoři se snažili najít nové cestičky úspěchu - zaměřili se na rozlehlost, apokalyptickou obtížnost a zvláště nepodchytitelnou podivnost. Žádná z těchto vlastností bohužel nepřesahuje rámec mého osobního pohledu na věc. Mám takový pocit, že si s většinou z vás nebude mít Lighthouse co říci. Pokud již teď cítíte, že s celou touhle hrou není cosi v pořádku, odmyslete si z bezpečnostních důvodů jeden až dva body od

mého hodnocení, abyste nekoupili něco, za co mě pak budete proklínat.

Vyjma běžného sbírání předmětů a jejich používání musíte v Majáku řešit ještě různé další úkoly a puzzly. Při pohledu na nějaký předmět či do nějaké nádoby, skříňky či šuplete se vám často otevře další výhledové okénko, ve kterém uvidíte přiblížený výhled zkoumané věci, se kterým pak můžete dále pracovat. Tak například podíváte-li se na almaru, hrdina k ní přistoupí blíž, aby na vás mohla drze vypláznout svá zpuchřelá šuplata. Po chvíli marného klikání se vám podaří jedno ze šuplat otevřít. Objeví se malé okénko s detailním pohledem do útroby šuplete. Útroby jsou plné šroubků, koleček a drátků. Touto spoustou harampádí se můžete porůznu přehrabovat formou různého rozhrnování a posouvání plechového bordelu sem a tam. Teprve na dně harampádí nakonec najdete jakousi smutnou cívku, která se vám přesune do kapsy. Okénkový způsob bližšího nahlížení „na věc“ mi sice nikterak nevdává, ale nepokládám ho za nic extra vyvedeného. Wokna jsou přece úplně všude, Lighthouse je jen dalším z řady (přitom kupodivu běží lépe pod DOSem).

Obtížnost hry hraničí s totální nehratelností. Nelogičnost a zmatenost problémů vrcholí spolu se vstupem do nového světa (profesor otevřel jakousi mimoprostorovou bránu, kterou se můžete z majáku přenést do světa na opačném konci vesmíru), kde je hráč často nucen sbírat a používat přístroje a zařízení zcela cizí lidskému zraku. Podobných fidlátek a nástrojčků budete mít v inventáři rychle okolo dvacítky, ve kterýžto moment se hra stane extrémně komplikovanou a obtížnou. Jak už jsem se ale několikrát ve svých recenzích zmínil, vysokou obtížnost hry nepovažuji za něco nevídaného nebo kazivého, je to jen jedna z obecných neutrálních vlastností, kterou je třeba v recenzích zmínit.

Závěrem: cítíte-li se teď trochu nejistě z toho, jak nerozhodně tento zápas mezi hrou a recenzentem dopadl, jste na tom stejně jako já. Lighthouse je podivná hra balancující na hranici zajímavého dobrodružství a „tohle tady už přece bylo“ povědomosti. Když se nebudete moci rozhodnout zda koupit či ne, hoďte si korunou, osud to rozuzlí za vás.

Andrej Anastasov

▲▲ Co čumíš, malomocná mumie?

▲ Nech bejt, malomocná mumie!



Bubble Bobble

Softwarové firmy evidentně už nevědí, co vydávat, a tak přišla řada na oprašování starých klasických titulů. JET SET WILLY sice pořád nikde, ale zato tu máme...



▲ BUBBLE BOBBLE - nesmrtelná klasika (obzvlášť ve dvou).



BUBBLE BOBBLE byla populární videohra japonské firmy Taito někdy z roku 1985. Je v podstatě velice jednoduchá. Hráč ovládá roztomilého malého dinosaura, který poskakuje po platformách ve stylu JET SET WILLYHO (ovšem jenom v rámci jedné obrazovky) a střílí - tedy vyfukuje bubliny. Kolem pobíhá několik nebezpečných potvor, které má dinosaurus zničit. Vtip je v tom, že pokud je potvora zasažena bublinou, nechcípne, nýbrž se bezmocně začne vznášet v bublině. Dinosaurus musí bublinu propíchnout rohem na své hlavě a tím potvora zlikvidovat dřív, než se z bubliny osvobodí. Když jsou zlikvidované všechny potvory, následuje další kolo s jinými platformami a příšerami. To je v podstatě všechno. Zábavné to je jednak díky originálnímu nápadu, jednak díky spoustě malých vylepšení (různé bonusy, speciální bubliny) a především díky možnosti hry dvou hráčů SOUČASNĚ. Pak spolu dva různobarevní dinosauri soutěží v počtu zlikvidovaných potvor a mohou si dokonce vzájemně pomáhat - skákat po bublinách, které vypouští ten druhý, a tím se dostat do těžce přístupných míst.

RAINBOW ISLANDS je pokračování BUBBLE BOBBLE, ale upřímně řečeno, nechápu proč. Místo dinosaurů hráč ovládá chlapečka v montérkách, který místo bublin střílí duhy,

potvory jsou jiné a princip hry je také zcela odlišný - zajímavější. Hra má celkem 7 tématicky odlišných světů (brouci, strašidla, hračky), každý z nich rozdělený do 4 úrovní. Každá úroveň má asi 10 obrazovek na výšku a vaším úkolem je dostat se nahoru a sebrat truhlu s pokladem. Po každých 4 úrovních (t.j. na konci světa) vás čeká souboj s roztomilým, ale tuhým bossem (vrtulník, upírek, plyšový medvěd atd.). Zajímavé je na RAINBOW ISLANDS to, co všechno můžete provádět se svými duhami. Můžete je jednak střílet a ničit potvory, jednak po nich chodit, uvěznit pod nimi nepřátele a zlikvidovat je až následným rozbitím duhy, když na ni skočíte (čímž se nepřítel promění v diamanty, které jsou potřebné - viz dále) a pokročili hráči dokonce pomocí duhy navigují nepřátele tam, kde je chtějí mít. Správným nakladením duh a jejich následným rozbitím je možné vyvolat fetézovou reakci, která vyhledá všechno živé na obrazovce a vy můžete posbírat celou hromadu ovoce, zeleniny a dalších bonusů, která po nebohých nepřátelích zůstane. Mnoho premii je dovedně skrytých: Například když seberete všech 7 různobarevných diamantů, dostanete život navíc, když diamanty sbíráte v určitém pořadí, objevíte tajný level (barva diamantu závisí na místě, ve kterém byl váš nepřítel zabit), občas vám pomůže strážný andílek atd...

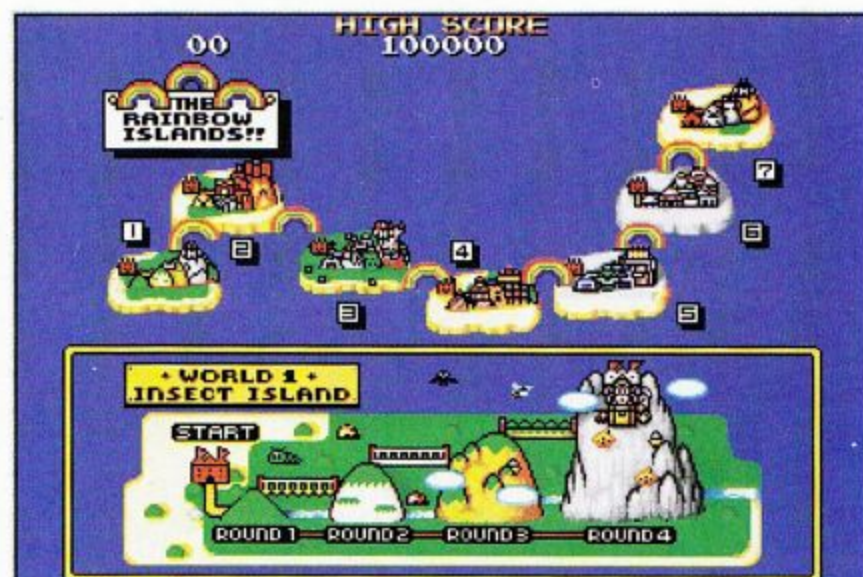
Především mi ale věřte, že to všechno je velice, ale velice zábavné a rozhodně nejednoduché.

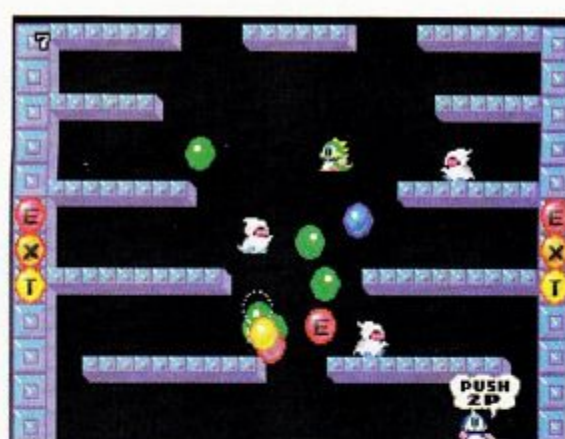
Trilogii uzavřela hra PARASOL STARS, kde byly potvory ubijeny pomocí deštníků a vody. Tu ovšem na tomto CD nenajdete. Toto nové CD je totiž poněkud zvláštní. Když ho spustíte, objeví se odporné (ale skutečně nesmírně hnusné) úvodní menu, kde si můžete vybrat BUBBLE BOBBLE, RAINBOW ISLANDS nebo RAINBOW ISLANDS ENHANCED. Takže postupně:

BUBBLE BOBBLE je zcela stejné, jako BUBBLE BOBBLE, které už před několika lety na PC vyšlo. Tehdy ovšem ještě neexistovaly digitální zvukové karty, kdežto dneska existují, takže je hra patřičně ozvučena. Hudba zní na jakékoli digitální zvukové kartě stejně, protože je to hudba z video-

▼ RAINBOW ISLANDS - další nesmrtelná klasika.

► Mapa Duhových ostrovů.





hry, nasamplovaná to jednoho zvukového dlouhého souboru! Je to poněkud brutální řešení, protože hudební data jsou následkem toho několikanásobně delší než celá hra, ale to by ani tak nevadilo. Horší už je to, že tento sampl je přehráván špatnou rychlostí, takže veškerá hudba hraje nejméně dvakrát rychleji, než by měla, což zní dost nelibě... Ještě vážnější je problém s ovládáním. Můžete použít PC joysticky, ale hry tohoto typu byly odjakživa hratelné především z klávesnice. A problém je v tom, že klávesy nejdou definovat. Máte na výběr pouze dvě sady kláves, z nichž jedna je docela dost uhozená (A doleva, D doprava, W skok, mezerík střelba), a pokud chtějí hrát dva hráči proti sobě, jeden z nich musí samozřejmě používat toto „uhozené“ ovládání (pokud nechce riskovat s joystickem). Také grafika byla oproti staré verzi trochu „vylepšena“. Postavičky jsou vícebarevné, ale pozadí zůstalo původní a výsledek

Třetí hra, RAINBOW ISLANDS ENHANCED, bohužel neobsahuje žádné nové úrovně ani jiné inovace. Je to přesně tentýž program, jako výše zmíněný RAINBOW ISLANDS, ale s grafikou ve 256 barvách, což, obávám se, není dvakrát ve prospěch věci (viz obrázky). Hra totiž najednou vypadá přeplácáně, ve změti barev se špatně orientujete (u RAINBOW ISLANDS záleží na každém milimetru a zlomku vteřiny) a co je nejhorší, pokud nemáte Pentium, je tato verze nehratelná. Tedy, hýbe se - ale nejméně dvakrát pomaleji, než amigovská verze, což se v pokročilejších úrovních stane hráčovi osudným. Další důkaz toho, že programátoři byli buď velcí lenoši, nebo to opravdu celé běží pod emulátorem Amigy. Naprogramovat jemný scrolling přece není na 486ce žádný problém...

několik let, jejich zábavnost je stále stejná - v kontrastu s dnešními „multimediálními zástraky“ možná ještě větší. Kdyby se daly definovat klávesy a kdyby na CDčku byla taky hra PARASOL STARS (a třeba i roztomilá RODLAND, která byla z podobného soudku), šlo by o nezbytnou koupi. V tomto stavu je kolekce BUBBLE BOBBLE určena především těm, kterým se stýská po výborných RAINBOW ISLANDS. Pokud bude stát do 500 Kč, asi bych si ji koupil.

František Fuka



A ještě jedna drobnost: Když tuhle kolekci instalujete (musíte nainstalovat všechny tři hry), zabere vám na harddisku přes 10 MB, přičemž, pokud si dobře pamatuji, hra BUBBLE BOBBLE kdysi měla na Amize asi 300 KB včetně digitální hudby a RAINBOW ISLANDS se vešly na 1 disketu o kapacitě 880 KB. A přesto, že se z CD všechno zkopíruje na harddisk, musí být při hraní CDčko v mechanice, abyste si nedělali ilegální kopie! Hmmm. Tak proč mi zabírá těch 10 MB na harddisku??? Hra se ochotně (a automaticky) nainstaluje i pod Windows, ale pokud ji pak z Windows spustíte, ochotně se hroučí. V DOSovém módu běží bez problémů.

Takže co? BUBBLE BOBBLE a RAINBOW ISLANDS byly výborné hry a i když uplynulo

BUBBLE BOBBLE	
Výrobce:	Taito/Graftgold
Distributor:	Acclaim
Systém:	PC CD ROM
CPU:	386
Paměť:	4 MB
Hard disk:	10 MB
VERDIKT: Vzhledem k tomu, že BUBBLE BOBBLE existuje pro PC už několik let, a pokud ho zbožňujete, jistě už ho máte, budete si toto CD kupovat pouze v případě, že se vám stýská po RAINBOW ISLANDS. Mné ano.	
score	6/10

- ▲ A tytéž scény v RAINBOW ISLANDS ENHANCED.
- Opravdu hnusné úvodní menu.
- ▼ Člověk by nevěřil, k čemu všemu mohou duhy sloužit.



vypadá dost hnusně (rozhodně hůř, než BUBBLE BOBBLE na Amigu). Ale pokud hrajete BUBBLE BOBBLE, nehrajete ho přeci kvůli grafice, že?

RAINBOW ISLANDS jsou asi hlavní důvod, proč tohle CD koupit. Je to totiž přesná konverze RAINBOW ISLANDS z Amigy, kterou tehdy programoval Andrew Braybrook (URIDIUM) a která je lepší než původní videohra. RAINBOW ISLANDS jsem na Amize hodně hrával a tato PC verze je natolik stejná že mám podezření, že je to amigovská verze, běžící pod nějakým emulátorem. Pouze hudba je oproti Amize trochu vylepšená (ale ne zase až tak moc).

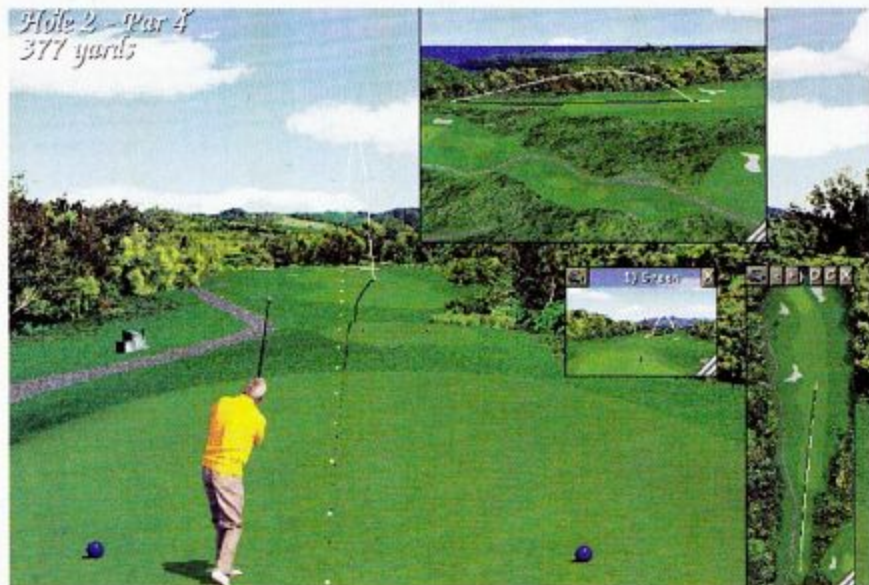


Links LS

„Každé úterý a čtvrtek ráno vstanu, sednu do svého Rollsu a zajedu si do klubu zahrát golf.“



- ▲ Arnold Palmer hodnotí svůj drive.
- ▲ Klubovní trofeje.
- ▶ Havajský Carlton.



LINKS LS	
Výrobce:	Acces Software, Inc.
Distributor:	US Gold
Systém:	PC CD ROM
CPU:	min. 486/66
Paměť:	min. 12MB
Harddisk:	min. 65MB
VERDIKT: Detailní, skvěle hratelný golf s poněkud vyšší hardwarovou náročností.	
score 8/10	

Tento malý ráj, stejně jako já, navštěvovali můj děd, otec a nyní i já. Dám si jednu hru a pak si nad sklenkou whisky, ve stínu klubových trofejí, proberu něco supertajných záležitostí s mým přítelem ministrem vnitra, s přáteli lékaři (rodinným gynekologem a velmi zručným primářem plastické chirurgie) zkonzultuji svůj ischias a vyřídím pár schůzek. Moje zkušenost dosvědčuje, že nejlepší obchody se dohodnou nad obědem v klubu.

- „Co říkáte? Že nemám probírat sladký život buržoazie, a to ještě v první osobě? Že se mám zabývat hrou?“

- „Máte pravdu, vzdávám se - jdeme k věci.“

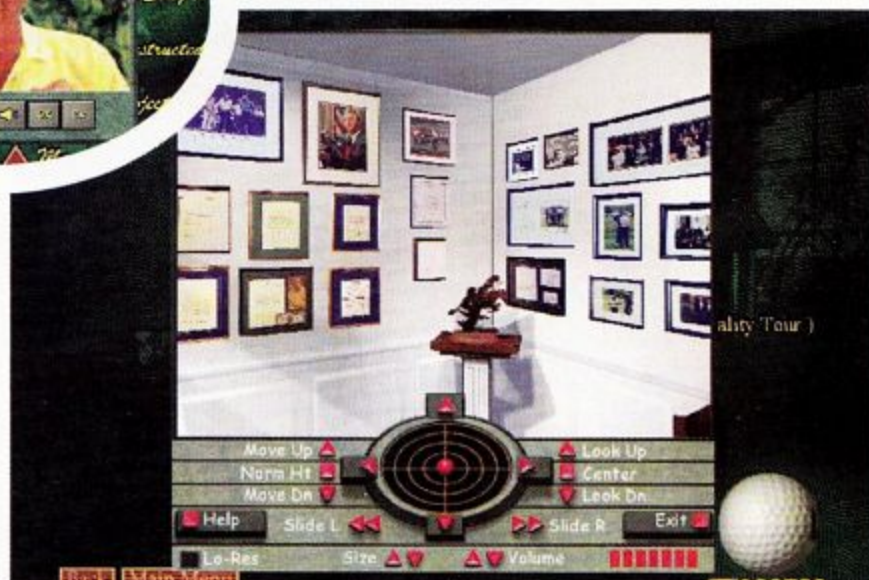
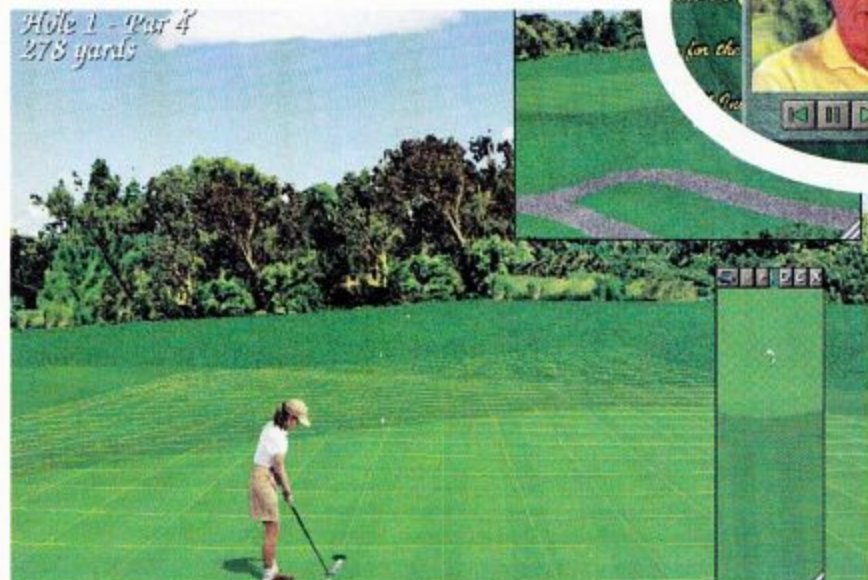
Všichni jsme, i když realita tohoto aristokratického sportu je nám povětšinou vzdálená asi tak, jako lety na Mars, alespoň jednou hráli počítačový golf. Je stejně nevyhnutelný jako Tetris či Lemings. Links LS je další z rodiny proslulých Linksů-golfů. V tomto případě však odolám svodům srovnávací metody, protože tu běží jen o další v řadě, který bez ohledu

na možnou různost mínění nepřináší nic podstatně nového. Co se také na hře, kterou hráli již staří skotskogašští honáci, dá změnit. V její počítačové podobě jde v zásadě pouze o dvojí: o vyjádření hry tak, aby jste měli pocit, že skutečně hrajete golf, a o presentační a technické zpracování plus legrácky a balast.

Nechejme hru samotnou až na konec a vrhneme se nejdříve k bodu druhému. Links LS je robustní produkt rozléhající se hned na třech CD. Netěšte se! Většina prostoru na nich není věnována hře samotné, nýbrž ji okupují kvanta videí a čehosi hrůzostrašného, čemu se v manuálu a v příslušných menu říká „virtual reality tour“. Toto hardwareově velmi náročné 3D procházení se vám z jakýchsi neznámých důvodů přiblíží interiéry několika (asi tak dvou) golfových klubů se všemi detaily. Každá z procházených místností se vám bude asi tak dvě minuty nahrávat a občas to sebou pěkně škube a havajský zpěvák, který vám doposud sladce pěl, se zalkne (a to musím dodat, že nejsem vlastníkem zrovna nejpomalejšího počítače). Ovšem to není, jak víte, vše. Video návštěvy hotelů, obsáhlé video rozhovory a mnohé další může zajímat snad jen skutečně skalního golfistu, který se bude rozplývat nad tím, že si může do nekonečna prohlížet různé svatyně malého bílého míčku. Jediná videa, která bych snad pochopil jako smysluplná, jsou prohlídky jednotlivých tratí a jamek spojených se zasvěceným komentářem.

Ty mají přímý kontakt se hrou a do jisté míry mohou začínajícímu golfmanovi pomoci v těžkých chvílích prvních úderů. Abych nezapomněl: záštitou této počítačové hry je Arnold Palmer, věhlasný to hráč golfového, jehož osoba se prolíná všemi výše zmíněnými komponenty. Je to vcelku sympatický starší pán, jenž bude otcovsky komentovat vaše výkony, a kterého hned tak neporazíte, jestliže se mu odvážíte postavit ve hře. Odmyslí-li si souvislost se samotnou hrou, pak musím pro spravedlnost říci, že některé videosekvence s tímto pánem související jsou docela zajímavé a stojí za shlédnutí. Nehledě na to, že do havajského golfového klubu se většina z nás za svůj nuzný život podívá asi skutečně jen „virtuálně“ a nikoli reálně.

Tím jsme minuli balast. Jaký je vzhled? - Digitalizovaný. Velmi detailní, snad až krásné, téměř fotografické prostředí, pěkná animace postavíček hráčů, a to vše



La



v minimálním rozlišení 800/600. Odtud také plyne jistý nárok na výkon počítače. Na Pentiu/100 a za použití standardní grafické karty je prodleva mezi ukončením předchozího úderu a kompletní připraveností dalšího asi pěti až desetisekundová (to je opravdu maximum) v závislosti na komplikovanosti konstruovaného výhledu. Nechci si představit, co by se dělo na minimální doporučené 486/66. Asi dlouho nic.

Zvuk? - Rovněž digitalizovaný. Již v setupu si pohrajete s docela hezky znějícím ruchem kolem projíždějící lokomotivy. Ve hře samotné potkáte stereofonní letadlo, bouřku či kachny a je nepopíratelné, že všechny tyto hlasy žijícího světa jsou docela milé a zábavné. Změna a dynamika zvukové atmosféry bylo vůbec tím, s čím si autoři pohráli, protože s počátkem každého nového vykreslování se před vámi vynoří zcela odlišný zvukový obraz. Z tohoto rejstříku jsou asi nejdůležitější hlásky a komentáře, jež jsou, stejně jako gesta, která je doprovázejí, poměrně pestré. Hudba je solidní, konformní a libozvučná, velkým dílem obstaraná akustickými nástroji, avšak vyskytuje se pouze mimo vlastní hru.

Technika? - Náročná, ale precizní. Lepší je zvolit instalaci větší, protože hra hodně nahrává. I tak budete občas nuceni žonglovat s kompakty, což není až tak příjemné. Maximální instalace se všemi „add ons“, což jsou nějaké ty další tratě, animace a jiné skopičky, vám ukousne přibližně 200MB z pevného disku. Samotný průběh instalace a setupu je bezproblémový a veskrze příjemný. Hra vyžaduje UniVESA ovladač či VESA on-board bios. Pokud máte před prvním startem hry k dispozici obojí a pokud je obojí nějakým způsobem odlišné, pak vám setup dá vybrat ze všech pro vás možných módů. Zvukové karty jsou podporovány téměř všechny - jednoduše jsem nenarazil na žádný problém, což ovšem platí jen pro instalaci a provoz pod „holým“ DOSem či DOS režimem Win95. Hra samozřejmě podporuje i Win95, disponuje autorunem a zvláštním instalátorem a spouštěčem pro toto prostředí, ale musím se přiznat, že jsem se křížení Links/Win95 neodvážil. Nejenom, že tato varianta předpokládá 24MB RAM, které nemám (DOS chce 16MB, což mu poskytnout mohu), nýbrž předpokládám, že by to asi nedopadlo moc dobře, a to jak pro mé nervy, tak pro hru samotnou.

A konečně: hra? - Neočekávané dobré! Nejsou obzvláště stabilní a vášnivý milovník počítačových golfů, ale

hratelnost tohoto kousku mě mile překvapila. Ovládání je příjemné a lehké naučitelné, zprostředkované velmi ochotně se objevující a mizící lištou s celou paletou ovládacích nástrojů. Krajina golfových drah je dobře čitelná k zaměření jednotlivých úderů. Samotné herní rozhraní je jednoduché a dá se rozmnožit do jednotlivých, nepřilíš vtíravých, to jest rušivých, oken, jež mohou obsahovat pohledy asi čtyř různě situovaných kamer, ze kterých sice budete nezbytně a trvale potřebovat pouze pohled horní, avšak ten pravý „šmrnc“ získá každý úder teprve tehdy, když je ve svém impozantním pohybu zobrazen bílou stopou své trajektorie zároveň z různých úhlů. Naopak oproti lehkosti ovládání stojí o poznání obtížnější, ale velmi poutavá golfová hra, přičemž každá z jejích variant, které tento její model předkládá, má svou vlastní taktiku a jemné vnitřní způsoby, což znamená, že vaši hravosti a sportovnímu úsilí nebudou kladeny téměř žádné meze. Věřte, že než porazíte Arnolda Palmera v plné obtížnosti a na různé způsoby, tak nejenom, že budou dávno Vánoce, nýbrž z vás bude i velmi protřelý a pobavený znalec. Celkový dojem ze hry, pokud to mohu zodpovědně posoudit, je ve svém souhrnu velmi „realistický“. Skutečně máte pocit, že hrajete golf, a to je asi to hlavní a nejdůležitější. Připojte-li k tomuto základu i nabídku několika propracovaných hřišť, editor zvuků, úpravu hřišť ke svému obrazu, tvorbu nových hřišť, možnost konvertovat dráhy z minulých verzí série Links, záznam celých sad či jednotlivých úderů, otevřenost k novým add-on modulům, hru po síti a po kabelu a mnoho dalšího, pak získáte velmi kvalitní, hutnou a mnoho rozměrnou hru, která vás bude těšit opravdu velmi dlouho.

Mé doporučení je tak diferencované v tomto smyslu: ti z vás, kteří trpí roztěkaností a nehoří sympatiemi k jemným nuancím, by si měli dát pozor, protože Links LS vyžaduje alespoň trochu pozornosti a trpělivosti. Naopak všem těm, kteří se rádi zhloubají do tajů úderu golfovou holí, rádi studují řadu různých detailů a po dlouhém cvičení podařený drive či přesný pat prožijí s pocitem zado-stiuchinění, všem těm Links LS bez váhání doporučuji. Rozhodně běží o hru, která stojí za koupi, k čemuž určitě nemusíte být milionáři s klubovým sakem po dědečkovi.

A malý vzkaz: nerušte Arnolda Palmera, když přemýšlí!

Jirka Novotný

VIRTUÁLNÍ REALITA NA VAŠEM PC !!! 3D Max !!!

Speciální brýle umožňující pronik do třírozměrného světa různých her i vybraných obrazových aplikací. Jedná se o komplet sestávající z 3D View-Star, sestavy umožňující připojení k počítači třídy PC IBM kompatibilní a brýlí s clonkami z tekutých krystalů s velmi vysokou rychlostí přepínání. Tím je uživateli umožněno proniknout do světa prostorového a realistického vidění, a to za velice příznivou cenu. Brýle 3D Max lze použít na každý běžný typ počítače. Bylo toho dosaženo díky speciálním ovladačům k programům pro virtuální realitu. Brýle 3D Max jsou kompatibilní s programy 3D Studio i AutoCAD firmy AutoDesk a také s vývojovým prostředím Renderware firmy Criterion software. Díky těmto skutečnostem mají brýle 3D Max silnou pozici v oblasti virtuální reality. Výrobek firmy Kasan Electronics Co. předběhl svými technickými parametry jiné výrobky pro virtuální realitu. Při použití 3D Max se rázem dostanete do jiných dimenzí, než jste byli u vašeho počítače zvyklí a bude uspokojen i ten nejnáročnější uživatel. Výrobci programů nabízejí široké spektrum programů a her pro virtuální realitu. Brýle 3D Max spolupracují i s programy pro jiné systémy virtuální reality.



super cena

6990 Kč

Požadavky na systém:

PC kompatibilní s IBM
min. 386 SX (DX), 4 MB RAM
karta VGA
barevný monitor
min. 30 MB volného místa na HD
mechanika CD-ROM

Obsah sestavy 3D Max:

1. karta 3D Max
2. kabel na propojení karty 3D Max s kartou VGA
3. brýle 3D - ViewStar
4. filtry do brýlí (3ks)
5. pásek k brýlím
6. 3D CD ROM (1ks) obsahující:
 - instalační program
 - demo
 - 3D time (album třírozměrných obrázků)
 - hra 3D CLAY
 - stěrka na CD

Některé z her spolupracujících s 3D Max:

- Doom, Doom II
- Descent, Descent II
- Depth Dwellers
- Magic Carpet, Magic Carpet II (Supply Execution Driver)
- a mnoho dalších

3D Max si můžete objednat na adrese společnosti ANSYKO, s. r. o.

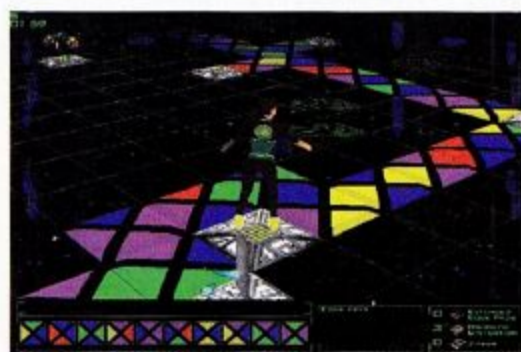
Na Jarově 4, 130 00 Praha 3

tel.: 02 / 6631 1713 (ústředna), linka 285 nebo 322

Tracer

Mysli rychle nebo tvůj další pohyb ponese pochodeň smrti.

TRACER	
Výrobce:	7th Level
Distributor:	7th Level
Systém:	PC CD ROM
CPU:	P-75 Mhz
Paměť:	8 MB
Harddisk:	2 MB
VERDIKT: Originální koncept logicko akční hry. Chce to rychle myslet a běhat po nebezpečných polích virtuální sítě.	
score	7/10



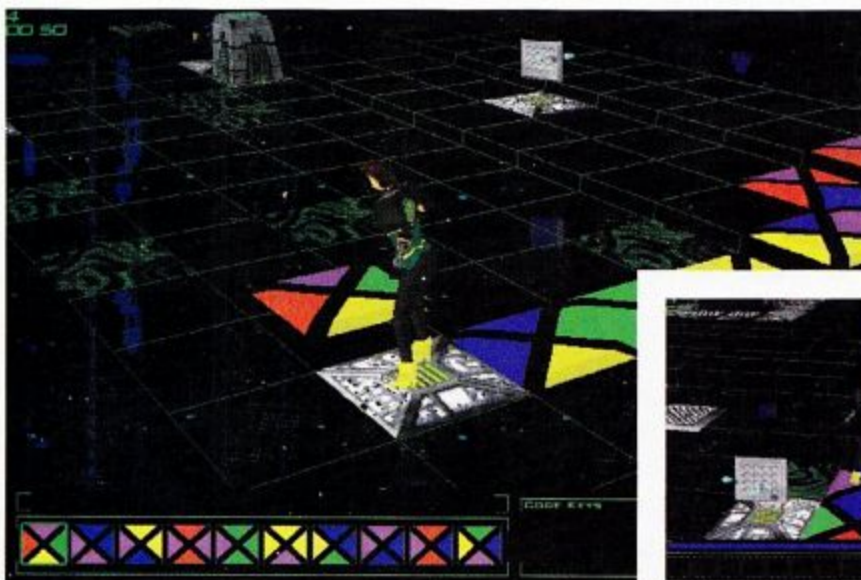
score
HIT



hře Tracer jsem nikdy neslyšel. Když mi ji manažer téměř neznámé firmičky 7th Level vychvaloval až do nebe, díval jsem se úkosem na modrou oblohu za oknem a čekal až vlna chvály přejde. Chvála pryč, popadl jsem Tracera a nesl ho do koupelny. První co mě zarazilo byly hardwarové nároky. O tom, že Windows 95 většinu programů spíše zpomaluje, nežli urychluje, vím už své, ale že tak jednoduchá akčně logická hra jako Tracer bude potřebovat Pentium 70 s doporučenými parametry Pentium 100 Mhz, 16 MB a 4x CD drive, mě nechalo na pochybách zda se snad autoři záměrně nesnaží prodat Tracera co nejmenšímu počtu lidí. Nechtěje zanedbávat své šéfredaktorské povinnosti, dal jsem Tracera k orecenzování jednomu z našich recenzentů. Druhý den jsem ho však měl zpátky -

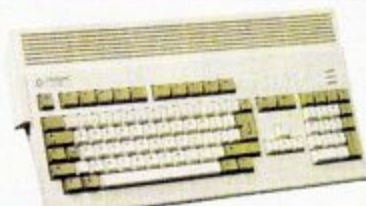
prý za nic na světě nešel nainstalovat. No nic, to se stává, zkusil jsem druhého recenzenta. Stejný efekt: zmatený výraz, Tracer zpátky na mém stole. No dobrá, zkusím to spustit sám. Funguje! Jak to? Na řadu přišel třetí recenzent, moje zaneprázdněnost (lenost?) byla pořád ještě silnější než starý hráčský pud velící rozdat si to se hrou, která dělá takovéto potíže „na férovku“. Třetí člověk se vrátil s tím, že Tracer prostě a jednoduše nefunguje. Tak dost. Dejte to sem. A zase - instalace na první pokus úspěšná. Buďto je to spiknutí redaktorů nebo prostě smůla. Dobrá tedy, neúprosný Tracere, pustím se to tebe sám.

Effektní úvodní demonstrace. Strojový hlas mi oznámil, že jsem hacker, jehož povoláním je lámat se do nejzabezpečnějších počítačových sítí světa. Moje další zakázka však byla past, protože byl na mne poštván speciální virus Tracer, aby si trochu pohrál s mým mozkem, choulostivým v momentě připojení na síť. První minuty hry patřily rozhodně mezi ty, které vás pošlou mezi stránky manuálu a nechají vás študovat dění okolo vás, protože vůbec nemáte tušení, co se to vlastně děje a co se po vás vlastně chce. Ve své počáteční



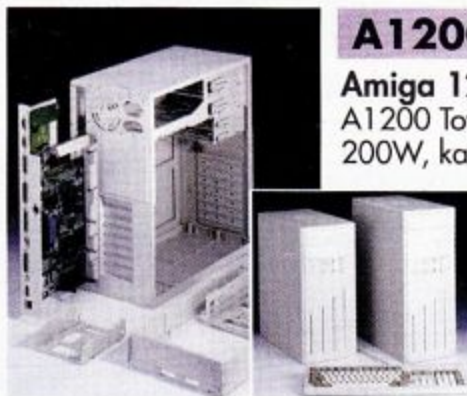
AMIGA

Amiga 1200 Magic tel.
A1200, CZ lokalizace 3.1, Magic Pack
A1200 HD170 +Scala 17324,- Kč



A1200 INFINITIV TOWER

Amiga 1200 Informativ Tower 14990,- Kč
A1200 Tower, OS3.0, FDD 3.5" DD, myš, zdroj 200W, kabel na 2x 3.5", ext. klávesnice Amiga



Informativ Tower A1200 5990,- Kč
Samotný case pro přestavbu A1200, kabel na 2x 3.5", box pro Amiga klávesnici

Zdroj 200W 1190,- Kč
Zdroj pro Informativ Tower

TURBO KARTY

Blizzard 1230-IV/50 5990,- Kč
Blizzard 1260/50 21960,- Kč
MTec 68020i 4270,- Kč
Turbokarta pro A500(+)
MTec 1230/28MHz 4270,- Kč
SIMM 4MB 72pin 854,- Kč
SIMM 8MB 72pin 1586,- Kč
SIMM 16MB 72pin 3050,- Kč

HD 540MB 5002,- Kč
HD 630MB 5368,- Kč
HD 850MB 5856,- Kč
HD 1.2 GB 6954,- Kč
HD 1.6 GB 7686,- Kč
HD 2.1 GB 9760,- Kč
Kabel 2.5" - 3.5" 488,- Kč
Kabel 2.5" - 2x 3.5" 610,- Kč

PŘÍSLUŠENSTVÍ

Philips 8833-II 6466,- Kč
Monitor M1438S 10614,- Kč
FG24 videodigitizer 6832,- Kč
Stereo sampler 1342,- Kč
FaxModem 14.4 ext. 3416,- Kč
HP Desk Jet 600 7442,- Kč

HERNÍ KONZOLE

Amiga CD32 5978,- Kč
Konzole, ovladač, 2 hry na CD

Kompletní ceník zašleme zdarma.

SONY Playstation

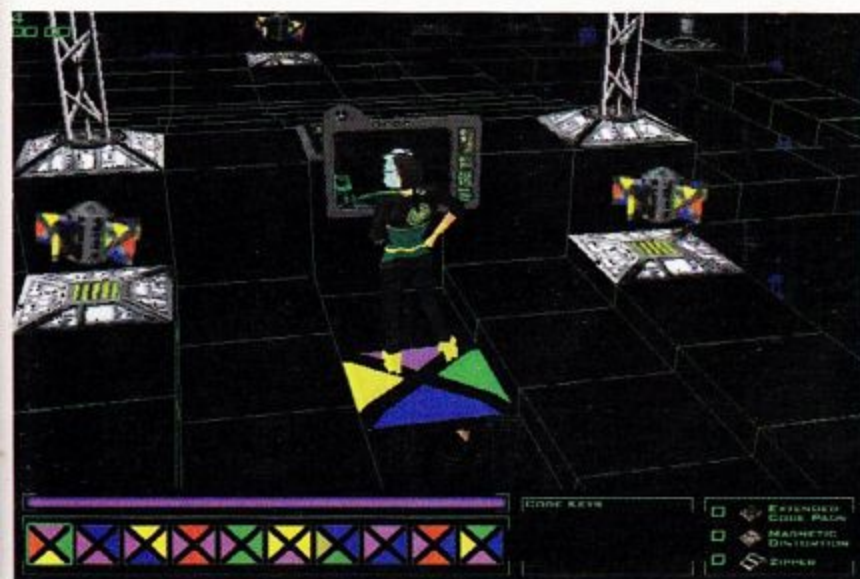
SONY PlayStation
Konzole, ovladač, 1 CD disk

SONY TV Modulátor 890,- Kč
Memory SONY PSX 990,- Kč
Link kabel 990,- Kč
Myš SONY + podložka 990,- Kč
JoyPad SONY 990,- Kč

8790,- Kč



3D Lemmings	1590,-	Gunship 2000	1990,-	Raiden	1690,-
Actua Soccer	1690,-	Hi-Octane	1990,-	Rayman	1990,-
Agile Warrior	1840,-	Johnny Bazoatone	1740,-	Ridge Racer	1790,-
Alien Trilogy	1740,-	Jumping Flash	1590,-	Rise of the Robots 2	1990,-
Air Combat	1590,-	Kzary Ivan	1590,-	Shockwave Assault	1990,-
Alien Trilogy	1740,-	Loaded	1690,-	Space Hulk Votba	1990,-
Alone in the Dark	1890,-	Lone Soldier	1840,-	Street Fighter Alpha	1890,-
Battle Arena Tosh.	1590,-	Magic Carpet	1990,-	Striker 96	1990,-
Cheemaster 3D	1890,-	Mortal Combat 3	1990,-	Theme Park	1990,-
Cyberspeed	1890,-	NBA 96	1990,-	Total NBA	1890,-
D	1690,-	NBA in the Zone	1990,-	View Point	1990,-
Descent	1890,-	NBA Jam	1990,-	Williams Great Hits	1990,-
Destruction Derby	1740,-	Need for Speed	1990,-	Wing Comman. 3	1990,-
Extreme Games	1690,-	Off World Intercep	1690,-	Wipe Out	1740,-
Extreme Pinball	1990,-	Primal Rage	1990,-	Worms	2190,-
Fade to Back	1990,-	Pro Pinball	1990,-	Zero Divide	1690,-
	1690,-	Psychic Detective	1990,-		



nepřehlednosti a celkové komplikovanosti se princip hry Tracer ukázal až nečekaně zajímavý a originální. Pokusím se vám ho vysvětlit: pohybujete se po čtvercovém poli virtuální sítě (mrkněte na obrázky) a to pouze horizontálně nebo vertikálně vždy z jednoho pole na pole sousední, nikoli diagonálně či s přeskokováním čtvercových polí. Na každé pole si přitom musíte vždy předem položit plošinku, „pod“ kterou teprve můžete vstoupit. Stavíte si tedy jakousi cestičku vinoucí se dálavami sítě. Jakmile položíte první plošinku na čtvercové pole, najde si vás virus Tracer a začne po vás jít, což v praxi vypadá tak, že políčko, na kterém jste začínali, začne být užíráno jakousi elektronickou plísni. Musíte tedy rychle stavět cestičku dál, abyste od této plísni byli co nejdále. Když vás plíseň polapí, zazvoní zvonec, spěchá je konec a celá úroveň se jede znova. To je však pouze začátek. Políček, ze kterých si skládáte cestičku, máte u sebe vždy jen deset. Když dojdou a vy zůstanete stát vprostřed čtverečkové louky, je s vámi ámen. Musíte si je tedy neustále doplňovat sbíráním „podových“ zásobníčků. Zásobníčky jsou jednorázové, tedy doplní vám políčka jen jednou, a pak zmizí. Svou cestu sítě musíte tedy navigovat tak, abyste vždy kromě ostatních úkolů měli u sebe i dostatečnou zásobu „podů“.

To je však pořád jen rozjezd, dalo by se říci základní pravidla, která je třeba ovládnout a pochopit, nežli se pustíte do skutečného hraní a ostřejšího dobývání sítě. Každé políčko, které pokládáte, nese určité barvy. Chcete-li k němu přidat políčko další, a prodloužit tak cestičku směrem, kterým se potřebujete vydat, musíte vedle výchozího políčka položit další políčko tak, aby k němu přilnulo

shodnou barvou. Všechno se tím úžasně komplikuje, protože musíte stavět cestičku tak, aby se vám nestalo, že u sebe sice budete mít zásobu dlažebních políček, ale nebudete je moci přiložit k dílu, protože žádné z nich neponese potřebnou „koncovou“ barvu. Kromě obyčejných políček je třeba sbírat ještě různé speciální dlažky jako třeba magnetické kostky, přes které se virus Tracer prokousává pomaleji, skákavé kostky, které vás převezou přes díry v síti, políčka-klíče, která budete muset pokládat na povrch sítě tak, abyste si otevřeli přístup do blokovaných lokací, atd. Kromě toho narazíte na různé výtahy, další variace smrtících virů, tlačítka čekající na stlačení, terénní překážky jako virtuální díry nebo zdi a spoustu dalších mrzutostí, které se přímo vyžívají v tom, abyste měli život o něco komplikovanější. I cíle jednotlivých úrovní se od sebe liší - tu je třeba složit specifický kód, tam doběhnout k terminálu a přeprogramovat se do zóny další, a tak podobně.

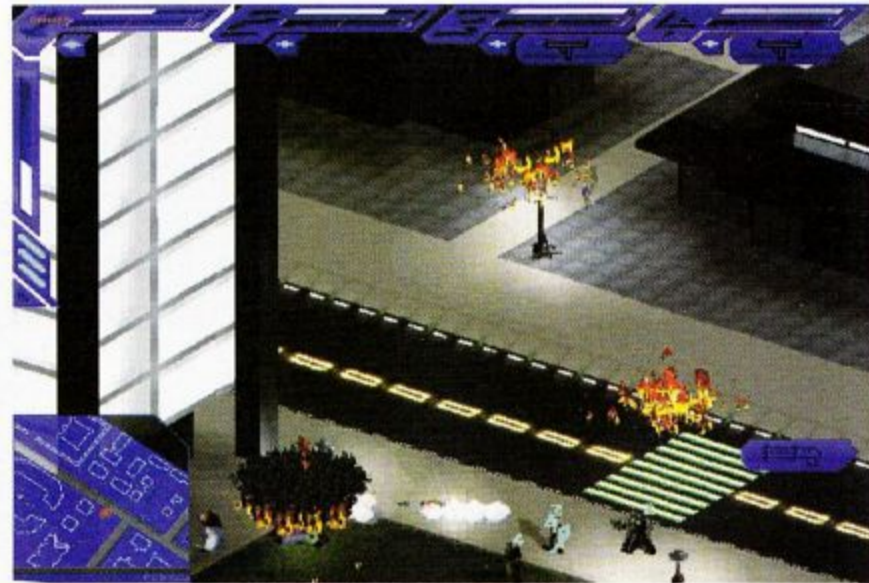
Úrovní na vás autoři připravili opravdu hodně. Vezmu-li v potaz vysokou obtížnost hry, vychází mi dlouhé týdny herního času vyplněné rychlým přemýšlením doprovázeným příjemnou techno hudbou, bušením pěstmi do stolu, když vás Tracer dostane, a příjemným oddechováním po úspěšném dokončení každé demonicky obtížné úrovně. Tracer je sice krapet divná hra, dalo by se říci, že až snad příliš komplikovaná a jistě zbytečně hardwarově náročná, ale její originální přístup může být ve světě věčných repetič vítaným osvěžením zapařených mozků majitelů silnějších strojů, tedy jestli víte, co tím myslím. A pak je tu ještě ono štěstí potřebné k úspěšné instalaci...

Andrej Anastasov



Syndicate Wars

UUUUÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁáááááá.....



▲ Nasedat, jedéém!

▲ Při takovémhle rozlišení a při tolika explozích na rychlost zapomeňte.

◀ Tohle je SVGA. Rozlišení se rovná 64KB na Comodoru.

SYNDICATE WARS	
Výrobce:	Bullfrog
Distributor:	Electronic Arts
System:	PC
CPU:	486
Paměť:	16
Harddisk:	80
VERDIKT: Už víte, kam může člověka přivést špatná hra? Ne! Tak to přijďte někdy na hřbitov!!	
score	4/10

Tak, už to v sobě nebudu tultat a naplno vypěním.

Proč? Vy se ptáte proč? Na to se zeptejte firmy Bullfrog, proč vydává hry se stále se snižující kvalitou. Myslím, že stačí vzpomenout hry Populous I a II a Powermonger a všem je dostatečně známo, co firma v minulosti dokázala. Tyto hry byly naprosto klasiky, které se po dlouhá léta držely na nejvyšších místech světových žebříčků. Ovšem několik posledních projektů jako HI-OCTAN a dnes i SYNDICATE WARS hází, na tak v minulosti dobrou firmu, jen hnůj.

Když se člověku dostane do ruky nějaká špatná hra od neznámé firmy, není to tak hrozné, jako když se jako špatná ukáže hra od renomované firmy a navíc hra, od které si spousta z nás hodně slibovala. Hru SYNDICATE hráli, myslím, všichni, ale krátké připomenutí nebude na škodu. Ve hře jste ovládali čtyři cyborgy a plnili s nimi jednotlivé mise. Vše bylo krásně přehledné a jasné, k čemuž dopomáhal i pohled z ptačí perspektivy. Grafika byla na svou dobu velmi detailní a samozřejmě v SVGA. Ovšem, pak někoho napadlo, co kdyby udělal pokračování, které bude naprosto nehratelné. Je vůbec možné, aby někdo dělal záměrně špatnou hru? Asi ne, ale pak skutečně nevím, PROČ. Je možné, že staří programátoři firmu opustili a na jejich místa nastoupili noví, copak neviděli, co udělali?

SYNDICATE WARS je v první řadě pouze kopie starého SYNDICATE. Vůbec nic nového

na vás nečeká, kromě několika zbraní a nového enginu a v tom je právě ten kámen úrazu. To by se ještě dalo snést, kdyby programátoři

nechali vše při starém a pouze přidali nějakou tu misi a mírně vylepšili grafiku, ale oni předělali celý herní engine. Z krásného a přehledného pohledu se stal chaos, to už vás vůbec nebaví střílet do nevinných civilistů. Celé město, ve kterém se pohybujete, je kompletně 3D, takže si můžete podle libosti točit kamerou, ale má to několik much. Zprvu, nemůžete odzoomovat kamerou, jak se vám zlíbí, protože maximální vzdálenost, na kterou můžete odjet, závisí na dostřelu zbraně. Máte-li tedy ze začátku jen samopal, vidíte pouze kousíček kolem sebe a vůbec nevíte, odkud na vás kdo střílí. K tomu úhel pohledu se také nedá přespříliš měnit, takže mezi vysokými domy vůbec nevidíte, co se děje. Takže se vůbec nemáte šanci soustředit na hru a pouze točíte pohledem, abyste aspoň na chvíli viděli svou partu cyborgů. Nejpoužívanější klávesou je tedy asi ALT, pomocí kterého můžete smazat veškeré budovy, takže je pak krásně vidět. Většinu času tedy hraje s prstem na ALTu, ale pak si říkám, proč tedy sakra ten 3D pohled.

Další strašnou věcí je pomalost hry. Ve VGA rozlišení, při ostré střelbě a několika explozích se hra stává nehratelnou a o SVGA rozlišení se ani nebavím, to se nehýbe, ani když je klid. Přitom grafika není nijak úchvatná a je spíš hrozná.

Postavy jsou v 3D prostředí bitmapové, takže se při nájzdu kamery změní v hromadu čtverců. Rovněž SVGA nic nevylepší, protože pixely na postavách zůstanou skoro stejné. Na Pentium 100 je hra ve VGA těžko hratelná a v SVGA je naprosto nehratelná. Jestliže tedy nemáte alespoň P200, tak si s hrou nic nezačínajte. Pokračování starého dobrého SYNDICATE nesáhá svému staršímu bráškovu ani po kotníky. SYNDICATE WARS je experiment, který se prostě nezdařil. Podobně smutný případ jako FADE TO BLACK, který byl také díky různým nájzdům chaotický a nehratelný, ale ten alespoň nebyl tak neuvěřitelně pomalý.

Pro všechny je to asi zklamání, protože si spousta z nás od hry SYNDICATE WARS mnoho slibovala, ale bohužel fakta se ošálit nedají, škoda. Snad se to v příští hře od firmy Bullfrog již nestane a DUNGEON KEEPER dopadne daleko lépe.

Jan Tománek

▼ Toč víc tou klikou!! To pentium to fakt nestihá!!!

▼ ...jdou vojáci jdou pěkně v řadách za sebou...bože to je krása...



Víme kde žiješ!

**Přicházíme si
pro tebe!**

Liberec

Praha

Hradec

Plzeň

Králové

Ostrava

Opava

Jihlava

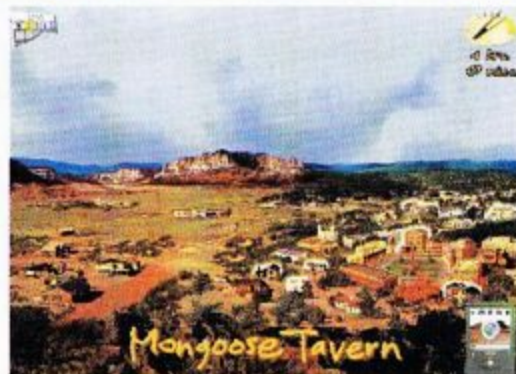
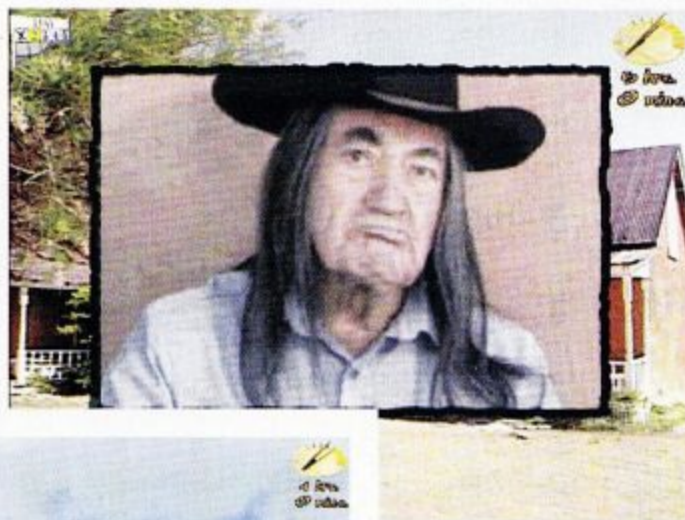
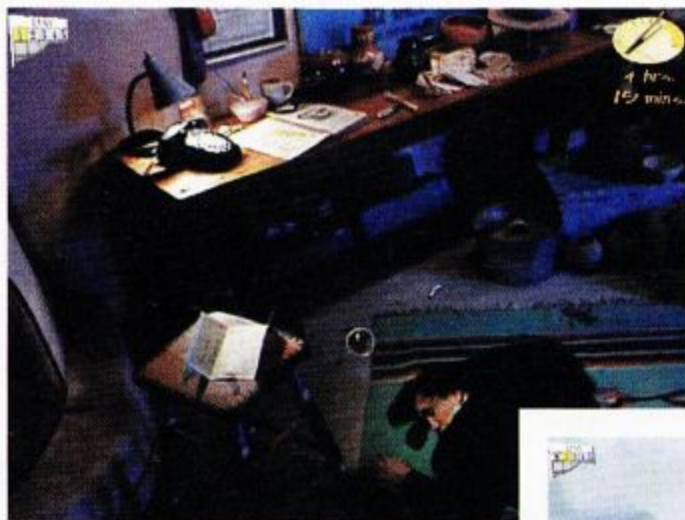
České

Budějovice

Brno

The Elk Moon Murder

Indiánská opera aneb jak bílý detektiv vraždu sličné indiánky pečlivě vyšetřovat přišel.



▲ Místo činu. Zavražděná Anna Elk Moon.

▲ (Po hodině výslechu.) Hovno náčelníku, hovno máš! Vidíte Hlaváčku, a to byl šrapnell!

My za velkou louží toho o indiánech dohromady moc nevíme. Pokud se domníváte, že americké filmy mají v tomto smyslu pro vás jakoukoliv informační hodnotu, pak jste docela na omylu. Stejně jako černoši, promiňte afroameričané, jsou dnes indiáni v Americe paradoxně problémovými etniky. Jedni do této země vlastně nikdy nechtěli a druhým ta země patří. I po těch letech, kdy Kolumbus poprvé našel na pláži plechovku od Coca Coly a byl mu připisán objev amerického kontinentu, se rudý muž bělošskému stylu života zcela nepřizpůsobil. A pokud ano, pak se pravděpodobně zařadil do nižších vrstev společnosti.

Právě do jedné takové oblasti nás zavádí nová hra od Activision (Zork Nemesis, Spycraft) s úplným názvem: Santa Fe Mysteries: The Elk Moon Murder - fear the desert. Activision si od tohoto projektu zřejmě mnohé slibuje, protože většinu svého místa na Internetu věnuje právě tomuto dílku. Zda-li je možné překročit svůj vlastní stín (za nejlepší hru Activision lze nepochybně považovat Zorka), se teprve uvidí.

Co by detektiv přijíždíte do Santa Fe, kde je za záhadných okolností zavražděna indiánská umělkyně Anna Elk Moon. Byla nalezena ve svém studiu mezi nejrůznějšími vězami a nádobami, které vyráběla. K ruce vám je přidělen místní detektiv, také tak trochu záhadná osoba, John Night Sky.

Elk Moon Murder je extraktem všech detektivních her. Žádná velká fantazie tu nemá místo, zbylo jen pouhé vyšetřování. Tomu také odpovídá styl hry a jednotlivé úkoly a kroky, které k dohrání hry, (vyřešení případu) můžete podniknout.

Ihned po příjezdu do městečka se vydáte na místo činu, což je také jediná lokace, do které lze ze začátku vstoupit. Ohledáte mrtvolu a zajistíte všechny předměty, které budete později možno považovat za důkazní materiály. Některé z nich, například nedopalek cigarety, rozbitou skleničku, hlínu z koberce, zašlete do laboroky na expertýzu. Sejmete otisky prstů z telefonu, necháte prověřit linku, zda-li z ní v posledních hodinách někdo nevolal a vyslechnete zdrceného manžela Anny (Jack Gordon). Dovídáte se spoustu zajímavých informací, které se vám automaticky ukládají do zápisníku. Nakonec si necháte ověřit jeho alibi.

Jackova výpověď vám otevře mnoho dalších lokací a před vámi se pomalu rozvíjí spletitý příběh, na jehož konci stojí vrah, kterého musíte najít.

Po zběžném prolistování poznámek jsem se automaticky vydal vyslechnout zahradníka. Proč se vždy, když se někde objeví nějaká mrtvola, podívají všichni na zahradníka? Zatím na něj nejsou důkazy, ale je to přeci jen zahradník a ti takové věci mívají v povaze.

Opustíme na chvíli příběh (lžu, příběh už opouštíme navždy) a podívejme se trochu z blízka na hru jako takovou. Jedná se o detektivní interaktivní film. Pohybujete se mezi nafocenými statickými lokacemi viděnými z vlastního pohledu. V podstatě ani nesbíráte předměty, pouze je nějakým způsobem zkoumáte (fotíte, děláte si poznámky, posíláte do laboroky). Pokud se má něco stát, otevře se okno a přehraje se film. Z více jak devadesáti procent se jedná o rozhovory.

V rozhovorech se vlastně odvíjí převážná část hry. Můžete se ptát kohokoliv na cokoliv. „Kde jste byl včera večer?“, „Co jste tam dělal?“, „S kým jste tam byl?“, „Kdo si myslíte, že zabil Annu?“, „Jaký vztah jste měl k zavražděné?“, Myslíte si, že Michael Jackson je opravdu pedofil?“ apod. K tomu ještě

přibývají další speciální otázky, které můžete položit jen někomu. Pokud například zjistíte, že vzorky půdy, které jste našli na místě činu, se shodují se vzorky z míst, kde pracuje zahradník, pak se jej můžete zeptat, zda-li u oběti byl. Jiné osoby se zase zeptáte, zda-li s ní telefonovala. Problém je v tom, že se vám možnost této otázky objeví dříve, nežli ji máte důvod položit. A to je chyba.

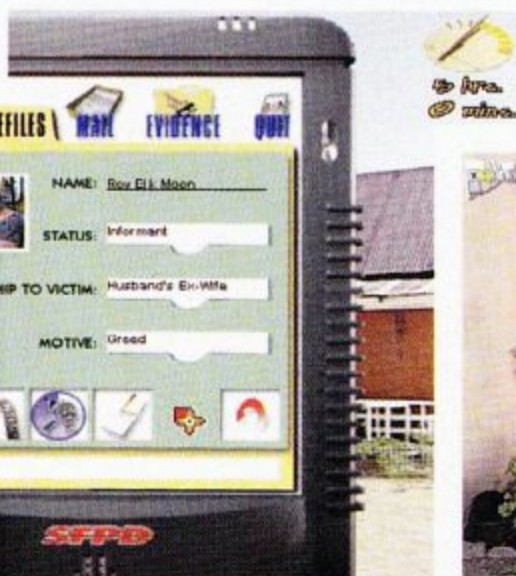
Pro našince má tato hra ještě jednu nevýhodu, a to docela podstatnou. Je totiž celá v angličtině a bez titulků. To nejdůležitější z rozhovoru se vám sice automaticky zapisuje, ale co naplat, ten pravý požitek ze hry to kazí.

Jedinou zvláštností je způsob, jakým zde utíká čas. Za každý úkon nebo pohyb, který hodláte provést, platíte určitým časem. Například za poslech zprávy ze záznamníku zaplatíte 15 minut, stejnou taxu zaplatíte i za každou větu v rozhovoru. Najednou zjistíte, že vyšetřujete už čtvrtý den a řešení je stále v nedohlednu. Jednoduše si předem musíte rozmyslet, co doopravdy chcete slyšet.

Komu je tedy Elk Moon určen? Především těm, kteří mají rádi detektivní hry a rádi by si nějaký ten případ vyřešili, samozřejmě musí umět dostatečně dobře anglicky a nakonec nesmí mít tak přirozený odpor k interaktivním filmům, jako má větší část redakce.

Jindřich Rohlík

THE ELK MOON MURDER	
Výrobce hry:	Activision
Distributor:	Activision
Systém:	PC CD-ROM
CPU:	486DX
Paměť:	8MB
Harddisk:	0-60MB
VERDIKT: Zajímavá detektivní hra pro průměrného Američana.	
score	6/10



Sít' prodejen Score Megastore

Jak už zjistili milovníci a hráči počítačových her v Praze, Brně, Liberci a Ostravě - prodejny Score jsou odpovědí na všechny jejich modlitby a toužebná přání. Najdete v nich bezkonkurenčně největší nabídku počítačových her v České republice, čítající více než 300 titulů pro PC, PC CD ROM a Sony Playstation.

V příštích dvou měsících se o tom budou mít možnost přesvědčit také zákazníci v těchto městech:

PLZEŇ, ČESKÉ BUDĚJOVICE, HRADEC KRÁLOVÉ, OPAVA, JIHLAVA a také PRAHA 5.

Už je to tak: Ve všech výše uvedených lokacích totiž nejpozději do konce měsíce října tohoto roku otevřeme nové prodejny počítačových her SCORE s absolutně nejširším herním sortimentem, který si jen můžete přát.

Už nemusíte netrpělivě vyhlížet poštovní doručovatele, nebo navštěvovat prodejny s úzkým výběrem titulů. Protože pokud bude nějaká hra stát za to, abyste jí hráli, můžete si být jisti, že ji najdete v kterékoliv z našich prodejen Score. A nanajdete tam jenom hry: Čeká na vás též velký výběr počítačových doplňků

včetně joysticků a aktivních reproduktorů, nejnovější i starší čísla Vašeho oblíbeného herního časopisu Score a v neposlední řadě též velký výběr časopisů zahraničních. A pokud si budete pod stromeček přát trochu si svůj počítač vylepšit, nebo si dokonce koupit nový - naši partneři specialisté z firmy LIBRA či PROCA, Vám rádi pomohou a poradí. a prodají vše co si budete přát - za bezkonkurenční ceny!

Adresy a otevírací doby jednotlivých prodejen jsou uvedeny dole na této straně spolu s datem otevření.

Je libo hry zdarma? Tak nezapomeňte přijít na slavnostní otevření: První zákazník v každé prodejně si může vybrat počítačové hry v hodnotě 5.000,- Kč, druhý zákazník pak za 3.000,- Kč a konečně třetí, čtvrtý a pátý zákazník za 1.000,- Kč. A pokud ranní vstávání není nic pro Vás, přijďte klidně později - po celý den totiž bude platit pro všechny 10% sleva pro nákup všeho zboží. A proč s sebou nevízt kamaráda? I ten přece dostane 10% slevu!

Takže nezapomeňte! Vaše oblíbená prodejna se objeví již brzy i ve vašem městě! Přijďte se přesvědčit o tom, že jsme prostě nejlepší.

<p>BRNO Elektrodům 3. patro, Jánská 9 602 00 tel: 05/ 4221 0487 fax: 05/ 4221 0487</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>	<p>PRAHA 1 - CENTRUM Skořepka 6 110 00 tel: 02/ 2421 95841 fax: 02/ 2421 95841</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>	<p>LIBEREC Široká 32 460 01 tel: 048/ 259 58 fax: 048/259 58</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>	<p>OSTRAVA Sokolská 39 701 00 tel: 069/ 212 265 fax: 069/ 212 265</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>
--	--	--	---

<p>PLZEŇ Zbojnická 6 602 00 tel: 019/ 7226 233 fax: 019/ 7221 721</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>	<p>ČESKÉ BUDĚJOVICE Lannova třída 57 370 01 tel: 038/ 338 92 fax: 038/ 338 92</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>	<p>PRAHA 5 Nádražní 92 150 00 tel: 02/ 538 902 fax: 02/ 538 902</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>
<p>Hradec Králové Velké náměstí 28 701 00 tel: 049/ 672 351 fax: 049/ 672 340</p> <p><i>Fiž otevřeno</i></p>	<p>OPAVA Obchodní dům Breda, 2. patro Nám. Republiky 9/11 746 01 tel: 0653/ 212 620, kl.247 fax: 0653/ 212 620, kl. 427</p> <p><i>Otevření: sobota 12. 10. 1996</i></p>	<p>JIHLAVA Jana Masaryka 12 586 01 tel: 066/ 206 23 fax: 066/ 287 27</p> <p><i>Otevření: sobota 19. 10. 1996</i></p>

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ



Víme, že ne všichni z vás vládnou angličtinou natolik dobře, aby si mohli všechny hry náležitě vychutnat. Proto jsme se rozhodli, že pro vás některé chystané herní novinky kompletně přeložíme do češtiny. Na letošní podzim pro vás všechny - milovníky grafických adventur - Vision připravila hned čtyři tituly. Máte se opravdu na co těšit. U nás ve Vision to totiž s hraním myslíme vážně...

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

KOMPLETNĚ
V ČESTINĚ

Bud Tucker in Double Trouble (Bud Tucker ve velkých nesnázích)

Bud Tucker je prvním titulem z čtyřlístku, kterým Vision zahájí vlastní vydávání do češtiny plně přeložených adventur. Bud Tucker splnil naše představy o perfektní kreslené adventuře - vždyť grafiku nedělal nikdo jiný, než tvůrci populární sé-

rie Simon The Sorcerer! Hra je zaměřená na širokou věkovou skupinu lidí od 12 do 40 let a je plná barvitých vtipků. Ocitnete se v roli chlapce Buda, donašeče pizzy, jehož úkolem je ubránit svět před podlými padouchy, kteří se plánují

nadále rozmnožovat za pomoci ďábelského vynálezu.. Poprvé jste se mohli o Budu Tuckerovi dovědět v červencovém Score v preview a kompletní recenze je k přečtení v čísle srpnovém.



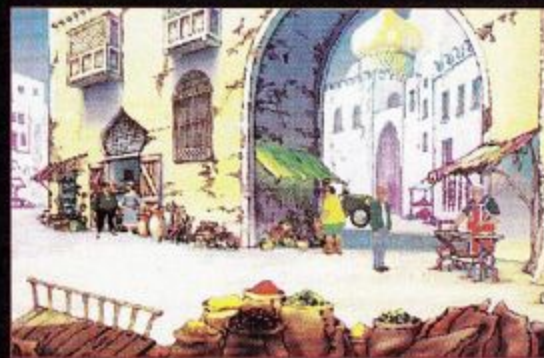
Cena999; Kč

Broken Sword (Zlomený meč)

Pro redaktory Score je Broken Sword nejlepší grafickou adventurou všech dob, což je opravdu vážná věc. Skvělé grafické zpracování z dílny bývalého animátora Disneyovek, hudební doprovod, který nemá obdoby, a hlavně vynikající hrátelnost jsou toho hlavními důvody. Hra je mimořádně rozsáhlá, a tak si můžete být jisti, že u svých monitorů strávíte mnoho desítek hodin kvalitní zábavy. Hlavní hrdina hry

Broken Sword - americký turista v Paříži - jen o vlásek unikne smrti při pumovém atentátu a postupně se zaplétá do dobrodružství plného záhad kolem templářských rytířů, na které jen tak nezapomenete. V srpnovém vydání Score bylo této hře věnováno 6 stran recenze a 4 stránkový rozhovor s tvůrci této hry.

Cena 1.499,- Kč



Další grafická adventura s českým textem přichází jako novinka v patách Broken Swordu a Buda Tuckera. Fable je plný pohádkové fantazie, a to je, jak ukazují prodeje her, jako je Dračí Historie a Simon The Sorcerer, mezi hráči nejžádanější žánr. Fandové těchto dvou her si bezpochy-

Fable (Pohádka)

by opatří i Fable, který si oblíbili také redaktory Score. Hra s oslnivou grafikou v SVGA od dalšího bývalého animátora Disneyovek bude taktéž rozsáhlá a pobaví vás na dostatečně dlouhou dobu. Ve hře se ocitáte v roli mladíka Quickthorpa, kterého musíte vést přes čtyři různé rozsáhlé světy.

Termín uvedení: září 999; Kč

Three Skulls Of The Toltecs (Tři lebky Toltéků)

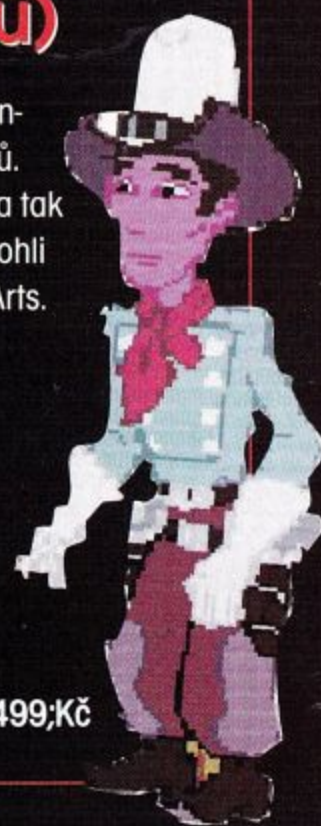
Ano, září (a začátek října) bude skutečně obdobím grafických adventur v plně české verzi, které bude uzavřeno titulem Three Skulls Of The Toltecs. Tato hra se trochu liší od ostatních, neboť není tvořena bývalými ani-

mátory Disneyovek a neodehrává se ve světě fantazie. Three Skulls je první, jedinečná grafická adventura, která je po dlouhé době zasazena do prostředí divokého západu. V této rozsáhlé adventuře máte za úkol nalézt - jak napovídá

název - čtyři zlaté lebky indiánského kmene Toltéků. Grafické zpracování je na tak vysoké úrovni, že by ji mohli závidět i samotní LucasArts. Prostě další super hit.



Cena 1499;Kč



Road Rash

Drsnácká hudba, spousta chlastu, holky, rychlý motorky... Vás to neláká? Opravdu ne? Tak zkuste alespoň hru Road Rash, třeba vám to bude stačit.



Možná si ještě mnozí z vás pamatují na herní konzoli jménem 3DO. Na tomto stroji bylo, jak už to tak bývá, pár her dobrých, pár her špatných a pár her, které byly určeny jen a jen pro tuto konzoli, což v praxi znamenalo, že nebyly vůbec vydány na jiné počítače. Firma Electronic Arts se zřejmě rozhodla tuto skutečnost trochu pozměnit a vydat hru i na dnes nejrozšířenější počítače PC. A jak se jim to povedlo? No, od toho jsem tu předpokládám já, abych vám pověděl, jak a jestli vůbec.

Znáte závody motorek? ... Neslyším odpověď, beru to tedy jako že ne (vůbec se teď nepřipadám jako některý z kantorů na SŠ :-). Tak tedy poslouchejte, je to totiž náramně jednoduché (v této hře). To se prostě sejde parta lidí, kteří mají trochu více peněz a život nepokládají za zase tak důležitou záležitost (vždyť proč taky, stane-li se v této hře sebevážnější nehoda, tak se řidič všemožně valí a kutálí po zemi a až zastaví svůj krkolomný pád, na chvíli si schrupne - leží na zemi a dělá zraněného a nakonec si akorát opráší gatě a jede dál). Pak se rozhodnou ty peníze prostě utratit (aha, vím, na co asi myslíte) za rychlé stroje, což v tomto případě představuje motorky. Ještě si určí místo kde a taky o co se bude závodit, přičemž samozřejmě nedbají na to, jestli se jedná o městskou dopravní špičku, či normální poklidnou vesnickou cestičku.

Hra obsahuje pět tratí, což musím uznat, není zrovna až zas tak příliš. A než se pustíte do závodění, je třeba si taky vybrat jeden ze tří typů hry.

1. TRASH MODE, což znamená, že prostě hned hupnete na motorku a jede se bez jakýchkoliv příprav, či nakupování motorky atd...

2. BIG GAME MODE představuje jakýsi šampionát s tím, že si vybere jednu z předem navolených postav a začínáte de facto jako zelenáč. Nutno podotknout, že každá postava má na začátku jinou motorku. V tomto módu hry si můžete zajít na přátelský pokec do hospody, kde vás ovšem, a to zejména z počátku, všichni pěkně hezky vyfuck... dál to znáte, ne? Jsou to prostě tvrdáci. Když si dosytosti užijete pokecu se svými soupeři, začne to hlavní, a tím je závod. Jedná se sice o závody motorek, jak už jsem řekl, ale pravidla férovoosti nejsou stanovena, což znamená, že si třeba klidně jedete po silnici a v situaci, kdy předjíždíte svého soupeře, ho trochu podpoříte malým kopancem do hlavy. Zní to snad brutálně? Né, ale né, to se vám jen tak zdá. A ačkoli je hra sebevíc brutální, musím říct, že o to více mě bavila. Ale největší bomba je, když vás honí policajt na motorce (to víte, oni asi ty vaše závody zas tak moc neschvalují) a pohání vás svým obuškem. To pak není nic lepšího, než ho kopnout do protisměru na jedoucí kamion. Chudák, většinou vás už nedohoní. Pokud se vám podaří se umístit na jednom ze tří prvních míst, znamená to, že vyhra-

jete určitou peněžní částku a postupujete dál. Až se vám podaří naspořit těch penězku více, tak si můžete za ně koupit třeba novou motorku.

3. MANO-A-MANO GAME MODE je prostě hra po síti, modemem, kabelem, ale také přes internet.

Zpracování.

Graficky hra vypadá celkem normálně a trochu mi připomíná Need for Speed. Můžete si vybrat ze dvou rozlišení a to 320x240 a 640x480. Na to menší hra běhá celkem rychle i na 486kách (pod win 95), a tak to má být. Zvukově je hra celkem v normálu, ale to nejlepší (nádech, fanfáry), ale to nejlepší je opravdu hudba, která je fakt super, správně nářezová a ideálně vystihuje atmosféru hry. Na hudbě pracovali skupiny jako třeba Sound Garden, Therapy, či Paw a nezbývá mi říct, že se jim to povedlo.

Závěr.

Tak, jak bych to tedy shrnul, abyste taky trochu věděli, o co se zde vlastně jedná. Jsou to prostě trochu netradičně pojaté závody motorek s báječnou atmosférou, hrátelností a ještě lepší hudbou. Pokud jste extra příznivci fair-play, tak budete asi zklamáni (řekl bych, že vás je opravdu menšina), ale pokud jste „normální“, tak se vám hra bude určitě líbit a ještě rádi vrazíte svému soupeři jednu pěstovku do hlavy, když vás naštvě. S tímto se s vámi loučím, žijte, dokud můžete...

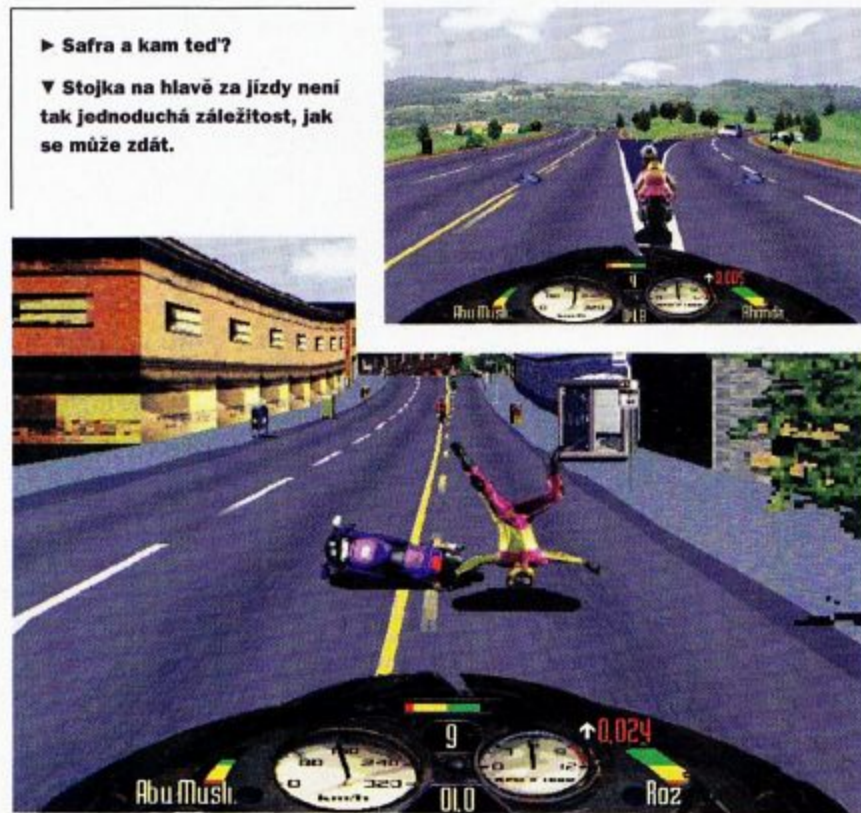
Chalid Himmad

- ▲ ◀ Úáááá, tak to jsem já.
- ▲ Správně, hezky zvedat nohy jako pejskové.
- ◀ Jen doufám, že to nehodí ven z monitoru.

ROAD RASH	
Výrobce:	Papyrus Design Group
Distributor:	Electronic Arts
Systém:	PC-CDROM, WIN95
CPU:	486/66
Paměť:	8MB
Harddisk:	512KB - 25MB
VERDIKT: Dobrá hra na odraagování, popřípadě „vybití“ špatné nálady.	
score	8/10

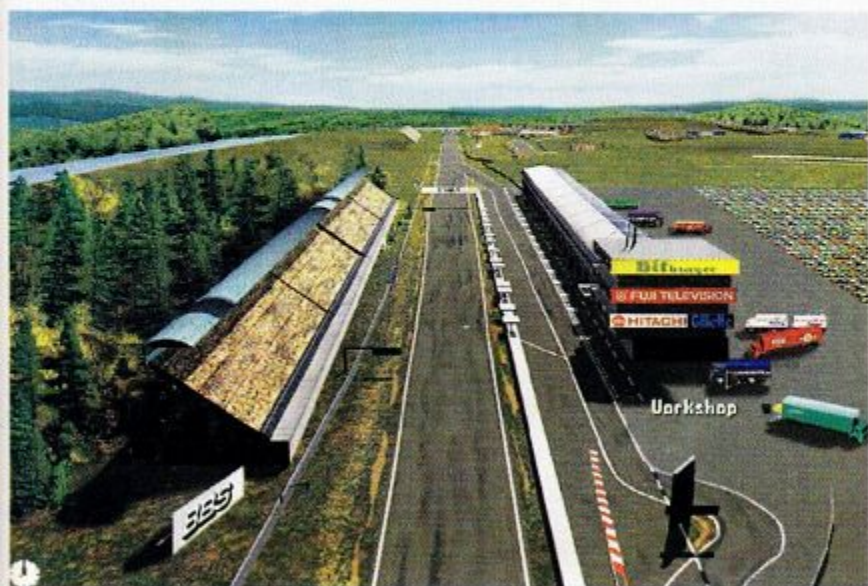
► Safra a kam teď?

▼ Stojka na hlavě za jízdy není tak jednoduchá záležitost, jak se může zdát.



Team F1

Vzpomínám si docela dobře, když mi v CD-ROMu hovělo cedéčko se hrou Grand Prix Manager a když jsem nad ní s hlavou v dlaních trávil hodiny a hodiny. Né, že bych neměl rád propracované hry, ale už od malička nemám zrovna největší trpělivost. Dnes mi tu na stole leží TEAM F1, nový manažer závodů Formule 1, který jsme dostali od Electronic Arts.



Jako v každém správném manažeru máte svoji kancelář. Krásná sekretářka bohužel chybí, takže si budete muset vystačit s autodráhou rozloženou na nízkém konferenčním stolku. Celá místnost je velmi slušně zařízená a na mnoha místech jde dokonce kliknout i myšídlem, čímž se přenesete na různá místa, jejichž existence a funkčnost je pro provoz stáje Formule 1 přímo nutná. Začneme ale úplně od začátku.

Když si zvolíte obtížnost a odmítnete možnost založit si vlastní stáj (je to totiž značně nevýhodné at už co do financí, nebo sponzorské důvěry), můžete se pustit do práce. Zprvte potřebujete dobré jezdce. Máte možnost obnovit smlouvy s těmi, co má vaše stáj ve skutečnosti (například Williams má Hilla), ale také můžete zkusit za tučný peníz zlákat jednu ze stárnoucích hvězd pelotonu F1. Spořinkové dokonce můžou sáhnout do o mnoho méně prestižnější soutěže Formule Ascon pro neznámé závodníky s menšími nároky na plat. Možná se podaří nalézt novou hvězdu i v těchto řadách, ovšem šance není velká. Každý z těchto závodníků má kromě svých zkušeností uvedenu i povahu, která se poměrně výrazně projevuje v pojetí jejich jízdy. Například destruktivní typ jede na hranici bezpečnosti a není žádnou výjimkou, když se vybourá a dokonale zdemoluje vůz.

Když tedy naslibujete vysoké platy a prémie za dobré umístění a máte svoje dva závodníky, musíte se postarat, aby vůbec bylo v čem závodit. Buď si nakoupíte komponenty aut normálně na trhu, nebo si objednáte jejich pravidelné dodávky. Můžete se rozhodnout, jakému motoru dáte svoji důvěru, jaké koupíte spojery a vůbec toho máte na rozhodování až až. V garážích pak zadáte svým mechanikům, jaká auta mají smontovat a mezitím sháníte reklamy. Jako u každé stáje F1 se nabídky jen hrnou a je jen na vás, jaké přijmete. Plocha auta i kombinéza jezdce je dostatečně velká na to, abyste ji polepili různými samolepkami a plakáty, čímž se finančně zajistíte. Jistotu finanční injekci může poskytnout i výnos z prodeje reklamních věcí, jako jsou trička, čepice atd.

Nesmíte zapomenout postarat se o svoje lidi. Inženýři, vývojáři, mechanici i ostatní pracovníci potřebují, aby jim někdo řekl, jak intenzivně mají pracovat, kolik času mají věnovat odpočinku a podobně. To samé platí u jezdců, a když je nenecháte trénovat se po fitcentrech, brzy někteří z nich onemocní a může se stát, že dokonce zmešká závod.

Protože TEAM F1 je propracovaný manažer, umožní vám trénovat na okruzích a odlaďovat vůz, aby byl co nejlepší. Dokonce si můžete na počítači seřídít motor a v pronajatém vzduchovém tunelu sledovat, jak nastavení spojlerů ovlivňuje jízdu při různých rychlostech. Vždycky je ale potřeba myslet na datum závodu a počítat s ním, aby se nestalo, že budete odlétat s auty nebo jejich piloty, kteří by nebyli stoprocentně fit.

Když se konečně přiblíží termín prvního závodu, musíte si spakovat s sebou do batůžku řízek na cestu a odjet na místo konání. Tam dorážíte, stejně jako ve skutečnosti, o několik dní dříve, abyste si ještě mohli na okruhu zatrénovat. Po každé jízdě se součástky vašeho vozu zákonitě opotřebovávají a je třeba opravovat nebo úplně vyměnit. Před startem si je navíc dobré ještě promluvit s oběma jezdci a nařídit jim styl jízdy. Když budete chtít, závodník bude hodně riskovat, nebo naopak pojede na jistotu, aby dojel na nějaké rozumné pozici.

Na řadu přichází kvalifikace, při níž po okruhu jezdí všichni závodníci a snaží se zajet co nejrychlejší časy, které je pak rozestaví na startovní rošt samotného závodu. Můžete rozkazovat, kdy který váš závodník vyrazí na trať a sledovat jejich časy.

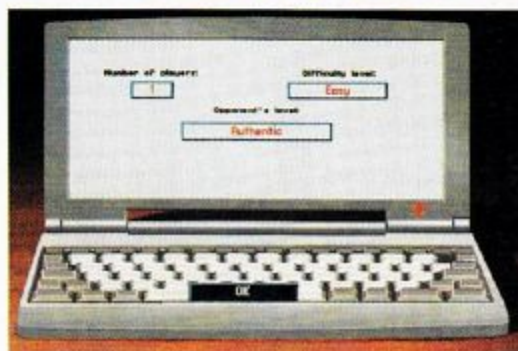
Na posledním jednání s jezdci těsně před hlavním závodem jim ještě zadáte jejich cíl, jako s jakým místem budete spokojeni. V garáži si necháte podle svého závodního inženýra poradit s nastavením spojlerů a s druhem pneumatik a zvolíte taktiku zastávek v boxech. Toto je velmi důležité, aby se vám totiž pak nestalo,

co mně, když se můj jezdec držel na špičce a někde v padesátém kole vypadl kvůli nedostatku paliva :-).

A je tu konečně závod. Jako u každého správného manažera jej nemůžete příliš ovlivňovat a jen držíte palce, aby všechno dobře dopadlo. Sledovat jej můžete třemi způsoby. Buď na informační tabuli, kde se zobrazuje průběžné pořadí jezdců a počet ujetých kol, nebo seshora, kdy vidíte po okruhu rychle kroužít závodníky a napravo sledujete jejich umístění. Třetím a nejlepším způsobem je normální pohled na závod ve 3D doplněný atmosférickým komentářem. Nevím, jak to autoři udělali, ale dopadlo to tak, že skutečně sledujete svého závodníka po celý závod.

TEAM F1 je manažerem se všim všudy a díky svému vůči hráči přátelštějšímu interfacu je hratelnější než poslední hra tohoto typu, Grand Prix Manager. Věřím, že u této hry si všichni manažeři přijdou na své.

Béla Nemeshegyi



- ▲◀ To je ale dlouhatananánáská cílová rovinka.
- ▲ Kancelář máte velkou a prostornou.
- ◀ Tak jakou obtížnost si to mám navolit?



TEAM F1

Výrobce:	Ascaron
Distributor:	Electronic Arts
SYSTÉM:	PC CD-ROM
CPU:	486
PAMĚT:	8MB RAM
HARD DISK:	28MB

VERDIKT: Hratelný a velmi komplexní manažer závodů F1.

score 7/10

Surface Tension



Že by pokračování COMMANCHE? Ne, to se jen středověk vrátil na váš monitor.



SURFACE TENSION	
Výrobce:	Compto Games
Distributor:	GAMETEK
System:	PC
CPU:	486
Paměť:	8 MB
Harddisk:	15 MB
VERDIKT: Zas jedna zcela průměrná střílečka, která nijak nevybočuje z řady a nepřináší vůbec, ale vůbec nic nového. Pouze opět další nepodařená kopie skvělých her TERMINAL VELOCITY a COMMANCHE.	
score	5/10

Snad všichni, kteří se zabývají delší dobu počítačovými hrami, si pamatují na hru COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL, která vyšla v roce 1992. Hra ihned vzbudila poměrně velký zájem, protože její zpracování bylo na svou dobu naprosto převratné. Veškeré simulátory, které do té doby vyšly, byly vektorové a teprve firma Novalogic ve hře COMMANCHE přišla s novým - bitmapovým zpracováním. Grafika COMMANCHE vzbudila v době svého vzniku obrovský humbuk, protože hra vyžadovala neuvěřitelné čtyři megabajty RAM, což v té době mělo opravdu málo lidí. Dnes, s odstupem doby, se na hru díváme skrz prsty, protože grafika je již dávno překonána.

Proto mě dost překvapila firma GAMETEK, která přišla na trh s novou hrou SURFACE

TENSION, která od starého COMMANCHE okopírovala snad téměř vše, včetně zastaralé grafiky, ostatně posuďte sami. SURFACE TENSION je něco mezi simulátorem a akční hrou, ale chybí jakékoli breafingy, takže co máte dělat, se dozvídáte až v průběhu hry, a to ještě poměrně útržkovitě. Proto není výjimkou, že létáte několik desítek minut bezradně nad planetou a čekáte, až se ohlásí váš palubní počítač, aby vám řekl, co máte udělat dál. Letíte tedy na určené místo a opět zničíte hordy raket a pozemních děl. Po úspěšné destrukci celého okolí nastává asi jediná věc, která vás na hře může potěšit jako dobrý nápad. S raketou můžete přistát a vysadit vozítko, s kterým nyní musíte dojet na určité místo a opět něco zničit. Poprvé je to zajímavé, ale po páté vám to připadá jako zbytečnost, která celou hru jen zdržuje. A tak je to stále dokola. Někam doletíte, něco zničíte, vysadíte vozítko

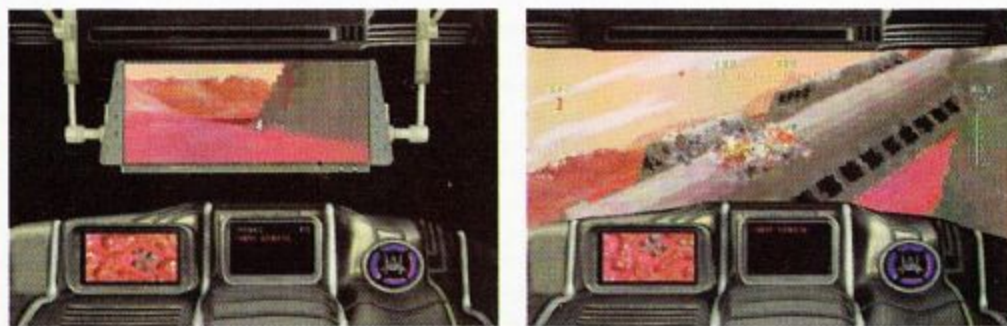
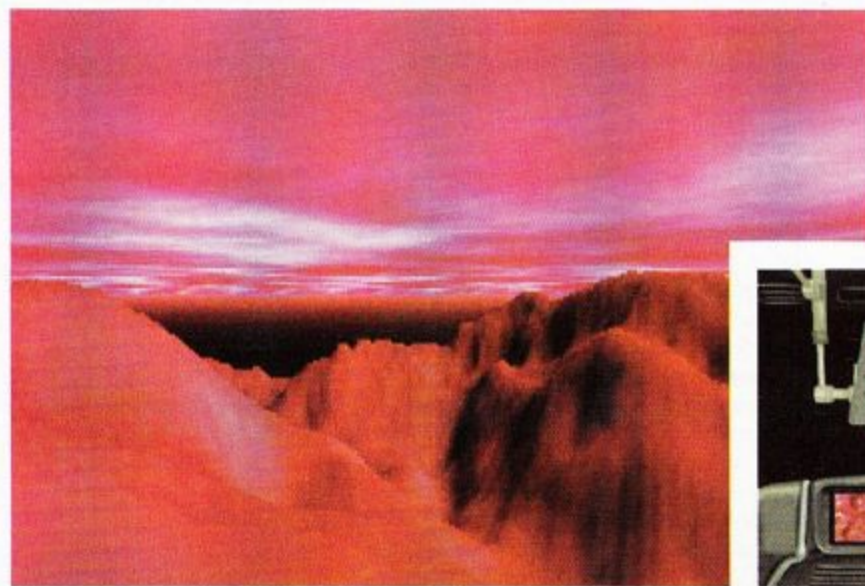
čtyři roky starého COMMANCHE, a to ani nemluvíme o tom, že není skoro vidět do dálky.

Zvukové efekty jsou průměrné a hudba hraje z CD, což je v dnešní době také tak trochu standard.

Autoři se nechali každopádně inspirovat hrou COMMANCHE, od kterého si vzali čtyři roky starý grafický engine a hrou TERMINAL VELOCITY, z níž si vypůjčili zbytek.

SURFACE TENSION je průměrná střílečka, která vás vůbec ničím nenadchne a jediný dojem, který na vás zanechá, je litost nad hroznou grafikou.

Jan Tománek

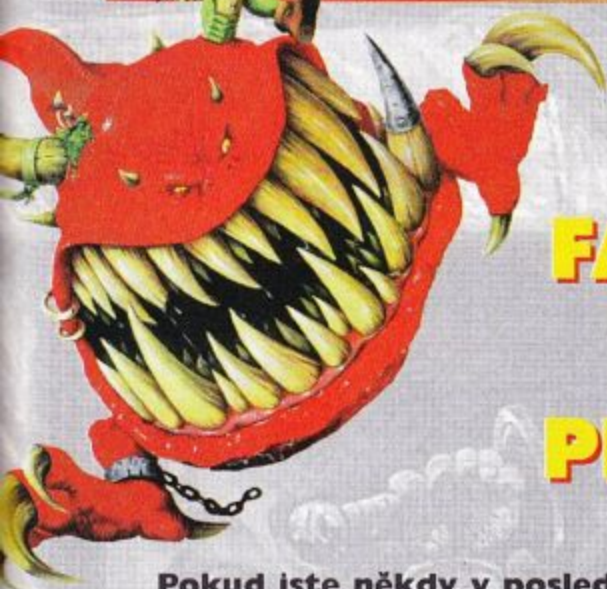


▲ Tento obrázek není ze hry SURFACE TENSION, ani z jiné hry, ale z perfektní rutinky, která má neuvěřitelných 5 Kb. V tomto maličkém programku můžete létat také nad planetou, ale grafika je mnohonásobně lepší, než u hry, která je na celém CD. Programátoři styďte se, jak je vidět, tak to jde, když se chce.

Někam doletíte, něco zničíte, vysadíte vozítko



WARLORD



NOVÁ FANTASTICKÁ PRODEJNA PRO HRDINY!



Pokud jste někdy v poslední době navštívili prodejnu Warlord ve Čkalově ulici 5 v Praze 6 jistě neuniklo vaší pozornosti, že výběr hobby her je natolik velký, že se do naší malé prodejny prostě už nevejde. Dobrá zpráva je na světě: Už se nemusíte prohrabovat kartónovými krabicemi při hledání vašich oblíbených příruček - a dokonce kvůli tomu ani nemusíte jezdit na stanici metra Hradčanská. Prodejna Warlordu se totiž stěhuje - do lepšího a většího: Haštalská 7, Praha I.

Více prostoru znamená větší výběr - nová prodejna Warlord bude největší prodejnou svého druhu ve střední Evropě. Ať už se zajímáte o jakékoliv odvětví hobby her, v nové prodejně Warlord najdete všechno, po čem vaše hrdinské srdce touží: kompletní sortiment Games Workshop, miniatury firmy Citadel, knihy a příručky Advanced Dungeons and Dragons, sběratelské karetní hry typu Magic: The Gathering a další hry včetně válečných a her s kostkami. To prostě musíte vidět. A nejen, že si můžete v nové prodejně jakoukoliv z těchto her zakoupit, některé z nich si tam rovnou můžete také zahrát: k dispozici jsou stoly na hraní Warhammer a Warhammer 40.000.

Nezapomeňte si v kalendáři označit datum **Sobota 12. října 1996**. V ten den totiž bude nová prodejna Warlord slavnostně otevřena za přítomnosti pana Roba Murphyho z firmy Games Workshop. Pan Murphy zůstane v prodejně po celý zbytek dne a rád zodpoví veškeré vaše dotazy například ohledně nového vydání Warhammer či jakýchkoliv dalších her firmy Games Workshop.

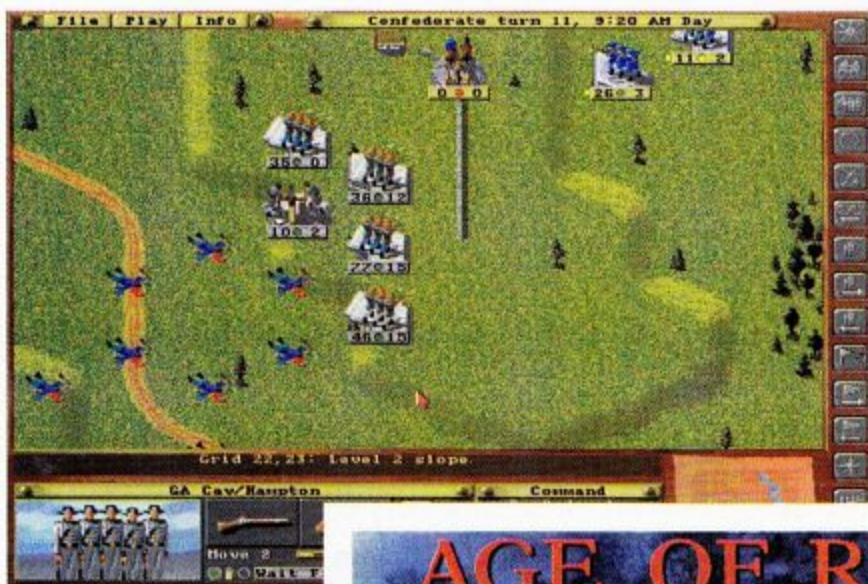
Prodejna bude otevřena v 10:00. Přivstaňte si a možná si domů odnesete některé hry zdarma. První zákazník totiž obdrží zboží dle vlastního výběru v hodnotě 5.000,- Kč, druhý zákazník v hodnotě 3.000,- Kč a konečně třetí, čtvrtý a pátý si může vybrat zboží za 1.000,- Kč. A pokud snad nebudete jedním z nich, nezapomejte, protože po celý den budete moci v prodejně Warlord nakupovat s 10% slevou na všechno prodávané zboží. A nezapomeňte se o této akci zmínit též vašim přátelům.



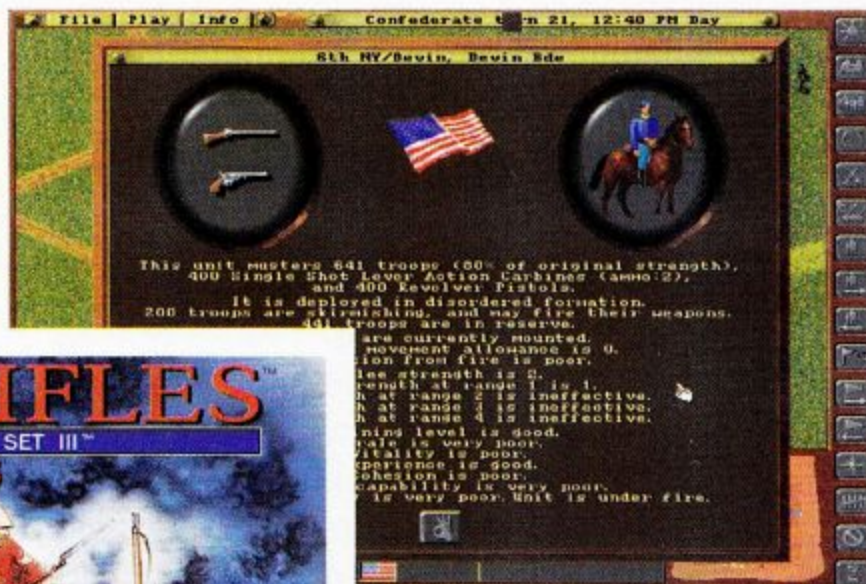
Takže nezapomeňte: Budeme se na vás těšit
v nové prodejně Warlord, Haštalská 7, Praha I v sobotu
12. října 1996 v 10:00. Nabudete litovat.

www.oldgames.sk

Wargame Construction Set III: Age of the Rifles



Mistrovství ve zlaté éře pušek je založeno na něčem úplně jiném než na tvrdém nasazení tankových hrotů. Byla to éra obrany, rozvíjení formací a promyšleného operačního plánu.



▲▲ Obrana. Na tom záleží. Tohle byl dobrý bod obrany - pro Jižany.

▲► Vše, co jste kdy chtěli vědět o ostřelované jednotce.



Chyba odhadu. Chyba odhadu je, když si myslíte „ta věc nevypadá nijak vážně, tak do ní jen tak prstičky strčíme, ohřejeme se a půjdeme spát“, protože další den musíte být někde ráno a něco neodkladného podniknout. Nu, a když zvednete oči od monitoru a podíváte se na lehce vyčítavé hodiny, zjistíte, že vám zbyl čas akorát na to, abyste se vysprchovali studenou vodou, oběhli dvakrát blok a vypili dva galony černého kafe, abyste vypadali alespoň trochu svěže. To je chyba odhadu.

než *Steel Panthers (SP)* a o něco jednodušší než *Battlegroundy*, ale myslím si, že to je dobře, neboť se mnohem snáz naučí. *Rifles* naštěstí nemají předivný *Battlegroundy* systém dělených tahů, zavádí ale jinou novinku - totiž systém, kdy tah začíná strana, která měla v předchozích tazích větší bojovou iniciativu. Podobných nápadů je tu víc - a k radosti mnohých hráčů lze všechny vypnout nebo zapnout v Options.

Scénária. Je jich spousta a pokrývají všechny významnější bitvy „doby pušek“.

A nejsou to scénária ledajaká! Když jsem uviděl „Nachod“ a při bližším ohledání našel další tři scénária z Čech (válka prusko-rakouská), svezl jsem se ze židle na kolena a se zavhlýma očima začal zpívat „Kde domov můj“ a „Ktož sú boží bojovníci“. Není to nádherna? Jsem zvědavý, kdy se objeví *BG: Slavkov* nebo *BG: Sadová*. (Delší dobu jsem hledal jen „Hradec Kralove“, než mi došlo, co je to „Königsberg“.)

Naprostou dokonalá je možnost přehrávání průběhu svedené bitvy - něco, co bylo u původní verze *CIVky*. Přehrá-

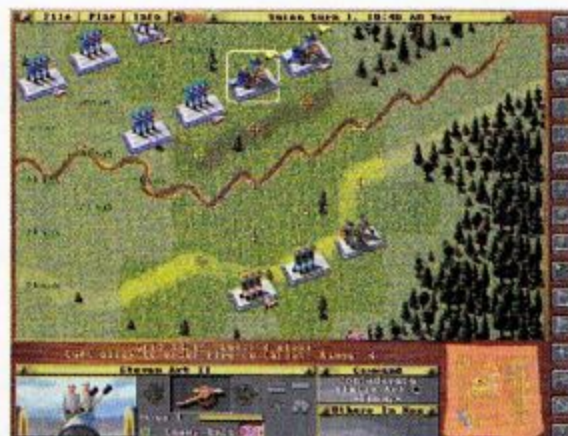
SSI tiše vstoupila na část trhu okupovanou řadou *Battleground (BG)* firmy Talon s hrou, která je vlastně skoro totéž jako *BG*. Na rozdíl od ní ale nepokrývá jedinou bitvu, ale celé období let 1846 až 1905, období, kdy bodné zbraně mizely v propadlišti dějin a automatické se ještě neobjevily. Bylo to období sevřených útvarů vojáků a perfektně seřazených baterií děl, doba, kdy jezdeckvo slavilo poslední velké úspěchy.

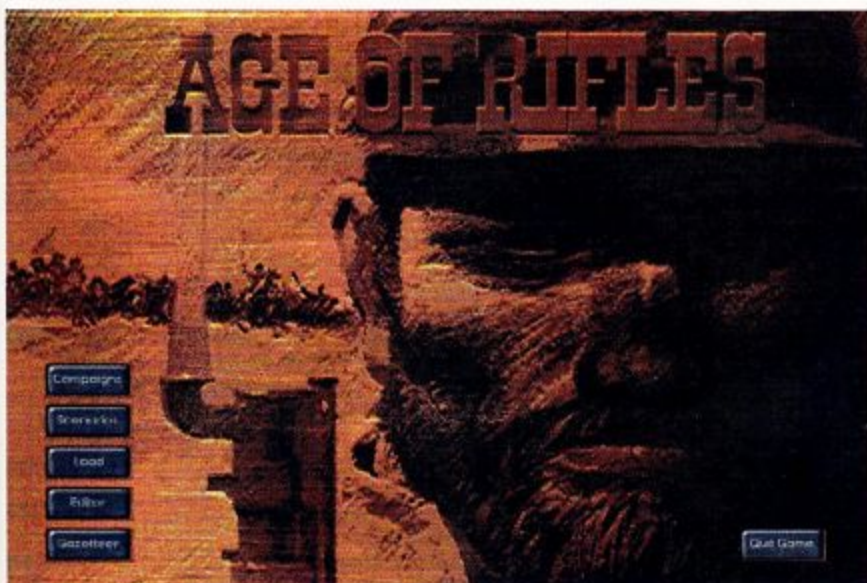
Ovládání a filozofie hry je velmi podobná jako u *BG*, ale zjednodušená. Je o poznání jednodušší

To je ale naprosto nepodstatné. *SSI* mi (skoro) vždy zahřeje srdéčko, neb mě přesvědčuje o tom, že po softwarovém trhu neběhají pouze hyeny prahnoucí po vašich penězích. Jak je již dobrým zvykem, dostanete nejen 8 kampaní a plných 56 samostatných scénárií, ale taky editor map, jednotek a rady, jak si usmolit scénáři či kampaň vlastní. Nezaváhal jsem a hned vyplodil scénáři „Loďstvo Jeho Veličenstva Britské Královny Přesvědčuje Zúly o Výhodách Bitevních Lodi“. Editor je jednodušší a hůř se ovládá než u *SP*, ale funguje a vždy je lepší mít i méně povedený editor než žádný.

► Zatímco ortodoxní stratégové si mohou zvolit vojenské symboly.

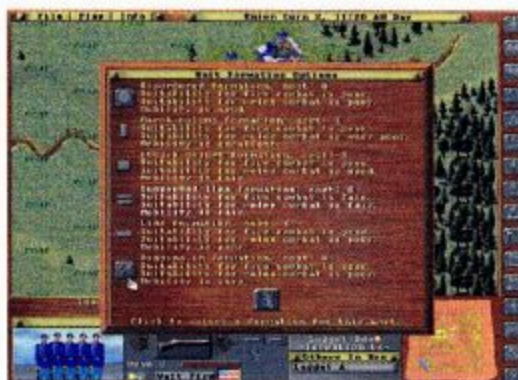
► Výsledek: došla munice a pak... Bylo jich strašně moc. Poslední tři jednotky jsou odříznuté a nalezle ve skalách a musí čekat, až obléhání Zúly přestane bavit a vypadnou.





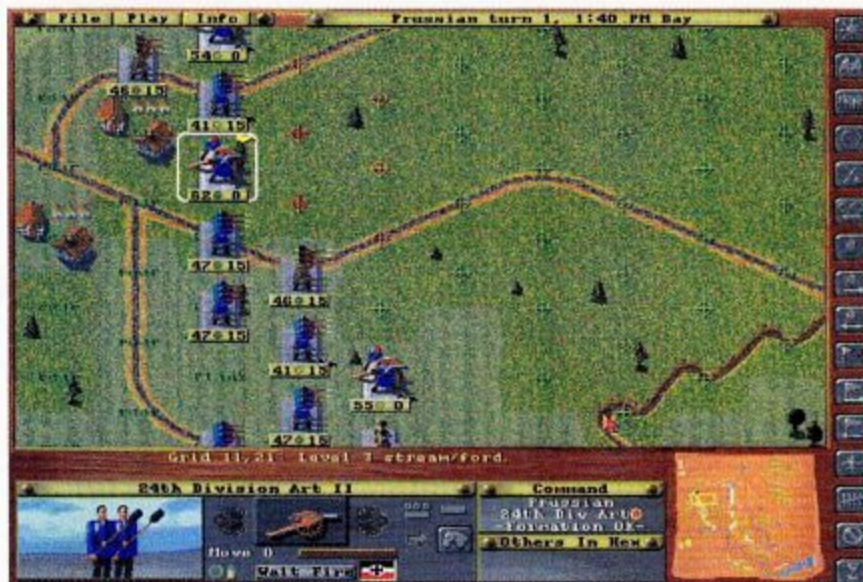
▲ A to je menu hry.

► V řece Nil žil krokodýl a ten... (Omdurman 1898 - nádherná poziční obrana Angličanů; lodě kryjí děly boky tábora).



◀ Formace jsou setsakra důležité, každá je dobrá na jiný druh činnosti. Naštěstí si nemusíte pamatovat, která je na co!

▼ Gravelotte, 1870: Linie jak vystřižená! (Malá mapka.) Vždy se vyplácí rozstřílet děly nepřátelské baterie... a pak zbytek.



vání záznamu dobývání světa bylo často demonstrováno před ušaslým plémem kolegů - zde je to taky možné! Lze tak zjistit vlastní chyby, dobré body obrany a tak. Každé scénáři si pamatuje nejvyšší dosažená skóre a bitvy tak lze „pilovat“.

Ovládání je méně pohodlné než u SP, ale nepoměrně lepší než u BG. Pro ovládání se nepoužívá menu, ale tlačítka, případně aktivní pole v popisové liště jednotky - je to intuitivnější. K dispozici je možnost zadání některých příkazů z klávesnice. SSI se poučila ze stížností na skoupost manuálu ke SP - teď již obsahuje i popis zbraní a jejich výkony a slušně popsané základy strategie. Překvapivě dobrý je i céděčkový soundtrack. Tradičně slabší stránkou SSI je hra dvou hráčů - jen „u jednoho počítače“ nebo E-mail. (Podpora pro IPX/modem chybí.)

Pokud někoho zajímá, proč hodnocení zaparkovalo jen na 8/10, vysvětlení následuje. Grafika je totiž... je totiž slabá. Jen co jsem přinesl první screenshoty, začaly se díť hrozný věci, jako třeba že se drahý kolega

(Red.: cenzurováno) a tak. A opravdu, měl k tomu důvod. Na rozdíl od na první pohled vypláchných BG ale nejde o BITmapy, ale mapy pravé - a díky tomu mohl být ke hře přidán editor. To ale přesto neomlouvá autory, protože jejich systém vypadá jako praděd SP - jednodušší, ošklivější, uff...

Ze začátku jsem si říkal, jací jsou tam hnsní panáci - tam v tom levém dolním rohu - ale pak jsem ke svému překvapení zjistil, že to nejsou namalovaní panáci, ale panáci praví - neboť v editoru jednotek si na nahého chlapa můžete spíchnout vlastní uniformu - kačata, tričko, xichtík s turbanem neb helmou - - no, bavit jsem se u toho jako šestiletá holka. To je síla, co? Pak ještě jednotce přiřadíte primární a sekundární zbraň a je zaděláno. Během hry se za panáky přidá pozadí podle toho, zda jsou v opevnění apod. Nu, a pokud se vám na některých obrázcích zdá, že vidíte panáky jakoby skrz zaměřovač, je tomu tak - totiž: aktuální jednotka míří na cílovou. Dobře, panáci odpuštěni. Ale všechno na obrazovce stejně vypadá trochu divně, mapa se nedá zmenšovat - no, snad až si tvůrci vydělají na lepšího grafika, se ledy hnou správným směrem.

Ale stejně je to neuvěřitelně hrací. A chytré. Poté, co mi „comp“ natrhl ucho, posmutněl jsem - ovšem jen do doby, než jsem se z Gazetteeru dozvěděl, že můj předchůdce před 120 lety dopadl ještě hůř. Samozřejmě, má to všelijaké fousy - třebaže hra nezná „povlovný svah“, a tak je za každým stupněm terénu jakoby skrýš pro útočící jednotky - jakoby to snad nebyl kopec, ale schody. Ale celkově to vůbec není vymyšlené zle.

Navíc, pokud jste rádi četli „Guinessovy knihy válečných omylů“, s radostí zjistíte, že si můžete zopakovat Balaclavský útok lehké jízdní brigády

anebo britskou katastrofu u Isandlwany. Zkusit ubránit Tři vrchy u Port Arthuru a v ceně jedné hry si zahrát Gettysburg i se Shilohem. Pokud jsem si dobře všiml, má počítač tendenci hrát za jednotlivé strany skutečně tak, jak se věci odehrály. No není to nádherna?

Poslední suverénní výhodou je DOS. Taky máte rádi, když vám hra přehází barvy, povypíná aplikace a nakonec na vás mrká z pidiokna uprostřed? DOSť dobrý důvod pro Rifles.

Tedy: vezmeme pušky a bodáky, zahrajem si na vojáky! Ovšem... s postupující dobou sami ucítíte, jak jdou útoky kavalerie i pěchoty hůř a hůř; až se objeví maximy, gatlingy, opevnění a ostnatý drát - - to je lehký závan apokalypsy, která začne v roce 1914. To už ale nepatří do této hry.

A mimochodem: nedávno vyšla vynikající kniha vojenského teoretika von Clausewitze „O válce“. Tato klasika, vydaná v roce 1832, je něco jako

slabikář pro každého, kdo to myslí s hraním vojenských strategických her vážně. Ovlivnila nejen taktiku a strategii všech konfliktů 19. století, ale i války 20. století. Kniha je sice tlustá, ale neobyčejně inteligentní a k mému překvapení i skvěle čtivá. Navíc s výjimkou schopnosti číst a myslet nepředpokládá žádné speciální vzdělání. Vydal ji Bonus A stojí asi pět set korun, což porovnáno s cenami her není až tak moc. Je výborná, kdybych ji hodnotil samostatně, dostala by 9/10. Vřele doporučuji!

Michal Rybka

► Normální lidé budou asi preferovat figurky bez podstavců...



WARGAME CON. SET III: AGE OF THE RIFLES

Výrobce:	SSI
Distributor:	Mindscape
SYSTEM:	PC CD-ROM DOS
CPU:	486
PAMĚT:	8 MB
HARD DISK:	44 MB

VERDIKT: Pod nepřilís vábným zevnějškem se skrývá skvěle hratelná strategie pokrývající celou druhou polovinu 19. století.

score 8/10

Revolution X

Již vzhůru psanci této země ...



Ano, ano je to tak. Jsou okamžiky, kdy se někdo postará o nějakou pořádnou revoluci. V herním průmyslu to zpravidla znamená, vytáhnout do boje se vším, co je k dispozici. Všechno, co se dá nějakým způsobem použít nebo zneužít, se účelově upotřebí a efekt se (jak doufají tvůrci) dostaví sám. Jestli nevyjde sázka na silné trumfy, vše je ztraceno. Kdo nepřežije, je ztracen...

Naposledy jsem viděl hru, kde by šlo o hudbu nebo lépe řečeno o hudebníka zhruba před dvěma lety. Byl to neuvěřitelný propadák Virtuoso, kde hráč jako ostřílený roker (nebo rocker?) procházel jakýmsi 3D světem a likvidoval vše, co se pohlo. K tomu všemu hrál na pozadí rock a celé dohromady to nestálo ani za rozkousanou myš. Tehdy byl onen hudebník anonymní, takže ani slavné jméno nemohlo nikoho navnadit. Kdyby tak tehdy tvůrci do hry zamíchali nějaké známé osobnosti hudební scény, třeba božského Majkla (viz. stará automatovka Moonwalker) nebo kohokoliv jiného, možná by se někdo nechal lákat.

A to je přesně ten trik, na kterém stojí hra, která nese tak hrdý název jako Revolution X. Tvůrci Acclaim se rozhodli dát to dohromady se známou rockovou skupinou Aerosmith. Už v okamžiku, kdy se s nimi dohodli na spolupráci, měli v hlavách jasno. Ať bude hra jakákoliv, lidé zláká Steven Tyler se svými hochy a oni se už vlastně nemusí vůbec snažit. Šlo o to, udělat něco, aby se neřeklo. Prakticky je jedno, co to bude, důležité je do toho namíchat zpívající demony, pustit k tomu jejich hudbu a je hotovo.

A jak si usmysleli, tak také udělali. Vymysleli story o jakési zlé militantní korporaci, která má moc nad lidmi. Z jejího nařízení musí zmizet všechny druhy zábavy včetně videokazet, počítačových her a hlavně hudby. Jelikož vy, jako hlavní hrdina jste jeden z posledních možných spasitelů v boji lidí z nejpostizenější věkové skupiny (mezi 13 a 30) proti tomuto nepřijemnému opatření, musíte podstoupit dlouhou cestu za kýženou svobodou. Jelikož si uvědomíte, že nejmocnější zbraní je (stejně jako tvůrci úmyslně opominám kulometry, rakety, trhavy a jiné konvenční donucovací prostředky, kterých je v této hře víc než požehnaně) sama hudba, vydáte se za Aerosmith, jenže cesta není tak jednoduchá, jak jste čekali. Vy je sice najdete v jednom klubu, jenže to je teprve začátek.

Nemá smysl se nějak obsírněji zabývat příběhem, protože o ten tu vůbec nejde. Revolution X je střílečka, nic víc. Je to ten typ, kde vše vidíte z vlastních očí. Buďte stojíte na místě, nebo se pohybujete dopředu nebo do stran, ale vše řídí počítač. Jediné, co děláte je, že jezdíte myší nebo joystickem po obrazovce a střílíte do všeho, co se kde objeví. Když zlikvidujete dostatečný počet



◀ Tady ty páprdy není problém odrovnat.

▼ ◀ Aerosmith mají asi trochu jiné publikum, než na jaké jsou zvyklí.

padouchů a odděláte finálního protivníka, posunete se do jiného prostředí. Občas máte volbu, jestli se vydáte doleva nebo doprava, popřípadě do nějakého objektu. Po nějaké chvíli se cesty stejně spojí, ale vy máte aspoň pocit, že si něco ovlivňujete sami.

Jako zajímavý nápad považuji zpestření „časovkou“. V jedné etapě máte za úkol zlikvidovat jezdící autobus, a to dříve, než dojede k cíli. Nejenže má vlastní kulometry a haldy strážců, ale ještě ke všemu různě zpomaluje a zrychluje. To přirozeně musíte dělat také, abyste ho měli co nejvíce na mušce, takže je jasné, že to není žádný čajíček.

Obtížnost hry se stále více stupňuje, až mi na jednom místě připadlo, že množství nepřátel na jednom obraze je opravdu přehnané. Něco přes čtyřicet minut jsem stál na jediném místě, kde se neustále objevovali noví a noví nepřátelé. To leckoho odradí.

Takhle by se mohlo zdát, že hra vypadá, až na přehnané protahování času na obrazovkách, docela slibně. No ona by vlastně mohla vypadat slibně, kdyby neměla tak odfláknutou grafiku. Kreslené prostředí a kreslené postavky, asi na úrovni automatů tak před pěti šesti lety nesvědčí o tom, že by si na vizáži hry dal někdo aspoň trochu práci. Grafické rozlišení 320 X 240, kde je patrná „zubatost“ postavček a stěží 256 barev, řadí hru do kategorie dávno zapadlých.

Jednoduché zvukové efekty i přes svojí neoriginalitu zní přesvědčivě. Na těch pár výkřiků a výbuších se asi dá těžko něco zkazit, takže po této stránce se hra řadí k standardu. Ještěže ke všemu hraje aspoň ta hudba. Aspoň ta se dá pova-

žovat za pozitivum, i když asi zklamání příznivce skupiny. Žádná hitovka typu Amazing nebo Crazy se neobjeví. Ve hře narazíte jenom na úryvek skladby, která se tuším jmenuje Eat the Rich, ale jinak nic zpívaného.

Kdyby se takováto hra v tomto provedení objevila začátkem devadesátých let, dalo by se říci, že se stojí za to na ni podívat, jenže štítek na krabici jasně udává rok vyjití 1996. Tady ani Aerosmith nepomůžou...

Tomáš Landa

REVOLUTION X	
Výrobce:	Midway
Distributor:	Acclaim
Systém:	DOS, WIN 95
CPU:	486 DX2
Paměť:	8MB
Harddisk:	ICD+ 4MB
VERDIKT: Střílečka, u níž bychom asi před pěti lety strávili hodně času v automatové herně. Dnes je ale jiná doba.	
score	2/10



▲ Někdo má v klínce papouška...

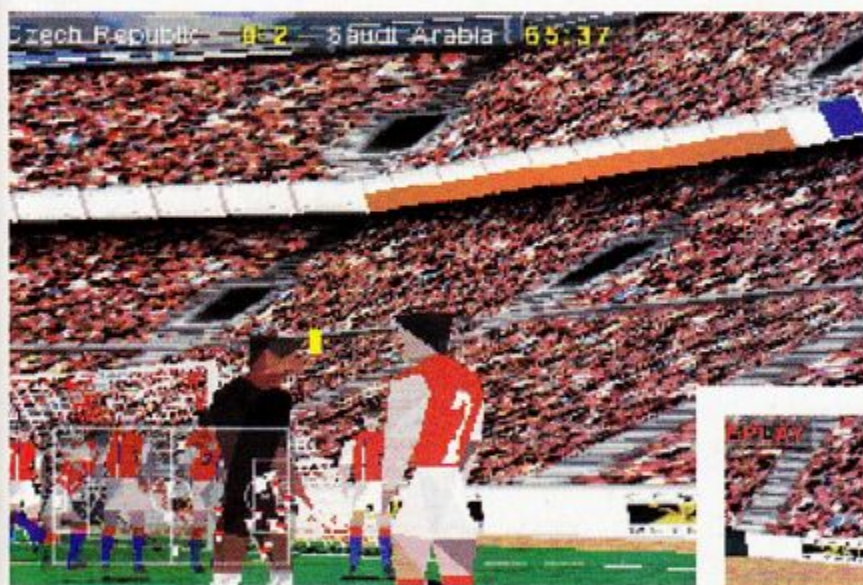
◀ Už Rambo dokázal sundat vrtulník. Proč bych to nedokázal já?

◀◀ Balet ninjů.



Olympic Soccer

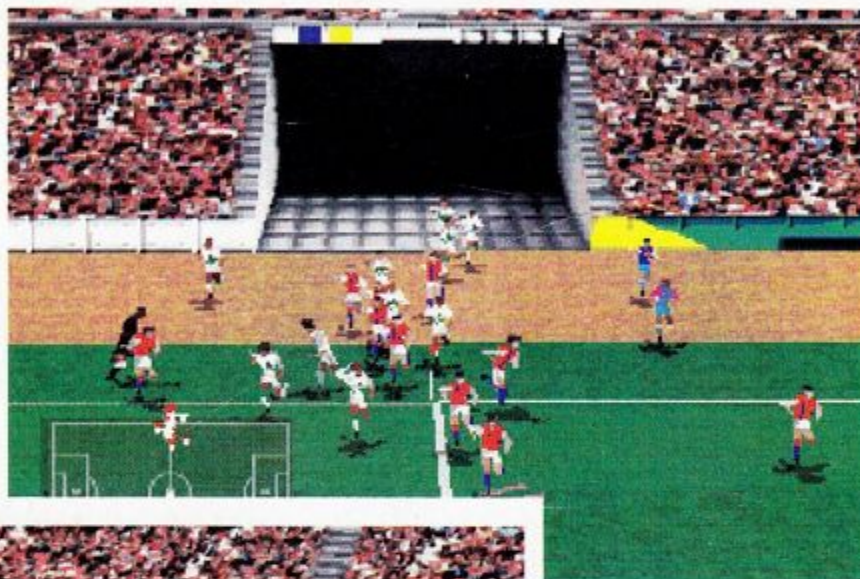
Simulátor míčů



▶ A jde se na to!

▶ V mezihrách se občas hrají karty. Trochu divné.

▶ To bylo o fous!



OLIMPIC SOCCER

Výrobce:	Silicon Dreams
Distributor:	U.S. Gold
Systém:	PC CD ROM
CPU:	P75
Paměť:	8 MB
Harddisk:	55 MB

VERDIKT: Nic nového. Zelená šed průměrnosti.

score 4/10

Protože jsem hodný a zbožný chlapec, věděl jsem, že jednoho dne to musí přijít - a taky že ano. Stalo se to uprostřed noci; náhle se probudím a hle: v nohou mé postele sedí On. „Nazdar Karle“ zdraví mě šedovlasovou stáří (vypadá trochu jako Sean Connery). „Dobrý den“ kniknu přidušeně.

„Jestlipak víš, proč tu jsem?“ „Vánoce?“ střílím od boku. „Ne ne milý chlapče, v září nikoliv“ praví. „Jsem tu proto, abych ti ukázal cestu. Poslední dobou jsi velice hřešil.“

„Ale to není pravda!!! Tu ovečku na mě narafčili! Chtěl jsem si jí jenom trochu pohladit a jak jsem se k ní tak shýbal, tak -“

„Ale to nemyslíš!“ znechuceně mávne rukou. „Jde

o tohle“ a jeho zrak ulpí na té části mé knihovny, kde přechovávám své hobby hry. „Jak to můžeš číst? Dyť si úplně mimo! Copak nevidíš svět kolem sebe? Všechno ten hardware, software a tak?“

„No, já nevím... já jaksí éé...“

„Takže myslím, že jsme si to vyjasnili. Ode dneška žádný papírový blbiny, ale vopravdický gamesy - tahle doba chce své.“

„Tak jo. Vy ste tu šéf.“

„Si myslím,“ praví a pomalu vstává. „Zatím se měj dobře“. Podkasává si kutnu a pomalu se šine k oknu. „Jo, málem bych zapomněl! Ještě to tady musím očistit ohněm nebeským“ praví. Zkušebním pohybem tasí z kteréhosi záhybu svého roucha letlampu, frajersky ofoukne hlavěň a poté, co jí zapálí, houpavým krokem vykročí ke knihovně...

Heleďte já vím, že to byl trochu zdouhavý úvod, ale tohle je moje první „počítačová“ recenze, a tak chápejte, že je to pro mě tak trochu mystický zážitek. A navíc jsem vyfasoval zrovna focus - a sport teda není zrovna mojí doménou. Stačí, když běžím na autobus a lidi už volají do zoo, že jim zdrhnu lachtan. Takže sem potřeboval trochu zaplácnout místo.

No ale nic, přistupme k věci. Fotbal hraje dvacet dva hráčů, jejichž úkolem je merunu (nebo se říká míčudu?) dostrkat mezi takové jakoby šraňky a ty - ... no to asi ne, to by bylo trochu moc od lesa, vezmeme to raději rovnou od trávníku. Tak tedy Olympic Soccer je zcela všední kopaná, která v zásadě ničím výrazným nevyčníká. Najdete tady vše, co patří k už jaksí standardní výbavě všech kopajících her: různé úhly pohledu (opravdu použitelný jako vždy jen jeden), nějaké ty zvukové efekty (program je poněkud sklerotický, a tak je musíte občas znovu nastavit - za chvíli budete v setupu jako doma :)), víceméně inteligentní hráče (spíš méně než více), soupisky týmů (fakt sranda překlepy), povrch & vítr (jen to nejzbytnější) a tak dále.

Co stojí za zmínku, je snad jen zpracování - opravdová mizérie. Teď mluvím o VGA módu, který je sice již poněkud dřevní, leč nezbyvalo, než se s ním spokojit, neb minimální hardwarové požadavky na SVGA (pentium 133 a spol.) mě bezpečně minuly. Nechápu, co je na téhle hře tak výpočetně náročného. Paňáků se tam pohybuje pořád jen dvaadvacet - i když občas jako by se tam mihnul i nějaký další (černý jako ninja - nechápu s kým hrál). Všichni jsou vektorově polygonózní (čti hranatí) a nepotaženi žádnými texturami! Navíc hudba hraje přímo z CD, takže si nebere žádný výkon. A když už jsme u ní - hraje jen v menu, ve hře nikoli. A řeknu vám, jestli to tak není lepší. To není hudba, to si snad nějaký houmles ustlal na syntetizéru a ty zvuky hrané jeho přealující se tělem spolu s rachotem plynů tu a tam unikajících z jeho jistě těžce zkoušené tělesné schránky nějaký jiný zoufalec nahrál.

Jakožto správný olympijský fotbal je i Olympic Soccer zasazen do prostředí olympiády. Je dobré to zdůraznit, protože to lze snadno přehlédnout. Nejsem sice žádný multimediofil, ale nějaký ten filmik z olympiády jsem tady tak nějak čekal. Tak nějak jsem se ho nedočkal. Jedinou animací byl jakýsi renderovaný mongoloid, který si v intru pár vteřin čutá. Co olympijskýmu připomíná více, je možnost zúčastnit se atlantského fotbalového klání. A občas se mihne nějaké to logo jako pozadí menu. Mimochodem - víte jaký je rozdíl mezi svga a vga

verzí menu? Jen v tom, že SVGA scrolluje 4x pomaleji (vázné kilofór)!

A jeďda, koukám, že do konce článku už mi zbývá jen nějakých mizerných čtyřista písmen a já ještě neřekl nic pozitivního. Ale neváď - něco mi říká, že to bude bohatě stačit. Klady jsou v podstatě jen tři. Tak zaprvé: krabice je úžasně zelená, úplně celičká. Za druhé: hlas komentátora Alana Greena (zas pan Zelený, nikdy nikdo nechce být pan Růžový) dodává hře alespoň trochu atmosféry a obvykle není mimo mísu. Za třetí: velmi dobré ovládání umožňující poměrně bohatý rejstřík pohybů, které lze s vaším cvičencem provést, aniž by se vám zauzlovaly prsty.

No není to lehké dát na trh fotbal, který by mohl nabídnout něco navíc, něco, co ho odliší od té záplavy konkurenčních produktů. Olympic Soccer nenabízí, snad kromě toho loga s pěti kruhy, v podstatě nic. Ale na druhou stranu nelze říci, že by se nedal hrát. To zas ne. Chvilími je docela hravý. Ale v tomto oboru je konkurence opravdu veliká, takže nevím, nevím, jak O.S. obstojí.

Přestože se zdálo, že typicky horká „aktuální“ jehla U.S. Goldu začíná v poslední době trochu chladnout, s Olympic Soccerem teplota zase stoupla o něco výše. Jen aby z toho nakonec nebyla horečka.

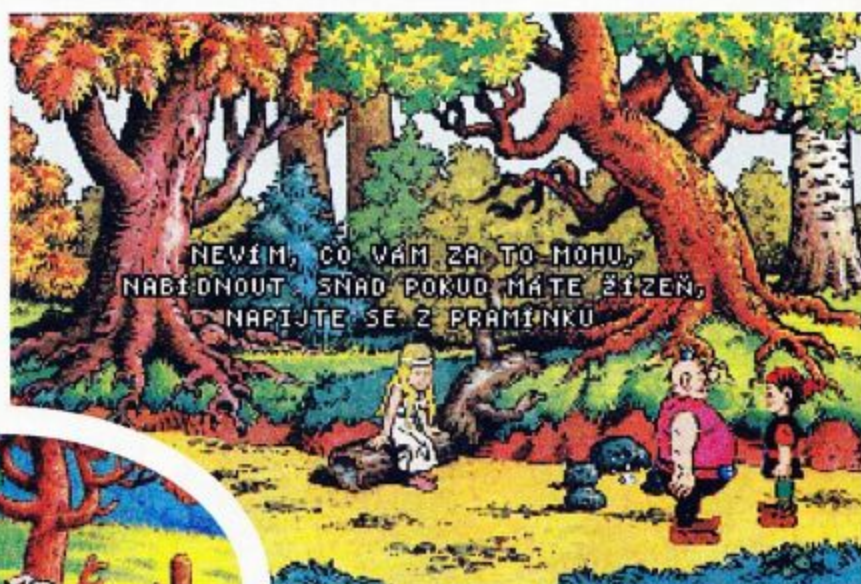
Karel Papík

Příhody z Galské země

Tak a máme tady další hru v češtině. Minula se sice tak trochu dojou, ale někomu to třeba nevadí.



Mirmilovo je spokojená osada ve které žije pracovitý lid



NEVÍM, CO VÁM ZA TO MOHU, NABÍDNOUT SNAD POKUD MÁTE ŽÍZEN, NAPIJTE SE Z PRAMÍNKU



Když česká firma vyprodukuje nějakou hru, vždycky to ve mně vyvolá určité očekávání. Pokud jde o původní domácí produkt, jsem zvědav na to, jestli se naše firmy dokáží vklínit mezi ty světové. Samozřejmě, prostředky k výrobě u nás a v zahraničí jsou naprosto nesrovnatelné, ale i přes tuto nevýhodu se některé takové hry v domácím prostředí ujaly.

Pak je tady ovšem skupina her, které se sice objevují v českém jazyce, ale původní nejsou. Jsou to většinou lokalizované verze úspěšných zahraničních produktů, u nichž české firmy tuší kladný ohlas domácích hráčů. Byl to třeba Agent Mličňák (Teenagent) nebo i připravovaný Broken Sword a Bud Tucker. Do této skupiny také můžeme zařadit Příhody z Galské země, jenže

narozdíl od výše zmiňovaných se originální verze u nás neobjevila, takže česká verze bude zároveň premiérou celé hry. Jistě je to strategie firmy, jenže nese sebou jisté riziko. Co když přeci jen o hru nebude takový zájem a jednoduše se u nás nechytí?

Podívejme se tedy, co jsou vlastně ty Příhody zač. Pro nás relativně nepodstatnou informací je to, že pochází z Polska. Důležitější ovšem je, že se jedná o adventuru. Přesněji o klasicky ručně kreslenou adventuru. Děj příběhu nás zavádí někam poblíž roku nula do jedné galské osady. Kdybych nevěděl, že má jít o naprosto originální příběh, čekal bych v intru hry poskakujícího nejznámějšího kresleného gala Asterixe a jeho přítele Obelixe. Nic takového se však nekoná, i když grafické provedení jasně naznačuje, odkud se tvůrci nechali inspirovat.

Také z ústřední dvojice protagonistů nečísí originalita. Jeden je větší a silnější, druhý menší, inteligentnější a zručnější. No nic, člověk nemůže chtít všechno, pojďme tedy dál. Když se podíváme na příběh, můžeme ocenit jeho přímočarost a jednoduše. Hra má jednoduchou linii, bez větších problémů je jasné, kam vaše další kroky povedou. Jestli to oceníme, je věc názoru, protože přeci jen už jsme zvyklejší na komplikovanější a rozvítější story, než na cestu dvou „odvážných“ za znovunaplnění obecní studny, které kdosi k totálnímu vyschnutí pomohl.

Chceme-li tedy brát jednoduše příběhu a jeho celkové pohádkové ladění jako stěžejní podstatu této hry, musíme tedy v duchu předpokládat, že je hra určena především pro mladší

hráče. Pak je tady ovšem jeden malý zádrhel. Hra má sice jasnou linii, ale ne pokaždé jsou kroky hráče úplně logické. Asi většina lidí by například předpokládala, že pokud přijedete na ostrůvek uprostřed jezera po kládě, také se pomocí ní zase normálně přeplavíte. Autoři ovšem hráče překvapí a z nějakého nevysvětlitelného důvodu se zpět přeplavit prostě nelze. Řešení je na snadě. Stačí sehnat létající mast a na kládě odletět. Že se vám to nezdá? Nevadí, prostě tady je to tak. Mohl bych psát třeba o nabírání vody do kalichu květiny, když máte u sebe kotlík, o znehybnování semenem (rostliny) atd., ale asi už teď je vám jasné, že pokud by hra měla být opravdu pro ty mladší, asi by měla mít VŠECHNY kroky logické.

Jenže logika není zdaleka největší problém této hry. Tvůrci se nedokázali udržet na úrovni férovosti vůči hráčům a použili ty nejspínavější triky, které adventury nabízejí.

Zprvu je to „pouštění“ hráče do dalších etap hry, odkud se nelze vrátit, bez předmětu, který tam bude nutné potřebovat. Narazíte tedy na situaci, kdy po vás hra vyžaduje například ořech, ale ten byl kdesi na začátku, kam se již nelze vrátit.

Tato vlastnost má ve hře i svůj extrém, a to v okamžiku, kdy použijete určitou věc na celkem logický úkon (otrávení medu), který prostě musíte tak či tak udělat, jenže záhy zjistíte, že jste to neměli dělat ještě teď, protože onu věc potřebujete v nezměněné formě.

Zadruhé je to množství předmětů, které lze sebrat, ale jen zlomek z nich vážně upotřebíte. To by nebylo na škodu, kdyby se to zároveň nespojovalo s omezeným množstvím věcí v inventáři a vlastností, o níž jsem psal o odstavce výše.

A zatřetí je to snad největší podlost, a to schovávání předmětů. Grafika hry je totiž slabě podprůměrná a tam se to dělá dost dobře. Stačí přikreslit mezi hnědé kořeny hnědý objekt o velikosti 2X2 pixly a hráč prakticky nemá šanci. Takto schovat třeba hnědé ořechy nebo černý kámen na flekatou cestu prostě není umění, ale zbabělost.

Další zápor hry jsou dialogy. Většinou jsou nicneřikající a někde třeba nejsou vůbec. Na mužička

▲ Intro jak z Asterixe.

▲ No, možná bys snesl klidně i něco jiného.

● Tenhle dědula se asi přecpal mákem.

◀ Romantika uprostřed lesa.

zapíchlého ve stromě můžete mluvit třeba horem dolem, ale on ani nepípne. V jiných hrách se dočkáme aspoň nějakého „hmmm“, ale tady nic.

Velmi jednoduše je provedeno i ovládání hry. Předměty se sami hlásí, a pokud jdou sebrat, objeví se ikonka chápající ruky. Problém ovšem nastává u kombinování předmětů, to totiž nelze dělat v inventáři, ale musíte oba předměty položit na zem a teprve tam kombinovat.

Pro dokreslení obrazu o hře musím ještě dodat, že hudbu uslyšíte jen na začátku a zvukové efekty jsou, řekněme, na průměrné úrovni.

Je asi jasné, že Příhody z Galské země nejsou hrou, bez níž byste přišli o nějakou současnou etapu vývoje her. Tyto hry řekli své sbohem již dávno a myslím, že nemá smysl se jim nějak obsírněji zabývat.

Tomáš Landa

PŘÍHODY Z GALSKÉ ZEMĚ

Výrobce: Seven Stars
Distributor: Vochozka trad.

System: DOS
CPU: 386
Paměť: 4MB
Harddisk: 8MB

VERDIKT: Příhody jsou adventura, která s námi dokáže komunikovat v rodné řeči. Jestli ta komunikace má nějaký význam, nechám raději na vás.

score 2/10

DRUHÁ STRANA MINCE
Jan Tománek

Tomáš je takový politik, takže z jeho recenze přímo nevyplývá, jak je hra hrozná. Píše-li tedy, že zvukové efekty jsou průměrné, znamená to, že jsou strašné a píše-li tedy, že hra je nelogická, znamená to, že je naprosto scestná a NEHRATELNÁ. Nebo ještě jinak, ve hře není jediný klad!

2/10



VRÁTE SE DO TVRZE NEBO VÁS ZAPÍCHNE

THE BITMAP BROTHERS



CENA: 1499Kč,-

Součástí této hry je kompletní český manuál čítající 30 stran. Pokud ve hře kterou jste zakoupili není, požadujte ve Vaší prodejně vrácení peněz, protože jste právě byli okradeni.

- INTUITIVNÍ OVLÁDACÍ ROZHRAŇÍ - NENÍ TŘEBA BRODIT SE ROZSÁHLÝM MANUÁLEM, PROSTĚ ZAČNĚTE A HRAJTE.
- SUPERJEMNÉ VÍCESMĚROVÉ POSUNOVÁNÍ
- 4MB ÚŽASNÝCH GRAFICKÝCH EFEKTŮ
- OSLEPUJÍCÍ EXPLOZE S DESÍTKAMI ODLETUJÍCÍCH STŘEPIN A TROSEK
 - SPOUSTY RŮZNÝCH BUDOV VČETNĚ TOVÁREN, RADARU A OPRAVOVACÍCH ZAŘÍZENÍ, KTERÉ JE MOŽNO ZABRAT A OVLÁDNOUT
- VÍCE NEŽ 30 HUMORNÝCH VIDEOSEKVENCÍ S DIGITÁLNÍM ZVUKEM
- DOPROVODNÝ HUDEBNÍ SYSTÉM, KTERÝ ODRÁŽÍ STAV BITVY V REÁLNÉM ČASE
- RYCHLÝ A DIVOKÝ BOJ PRO VÍCE HRÁČŮ. BITVA PROTI DALŠÍM LIDSKÝM PROTIVNÍKŮM PO SÉRIOVÉ Lince NEBO MODEMU NEBO PŘIPOJENÍ AŽ PRO 4 HRÁČE NA SÍTI
- ZVLÁŠTNÍ PRVKY, KTERÉ JSOU AUTOMATICKY ZAPNUTY NA VÝKONNĚJŠÍCH STROJÍCH; ŠKÁLOVÁNÍ A ROTACE V REÁLNÉM ČASE A REŽIMU SVGA



© 1996 The Bitmap Brothers

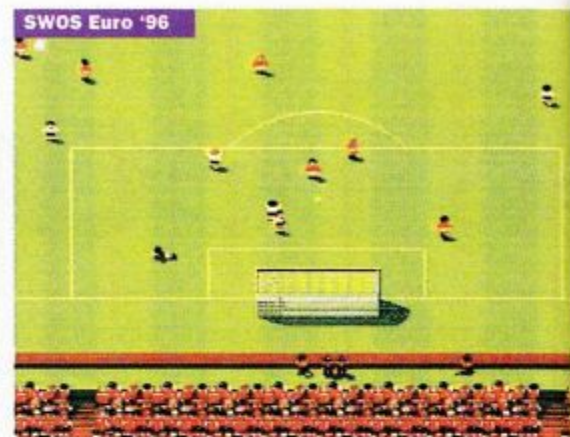
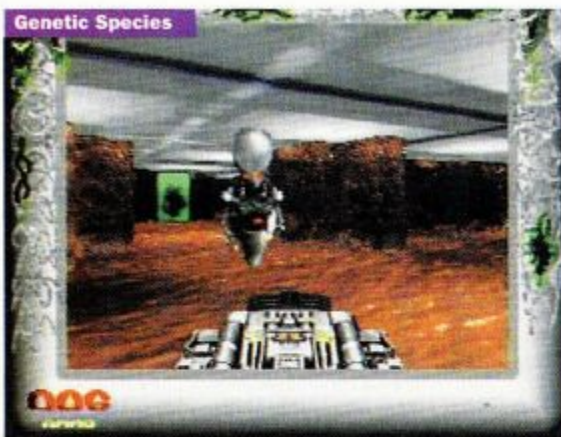
www.oldgames.sk



score Starší čísla

Na světě je jen málo věcí, které opravdu stojí za to, aby byly sbírány a schraňovány. SCORE patří mezi ně. Chcete-li vlastnit cenná a jedinečná starší čísla našeho časopisu, která již neseženete v žádném obchodě, známe jednoduché řešení – objednejte si je přímo na adrese redakce!

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						



Máme tu podzim. Období, ve kterém po letním útlumu opět začíná ožít herní trh. Přestože největší pesimisté už Amize nosí květiny na pomyslný hrobeček, stále se na tuto platformu chystá množství titulů, které vycházejí, nebo v nejbližší době vyjdou.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER - EURO '96

Sensible Software

Dnešní galapřehlídka odstartujeme hrou, která se dočkala, pokud správně počítám, už páté verze. Sensi Soft vydal nový SWOS zřejmě proto, že nikdo jiný si netroufí na Amize zpracovat problematiku letošního evropského šampionátu (snad jen Anco, ale o tom až za chvíli). V čem se tedy nový SWOS liší od svých předchůdců? Odpověď zní - v ničem! Tedy skoro v ničem. Najdeme tu aktualizované týmy, světlovlaseho Radka Bejbla, možnost zahrát si Euro '96 a získat pro Českou republiku zlato. A to je vše, přátelé!

KICK OFF '96

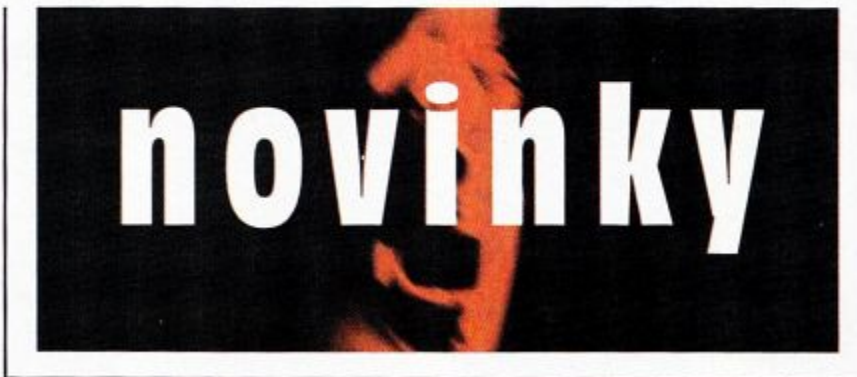
Anco

Původně jsem chtěl tenhle fotbálek zrecenzovat, ale nakonec jsem od svého záměru dobrovolně ustoupil a zůstal pouze u několikařádkové zprávičky o tom, že něco takového na Amigu vyšlo. Tak hnusnej fotbal jste určitě ještě neviděli! Nejenže příšerně vypadá, ale nedá se ani pořádně hrát. Zlatý Total Football od Domarku! A teď už konečně k něčemu příjemnějšímu...

BREED 96

Damian Tarnawsky

Počítačové strategové - nastražte ušiska! Konečně se k vám po létech dostává vaše nejmilejší potrava - strategická hra, která v sobě mixuje prvky Sim City, Duny, Colonization a dalších kousků. Breed 96 je založen na soupeření čtyř rozdílných armád. Můžete bojovat buď za Federaci, Mutanty, či mimozemské rasy Tsepanů a Seurandů. Vaší první povinností bude založit své „hlavní město“, kde kromě přepychových rezidencí a nákupních center vyrostou doly,



těžební věže, policejní stanice a samozřejmě kosmodrom, odkud budete vysílat své lodi na diplomatické či dobovačné výpravy. Politická situace bude velmi proměnlivá, takže se jí bude muset přizpůsobit vývoj vaší základny (končíme s písmenky, lijeme kulky!). Pokud se mi podaří Damiana ukecat a získat od něj plnou verzi, určitě se s její recenzí na stránkách Score setkáte. Nejčerstvější informace o hře Breed 96 lze získat na její WWW stránce „<http://outland.cyberwar.com/~zool/Breed.html>“.

ALMAGICA - SCIONS OF A FORGOTTEN WORLD

DSP

Komu od dob Duny 2 chyběla na Amize pořádná realtime strategie, ten se právě dočka! Švédská skupina DSP právě pracuje na hře, která by měla zaplnit obrovskou mezeru v historii amigáckých her. Autoři jako obvykle slibují velkolepou podívanou.

Hráč by se měl zapotit při louskání mnoha perných levelů, k tomu se kochat pěknou grafikou ve 256 barvách, poslouchat skvělý soundtrack, užívat si snadného ovládání a fúry zábavy. Mnohé z toho se na nás culí již ze dvou poměrně jednoduchých misí, které preview verze

obsahuje. Podobně jako ve Warcraftovi tu proti sobě stojí dvě armády. Na začátku každé úrovně je třeba vytěžit nějaké to dřevo a vyrubat pár zlatých nugetů, abyste se následně mohli pustit do výstavby farem, kováren a dalších budov, které pro vás budou produkovat nové farmáře, vojáky, kouzelníky, druidy a další havět, se kterou se vrhnete na protivníky. Zkrátka, kdo už někdy Warcrafta hrál, v Almagice se rozhodně neztratí. Ti z vás, kteří jsou napojeni na Internet, mohou najít oficiální WWW stránky Almagicy na těchto adresách: „<http://www.eagle.ovik.se/~jimmy/DSP>“ nebo „<http://www.ind.mh.se/~ing9435/DSP>“.

GENETIC SPECIES

DoomClone Development

Další z neskutečného množství 3D akčních řezeb se k nám valí z Dánska. Má ji na starosti odnož dánské demo-skupiny Ambrosia, která svému jménu (DoomClone Development) skutečně dělá čest. V preview Genetic Species najdeme tak báječné věci, jako třeba zbraně z Doomu, některé textury z Wolfensteina nebo vetřelecká vajíčka z Alien Trilogy na Sony PSX. V Genetic Species lze naštěstí najít i původní prvky - zvukové efekty, většina grafiky, terminálová síť a engine, to vše pochází přímo z dílny DoomClone Development. Přáním tvůrců je vydat tuto hru na platformě Amiga CD, ovšem kdy, to je ve hvězdách. Na hře musí ještě hodně zapracovat, jinak u mě propadnou na



celé čáře. Her s „plochým“ enginem už mám totiž plné zuby.

MYST

Broderbund Software

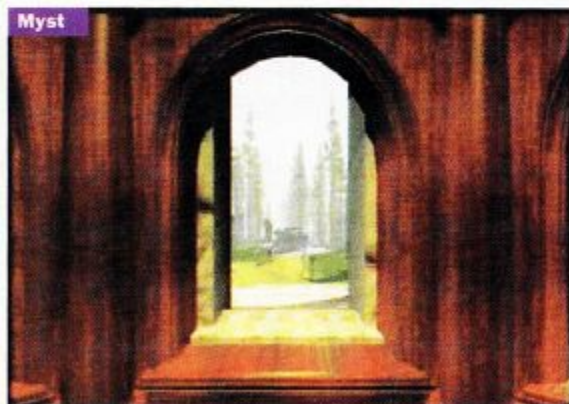
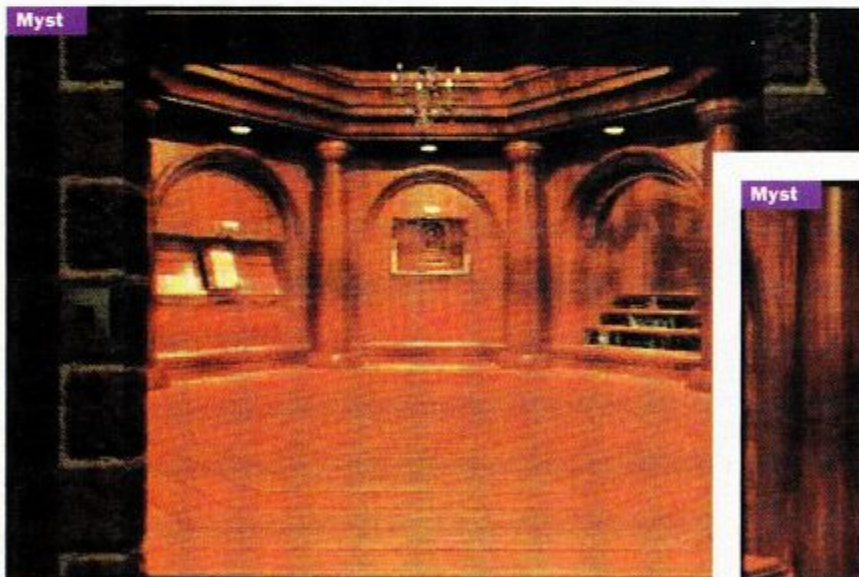
Vázení čtenáři, milé čtenářky. Amigisté! Nedělám si z vás srandu. Myst se na Amigu skutečně chystá. Pastva pro oči, která byla k vidění na PC, Mackovi a Jaguarovi teď zaplní i vaše monitory. Zřejmě boom turbokaret způsobil, že si programátoři Broderbundu uvědomili, že tu existuje ještě jeden počítač, na který se poslední dobou trošičku pozapomínalo. Minimum pro spuštění této grafické parády se pohybuje někde kolem procesoru 68020 a 4 MB RAM (doporučuje se 030/50 MHz a 8 MB RAM), což pro majitele A1200 s FastRAMkou či vlastníky CD32 a Paravisionu (nebo jiného expand-boxu) nebude problémem. Grafika Mystu je v rozlišení 640x480, takže se bude hodit i kvalitnější (multisynch) monitor nebo grafická karta. Dvacetiminutové preview zatím podporuje pouze karty Picasso a Cybervision64, ovšem v plné verzi se počítá i s podporou Graffiti a jiných zvířat. Nezbyvá, než se těšit, až se amigácký Myst dostane do obchodů. Stane se tak pravděpodobně tyto Vánoce.

VALHALLA AND THE FORTRESS OF EVE

Vulcan Software

Mno jo, je to tak. Po menší adventurní odmlice, kterou Vulcan Software vyplnil simulací přímořského letoviska „Hillsea Lido“, se na trh dostává třetí dobrodružství našeho milého princátka. Tentokrát si náš hrdina usmyslel, že si najde nevěstu, ale jako na potvoru byly všechny dívky uneseny neznámo kam. A tak princ bloudí (tentokrát už ovládán pouze myší), vyptává se pocestných, směřuje předměty, řeší nesmyslné hádanky typu „když posypeš šneka solí, rozpustíš ho a mezi jeho zbytky najdeš klíč“ a hlavně - pořád hledá svou nastávající. Jestli mu i potřeptí pomůžete, to zůstává jen na vás.

Josef Komárek





BREATHLESS

Tyto kódy platí pouze pro engine verze 1.1. Majitelé původní verze mohou z každého světa použít pouze kód k první aréně.

World 1/1 181CEIGLJRJSE2T
 World 1/2 180CGUV8L13JSE2W
 World 1/3 1R1SDQ62MQ3JSE2V
 World 1/4 17KSI5TELLJHSD2Q
 World 1/5 17J3CFEMMRFHSD2P

World 2/1 BVJC4IVKN6BHSD1D
 World 2/2 175S3U9IHSBHS1G
 World 2/3 17J7FP2J93HSG1F
 World 2/4 171C639KTU7HSG1A
 World 2/5 17VCQAA2MANRQG19

World 3/1 17VCGC9AI8JRQGIT
 World 3/2 17RS31QKK1TRQGIW
 World 3/3 8BRRBJIAHQPPKEPV
 World 3/4 8REBA420JIHPKEPQ
 World 3/5 1ONB53MINLHPCEPP

World 4/1 17JB88T4KH9PCESD
 World 4/2 18IRCAVWVILPCESG
 World 4/3 18PC8FLMKQ5PCESF
 World 4/4 77JC2JRKPRTPCESA
 World 4/5 8RRSKEOCQMLPCES9



SLAMTILT

Před zadáním počtu hráčů (tj. když stůl scrolluje nahoru a zpět) můžete vytukat tyto cheatky:

- **ARCADE ACTION** - Nachází-li se v pultu videohra, která probíhá na LCD panelu (třeba v Mean Machines jsou to závody F1), tak si ji po zadání tohoto hesla můžete navštívit ještě před započtím hry.
- **RADIOACTIVE** - Po napsání tohoto cheatu uvidíte, jak by vypadaly všechny stoly, kdyby byly zamořené radioaktivitou.
- **SMILE** - kulička dostane roztomilý ksichtík, který vás svými škleby pobaví víc než hra samotná!
- **STONED** - uprostřed stolu se aktivuje silný elektromagnet, který odkloní kuličku z její původní dráhy. Pro nejlepší efekt cheat vyzkoušejte, pokud si bude chtít zahrát nic netušící kamarád.
- **WIPEOUT** - pokud vás někdo naštvál tím, že na vaší Amize nastřílel víc bodů než vy, tento cheat všechny rekordy společně vymaže.

WORMS

Na hlavní obrazovce napište „TOTAL WORMAGE“, žížaly na obrázku dostanou zelenou příchut' a vy se dostanete do sheep-módu, ve kterém máte k dispozici minigun, banana bomb a ovčí. Počet

těchto položek si můžete upravit podobně jako u ostatních zbraní, takže si můžete navolit nekonečno ovčí apod. Uživatelé CD32 se do tohoto módu dostanou po použití následující joypadové kombinace: Green, Up, Pause, Pause, Yellow. To dá dohromady slůvko „guppy“ a sheep-mód je váš. Chcete znát legendární chvat pro boj zblízka? Není nic snazšího, než si stoupnout těsně k nepřátelské žížale a stisknout tuto kombinaci: od něj, od něj, k němu, k němu. Ať žije Mortal Kombat!

XP8

Level codes:

Stage 2	712040210a3c
Stage 3	902910214a34
Stage 4	10025201072c
Stage 5	958a5d210d2a

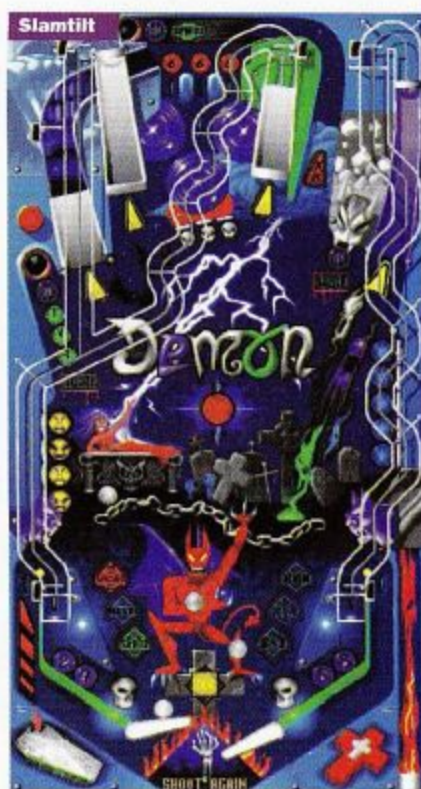
XTREME RACING

V hlavním menu napište „SHEEPY SHEEPY“ a budete závodit s malou mrštnou ovčí. Po zadání „IDKFA“ získáte přístup ke všem úrovním.

ALIEN BREED 3D II

A nyní...

To, co se vám bude v současné době hodit nejvíce...

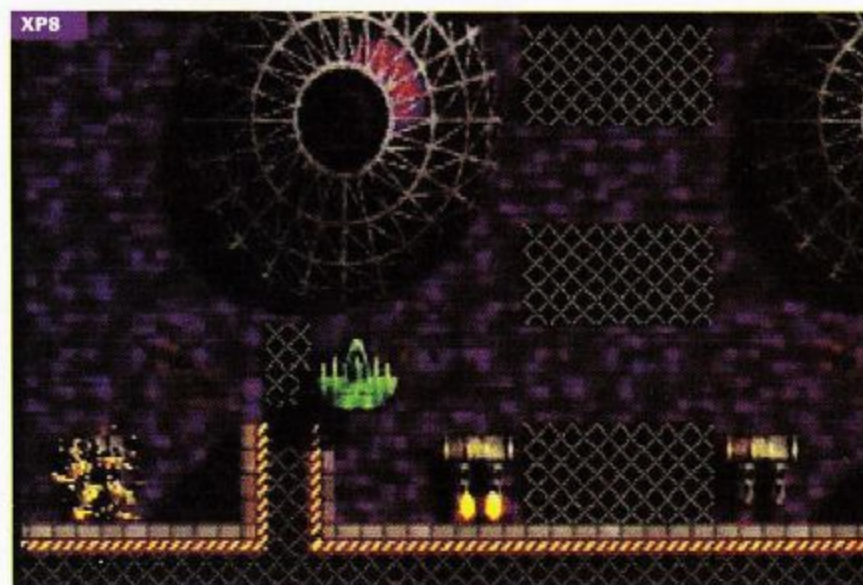
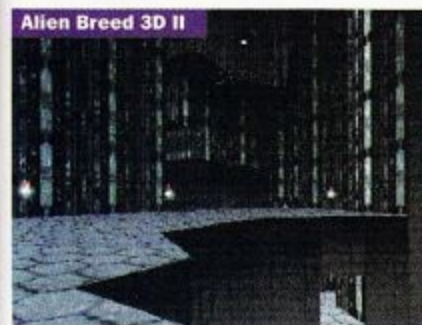


Návod, kterak načítovat save pozici z ALIEN BREEDA 3D II!

Vaši pozici uložte do prvního slotu, nahrajte save-soubor **BOOT.DAT** do nějakého file-editoru (první uvedená adresa je pro Filemaster, druhá hexa hodnota pro program FileX) a můžete si začít hrát:

Na pozici 71 (\$47) je hodnota současné úrovně. Ta se pohybuje od 01 do 0F. Na bytech 72 a 73 (\$48 a \$49) se nachází stav energie. Nedoporučuje se první hodnotu příliš zvyšovat, nebo se předávkuje tak, že se na startu úrovně objevíte rovnou mrtví. Mnou doporučená hodnota: 02D7.
 Adresa 77 (\$4D) obsahuje údaj o počtu střeliva do plasma-rifle, na 79 (\$4F) náboje do assault-rifle, byte 91 (\$5B) skrývá broky do brokovnice, byte 93 (\$5D) počet granátů, byte 105 (\$69) energii pro laser, byte 107 (\$6B) počet min a byte 109 (\$6D) množství patron do blasteru. Kde se skrývá počet raket, to se mi bohužel nepodařilo alokovat, ale věřím, že to už vykoumáte sami. See ya!

Josef Komárek



XP8

Po velmi dlouhé době se na našich monitorech objevuje technicky dokonalá střílečka. Jen aby to zase nebylo na úkor hrátelnosti...



Amiga je rájem 2D stříleček. O tom se nedá diskutovat, je to prostě fakt a tečka. Ale zkuste se v tom obrovském množství her orientovat, když první výtvar každého malého pišišvora, jenž se chce stát velkým programátorem, je zrovna střílečka!

Všem těmto snaživcům dala pořádně za uši dílna, z jejíž produkce pochází hra s podivným názvem XP8. Weathermine Software se na vývoj hry pekelně soustředili a teď se svým osmispřezím brázdí softwarové obchody a západní hitparády. Co na té shoo'em upce může být tak zajímavého?

Předně je to bod numero uno: příběh. Sice není nijak originální, ale tuto zajímavou story si jistě všichni rádi vyslechneme. „Naše civilizace vyslala na cestu vesmírem sondu, která má za úkol navázat kontakt s jinými živými organismy. Sonda na své palubě nese poselství míru (všichni budeme žít v míru, pokavád budeme mít prachy) a souřadnice naší planety. Zanedlouho jsme obdrželi odpověď od neznámých mimozemšťanů a do tohoto systému byla vyslána naše kosmická loď naložená nejrůznějšími obchodními artikly a ukázkami naší kultury. Avšak zanedlouho po vstupu lodi do cizího planetárního systému bylo spojení s ní přerušeno. Není pochyb - byla zničena nepřátelskou hvězdnou flotilou, která teď míří k naší domovské planetě. Musíme se bránit a tuhle spravedlivou válku vyhrát!“ Příběh se v průběhu celé hry vyvíjí a v závěru vrcholí neuvěřitelným finále, které mě zmátlo natolik, až jsem si myslel, že jsem udělal něco špatně a XP8 dohrál znovu.

▼ Zničit hlavní zaměřovací radary je cílem druhého levelu (na obrázku už je zničen).

► Právě jsem sebral novou zbraň. Ted' jim to natřu!



Jenže konec je skutečně takový, jaký byl i předtím. Co je na něm tak překvapivého? Nechte se překvapit...

Tak jedeme dál. K příběhu se přímo pojí chmurná hudba (#2), která v intru podbarvuje vyprávění příběhu. Netroufám si ji zařadit do žádné z existujících škatulek - není to ani techno, ani popík, ani grunge, soul už vůbec ne! Je to hudba dost zvláštní a mně se hrozně líbí. Rozhodně bych se nezlobil, kdybych si podobných skladeb mohl poslechnout vícero, ale bohužel je tu jen jedna, jediná samotinká. Ale i tak (nebo možná právě proto) stojí za to!

Nyní nás s otevřenou náručí vítá první level a s ním grafika. Proti nám létají neuvěřitelně propracované letky a já slintám, protože jsem něco takového na Amize ještě neviděl. Po podobné střílečce jsem zatoužil, když mi bylo dopřáno shlédnout Raptora na PC. Teď se mi můj sen splnil a přede mnou defilují vesmírné lodě traceované snad v Imagine, oslňují mě fantasticky reálné výbuchy a po obrazovce mě pronásledují prokreslené rotující meteority. Země pode mnou není ani chvíli v klidu, tu probleskují energetické výboje, támhle bublá léčivé bahno, jinde se zase přelévá láva v kráterech. Neustále mě sledují desítky radarů, které se, v zoufalé snaze zachytit mou stíhačku a podat o ní hlavnímu štábu co nejpřesnější zprávu, zcela plynule otáčejí do všech stran. Celé XP8 je grafická podívaná, která zvedne ze židlí i ty hráče, kteří si o sobě myslí, že už viděli všechno a už je nic nemůže překvapit.

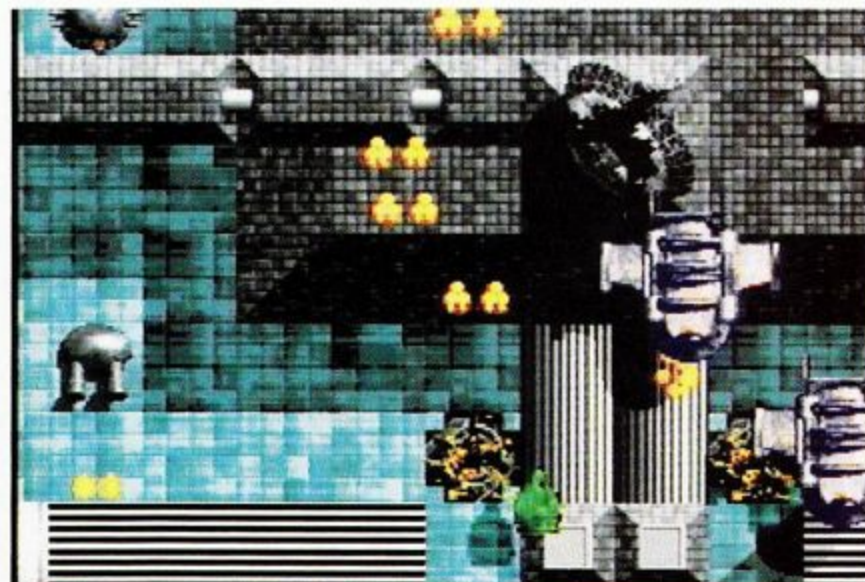
Další zastávka na cestě k celkovému hodnocení je zvuk. Při pouštění XP8 přes zesilovač rezonoval celý můj pokoj hlasitými výstřely, bručivou elektronikou větších alienských lodí, dunivými výbuchy a ještě dunivějšími explozemi strážců každé úrovně. Vysoce kvalitní samplý skvěle doplňují báječnou grafiku a nutno říci, že obě tyto složky se manikům z Weathermine Software povedly na jedničku s * a hra má díky ní výbornou bojovnou atmosféru.

Dojeli jsme na konečnou, už zbývá zhodnotit jen hrátelnost a celkový přístup hry k jejímu hráči. Velká přátelská show začíná již pohledem na hlavní menu, kde se dá customizovat úplně všechno, silou a počtem štítů počínaje a četností objevování power-ups (upgrade zbraní, imunita...) konče. Hra je velice přehledná a hrátelnost se vznáší někde, kam už ani nedohlédnu. Výborná a dynamická zábava provází hráče celou hrou, ke konci ještě zesiluje a již jednou zmíněný překvapivý konec nasazuje tomuto dílku královskou korunu. Prostě - XP8 mít, dohrát, a pak budete spokojeni!

Josef Komárek

P.S.: Při hře dvou hráčů si můžete zmorfovat vaše dvě lodí do jedné megastické. Bomba, což?

XP8	
Výrobce:	Weathermine Software
Distributor:	W. Software
Systém:	Amiga 1200
CPU:	68020
Paměť:	2 MB
Floppy:	4 DD
Harddisk:	3 MB
VERDIKT:	Sqělý mix Xenona 2, SWIVu, Lethal Xcess a Banshee. Nejlepší současná střílečka pro Amigu.
score	8/10

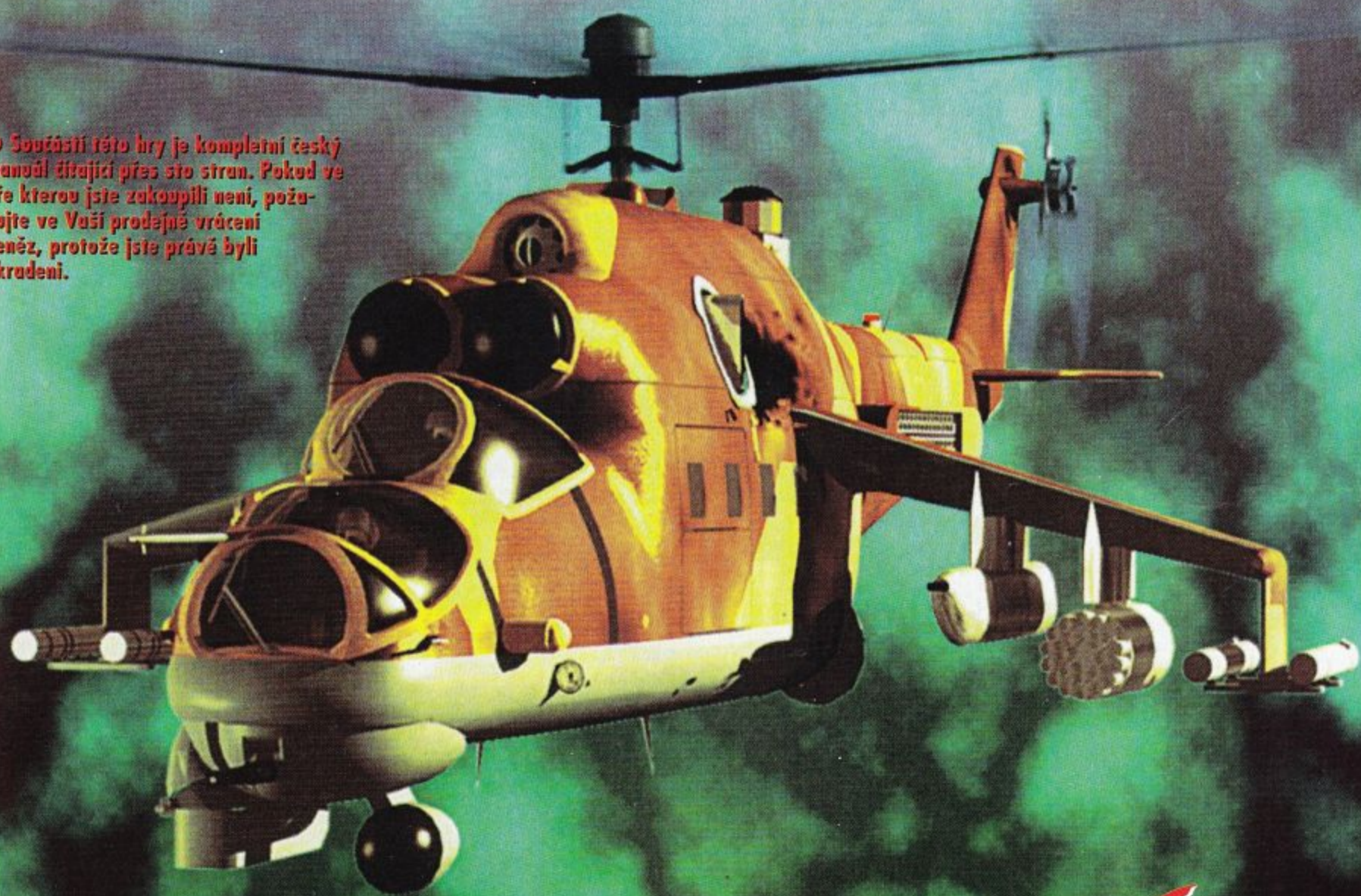


**ČESKÝ
MANUÁL**



**Jenom
Kč 1199**

HIIND®



● Součástí této hry je kompletní český manuál čítající přes sto stran. Pokud ve hře kterou jste zakoupili není, požadujte ve Vaší prodejně vrácení peněz, protože jste právě byli okradeni.

**score
9/10**



© 1996 Digital Integration Ltd
www.oldgames.sk

Fighting Spirit

Nebudete mi to věřit, ale na tuhle hru jsem se vůbec netěšil. Vydalo ji totiž NEO a vyrobil Lightshock Software. Jani, kde seš?



FIGHTING SPIRIT	
Výrobce:	Lightshock Software
Distributor:	NEO
Systém:	Amiga CD
CPU:	MC68020
Paměť:	2 MB
Počet CD:	1
VERDIKT: Další podařená Street Fighterová variace. Kdyby tak někdo na Amigu udělal nějakou 3D řezbu...	
score	7/10

Nebojte, nemusíte se obávat dalších erotických fantazií Playboye. Janu dnes nechám doma a tomuto titulu se budu věnovat trochu seriózněji, protože se Light Shock Software odposledně až neskutečně zlepšil. Jeho 2D bojovka Fighting Spirit (FS) je sice jen další variací na téma Street Fighter (SF), ale v leccčems předčí i amigáckou verzi SF2 Turbo!

Jednou za mnoho let se koná slavný turnaj, na který se sjedou nejlepší bojovníci z celého světa... bla bla bla... znáte to. Mohlo by se zdát, že projekt FS je zbytečně mrhání penězi, disketami a CDčky, ale je to trochu jinak. Nabízí toho rozhodně víc než jeho zmiňovaný konkurent. V menu si můžeme vybrat nejen klasický turnaj proti počítači nebo řezbu s kamarádem, ale trochu netradiční položky team mode a story mode. Při týmové hře se zvolení bojovníci naverbují do dvou skupin, které se pak řezou a vyhrává ta, která má víc bodů ze vzájemných zápasů. Story mode nám řekne vše ze života manika, kterého jsme dostali do spárů. Hra na něj prozradí, jaké měl dětství, proč se vlastně na pouliční souboje a co z toho bude mít, pokud vyhraje. A čím že životní příběhy si vyslechneme?

Ve FS se vyskytuje celkem deset fighterů. Sedm lidí, jedna žena a dvě zvířata. Eh, sorry, pařanky, tak tedy osm lidí a dvě zvířata. Light Shock Software si s vymyšlením národností příliš těžkou hlavu nedělali, do hry vrhli rovnou čtyři Američany (featuring: Lorentz O'Donnel, Eric Winsdor, Burke Mortlock a v soukromém životě možná něžná Sheila Nash) - to asi



▲ Základna U.S.A.F. Vojáci se připravují na svou první (a poslední) akci ve Vietnamu.

aby alespoň jeden vyhrál. Jim asistují Japonec Kento Sazaki, obyvatel Thajska Tong Lee, Číňan Yuri Hisimoto a indický 164letý dědula Shuzar. Jistou raritou je přítomnost tygra Rhatanga, o kterém nám však ze ZOO nepřišly téměř žádné informace - uvedena je pouze jeho výška v kohoutku 203 cm (pěknej macek!) a hmotnost 152 kg (ale nějaké hubenej!). Ještěru Yadonovi je už třista let a zjevil se kdesi v brazilském pralese.

Pokud ve vás SF2T zanechal tak skvělé vzpomínky, že jste se v noci probouzeli celí zpocení a s pocitem miminka bez plenkových kalhotek Bobi, tak ode dneška už můžete opět klidně spát. Zmizelo debilní intro, ve kterém na vás Chun-Li vyplazovala svůj namodralý jazyček, podivná grafika i trhaná animace. Místo toho zkuste FS a mrkněte se na prokreslené postavičky, užijte si dobré zábavy a podívané na hezky animované bojovnický a aktivní (tedy také animované) backgroundy. FS lze hrát tolika odlišnými způsoby, že mu na chuť musí přijít snad každý. Nezkušenci si vypnou speciální pohyby, drsoňové naopak přitvrdí, zapnou co nejvěrnější krvavé efekty a hru pokopí svým životním nasazením. Dvě skupinky sidlišních rváčů se střetnou v pouliční rvačce a díky FS se mírovou cestou rozhodne,

která skupinka získá pod svou správu další blok... FS potěší i hráče, kteří si prostě chtějí vyzkoušet nakolik umějí ovládat joystick a při tom si poslechnout pár slušných tracků.

Jsou čtyři hodiny odpoledne a venku se právě setmělo tak, že skoro ani nevidím na klávesnici. To snad SF2T nechal nad Prahu stáhnout všechny mraky světa, aby se v tomto chmurném prostředí rozloučil s amigáckou komunitou. Nastupuje nověj, mladej, a je to sekáč, pánové! FS se NEO tentokrát povedl, jen se bojím toho, co přijde příště. Byl tu skvělý Cedric, pak příšerný Black Viper, teď dobrý Fighting Spirit, a co bude příště? Jsem skutečně zvědav... Nýčko právě poprvé zahřmelo, takže rychle pádim odevzdat článek, než se strhne kyselý pražský liják. U příštího Score se nashle těší

Josef Komárek

► Diváte se na nejhezčí background ze hry.

▼ Hele, kluci, nechte toho! Čumí na vás předseda...

▼► Diváci po vzoru SF#Alpha povzbuzují svého hrdinu. Kterej to ale je?



QUAKE™

**Senzace
nebo průměr?
Přesvědčte se
o tom sami!**

PC Gamer

95%

PC Format

95%

Gamemaster

95%

PC Review

10/10

CVG

5/5

PC ZONE

96%

Dilo génia!

Fucking

brilliant!

SCORE

7/10

**Nic nového, nic
převratného a nic
úžasného.**

Jan Eisler



QUAKE™ © 1996 ID Software Inc. All rights reserved. id™ and the id logo™ are trademarks of ID Software Inc.
GT™ and the GT logo™ are trademarks of GT Interactive Software Corp.
The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT.
All trademarks are the property of their respective companies.
<http://www.idsoftware.com> <http://www.gtinteractive.com>

www.oldgames.sk



Black Crypt

Po fenomenálním úspěchu *Dungeon Mastera* a jeho pokračování *Chaos Strikes Back* se až do teď neobjevilo nic, co by se snad jen přiblížilo těmto dvěma modlám. Chabé pokusy jako *Eye of the Beholder* jenom naznačily cestu, ale brzy upadly v zapomnění. Konečně něco, co snad může konkurovat, přichází *Black Crypt*.



Nepřilíš známá firma Rawen Software přichází na trh s novinkou, která si zcela jistě získá srdce všech RPG-pozitivních hráčů. Podle všeho má *Dungeon Master* konečně svého důstojného nástupce... Tak takhle nějak bych asi otevřel recenzi na *Black Crypt* před třemi až čtyřmi lety (i když tenkrát bych si to mohl psát tak maximálně do deníčku). Pak bych asi pokračoval nějakými superlativy o grafice, dokonalém zvuku, neskonalé hrátelnosti, totálně organické pařbě a podivném šílenství, které postihuje jisté asociálně vyvinuté subjekty stranící se „normální“ společnosti. Subjekty se odmítají podílet na rozkvětu naší odedna-se-odrážející demokraticko-kapitalistickytotalistické vlasti a místo něčeho kloudného si to klidně dřepí doma, čumí to do toho, jak se to... jó, kompjútra, nejjí to, nespí to a hraje si to. Já bych je hnal, na vojnu s nima, tam vás naučej, tam z vás udělaj správný chlapy, pakáž jedna. Tak.

Čtyři roky, jak malý krůček pro lidstvo, ale jak obrovský

to skok pro hráčstvo. Ta tam je doba, kdy všemu kralovala božská Amiga 500, ty tam jsou časy *Cadaverů*, *Dungeon Masterů*, *Turricanů* a... *Black Cryptů*. Všechno je tam, kde tlu zakladatelé všeho úchylného, posléze zmasivělého a zprofanovaného. Kdo mohl tehdy tušit, že se z něčeho tak nevinného a ně- až- tak- populárního vyvine nynější mamutí veletrh s gigantickými megakorporacemi počítajícími svůj obrat na miliardy dolarů. Kdo z nás, co jsme dřepěli u česedesátčtyřek, didaktoidních spekter, atárek osmistovek a posléze Amig, by se nadál, že kupu vlnících se obr-pixelů nahradí dokonale digitalizace hollywoodských superhvězd (*American Laser Games* by mohli vyprávět) a 30 otáček na kazetáku 7 a víc céděček. Ach, kam ten svět spěje, čtyřicet kilobajt ku čtyřem giga a rozdíl zanedbatelný.

Ale dost senilního zvatláni, tahle vzpomínková recenze není totiž o komerční nabubřelosti nynějších korporací, ale o jednom z nejlepších *dungeonů* všech dob. *Black Crypt*. Už jenom ten název, jak z toho člověku zamrazí v zádech, že jo? Černá válka, *Estoroth Paingiver*, *Ogre Blade*, *Protector*, *Forcehammer*, *Vortex*, *Soulfreezer*... to jsou artefaktální zaklínadla, která si asi po chvíli budete mumlat ze spaní, zatímco se budete ohánět imaginárním žabikuchem a terorizovat oběžní okostěné sousedky sprškami imaginárních fireballů, bleskoballů, iceballů (ehm) a mental attacků. Po *Dungeon Masterovi* je to právě *Black Crypt*, o kterém se dá říct, že vzbuzuje v lidech opravdovou fyzickou závislost a u očních lékařů neskrývanou radost (to byl pokus o vtip).

Když *Black Crypta* prvně uvidíte, asi vám na mysli vytane potměšilá otázka: „A co je na tom tak extrovního, že o tom tenhle dement tak posvátně zvatlá?“ a já vám kompetentně odpovím: „He?“. Je fakt, že na první pohled se nejedná o nic moc úžasného ani záračného. Grafika? Je slušná, ale viděl jsem už lepší. Zvuk, hudba? Jó, všechno je to lehce nadprůměrné, ale v tom ten pudl, spokojeně chroustající úspěch černé krypty, prostě zakopán není.

Po celou dobu své existence se *Score* snaží natřískat hráčům do palic, že perfektní grafika, ani perfektní zvuk nedělají perfektní hru. *Black Crypt* je téměř, ale ne úplně jedním z čítankových příkladů právě takovýchto tvrzení, poněvadž a protože *Black Crypt* stojí právě na koncentrované, až krystalicky čisté hrátelnosti, do které s hysterickým řvotem tříská plíživě děsivá atmosféra a nadšeně kope zřetovanou zábava. Když se do celého procesu se skromným úsměvem vloží ještě příjemná grafika a uchu lahodící ozvučení, je dílo dokonáno a před chytivým okem lamerovým (to je ekvivalent pařana) se stane HRA. Velký Há, eR i Aá je na místě.

Určitě znáte ten pocit, když jste zahloubáni do nějaké opravdu kvalitní knihy (nebo třeba do hry, ale to vy určitě děláte jen výjimečně, a najednou WOP! a jste tam). Tam, přímo v ději, tam v tom světě fantazie a imaginace, kde smrt je jen pouhým stínem na špinavém okně do zavšivené reality (to mi to jde) a kde nic není nemožné. Zajímavé je, že takovýto stav nastává většinou až po požití nějakých povzbuzujících látek většinou tekutého skupenství a jistých psychologických nezbytností, především nálady. Existují ale výjimky, které tento stav dokáží navodit téměř okamžitě, bez nějakých prodlužovacích formalit. A jedna z těchto výjimek je právě *Black Crypt*, jak ti bystřejší z vás už zcela jistě pochopili, takže tak.

Nemyslím, že je nutné psát, o čem *Black Crypt* je, nemá cenu zmiňovat se o černé válce a o všem okolo ní. Je bezvýznamné vychvalovat geniální stavbu levelů a promyšlené hádanky, hierarchie *Estorothových* služebníků a ani úžasné provedení inventář, vykoumané ovládnání a kouzla. Není nutné ani psát, že *Black Crypt* je opravdu hodně moc dobrá hra, protože to ti, pro které je tato rubrika určena, ví. To je poslání klasiky (alespoň já si to myslím), aby si čtenář řekl „jó tenkrát, když jsem pařil *Black Crypta*...“ a trochu si zanoštalgičtil. Aby si uvědomil, že ať strká kazety do datasetů, diskety do drajvů nebo céděčka do sídromeck, vždycky jenom hledá nějaký podnět, aby dal průchod své vlastní představitosti. Že se dá stejně dobře bavit u šedesátčtyřky a spektra, jako u *PláCačky* za sto tisíc. Že vždycky záleží jen na něm, jak dokáže daný podnět využít. Že... ale co. *Black Crypt* je prostě klasika a klasikou zůstane, i když připravovaná verze na PC dopadne jakkoliv. A už mě nechte, musím smutnit a pařit. Co myslíte, že za dalších pár hodin po dvacáté třetí dohraju?

Tomáš Zajpt



BLACK CRYPT	
Výrobce:	Raven Software
Distributor:	Raven Software
Systém:	Amiga
Disk:	3 diskety
HDD:	3 MB
Paměť:	1 MB
VERDIKT: Jeden z nelepších <i>dungeonů</i> všech dob. Na doby, kdy vycházely hry jako <i>Black Crypt</i> , teď můžeme už jen vzpomínat...	
score	9/10

EUROCOMPUTER

SUPERCOMPUTERY ZA SUPERCENY

PC World TOP 20 9/96

1.místo: profesionální PC!

1.místo: domácí PC!

Nejrychlejší Pentium v Top20 9/96, to je EC PowerBoard!

NEJNIŽŠÍ CENY!

EC Board P100 nyní od 21.900,-

Volejte/faxujte, skalkulujeme Vám sestavu z nejlepších komponent dle požadavků a za cenu lepší než konkurence...

CD-R Recorder Yamaha 102, SCSI int, CADDY, SW: 15990,-
software GEAR MM 4.0, Windows, Win95, NT, OS/2, Mac, PowerPC, CADDY adapter

multimédia:

Sound Blaster PRO 16 k. 1390,- od 990,-

Sound Blaster 16 PnP 2300,- 1990,-

Sound Blaster 32 PnP 4100,- 3480,-

Sound Blaster AWE32 PnP 7000,- 4990,-

Gravis Ultrasound PnP 3800,- 3550,-

faxmodemy:

SUPRA EXPRESS 288i PnP, MNP 2-5, V.34, interní 5000,- 3990,-

SUPRA EXPRESS 288 PnP, MNP 2-5, V.34, externí 7700,- 4590,-

ZyXEL ELITE 2864, 33.6, ISDN, VOICE, 8MB opt., ext. 18700,- 14890,-

akcelerátory PCI:

S3 Trio64V+, MPEG, 2M EDO, 85Hz, max.1600x1200 2000,- 1590,-

STEALTH 3D, 2M EDO, CW TIPI, chip S3 VIRGE 3D 3490,- 3290,-

HDD IDE 1.3GB: 4990,- HDD IDE 2.5GB: 8090,- CD ROM 4x: 1.650,- *MB Triton II HX 439, P8C., P75-200, Cx.
HDD IDE 1.7GB: 5690,- HDD IDE 3.2GB: 9390,- CD ROM 8x: 2890,- AMD, 4xPCI, 3xISA, ECC, USB, HiSpeed
HDD IDE 2.1GB: 6990,- HDD IDE 3.8GB: 9999,- CD ROM 4x: 3550,- I/O, 2 roky záruka, spec. cena: 3990,-
Konečné ceny bez DPH, nutno odkákat se na tento materiál. Zastřežení i na dobrou Časová vy telefonicky, faxem. Horák linka, objednávky, informace na tel: 0602/44 44 00 7-23 hod.

Tel: 0602/44 44 00, tel/fax: 049/619 435, tel: 049/592 11 06

CESNET-INTERNET V ČESKÉ REPUBLICCE

CESNET Soubor Úpravy Oblíbené položky Nápověda Přejít

Adresa: <http://www.cesnet.cz/>

Připojte se k Internetu ještě dnes

Co získáte

- schránku elektronické pošty
- vlastní stránky ve World-Wide Web
- přístup do World-Wide Web (WWW)
- přístup do archivů Gopher a FTP
- vzdálený přístup protokolem Telnet
- účast v diskuzních skupinách
 - typu listserv/listproc
 - USENET/NetNews
 - Internet Relay Chat (IRC)

A to vše v cenách od 500 Kč za 1 měsíc

CESNET, z.s.p.o.

Zikova 4, 160 00 Praha 6

tel: 02-24352919, 24355202; fax: 02-24316106

elektronická pošta Internetu: info@cesnet.cz

Připojky ve více než 25 městech v ČR

Helpdesk: tel: 02-24352996 helpdesk@cesnet.cz



WORLD OF CD ROM

největší nabídka titulů u nás

aktuální výběr z nabídky



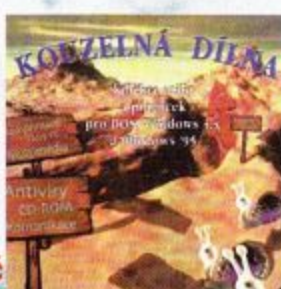
č. 0110
Koruna česká
300 MB českého shareware, freeware a demoverzi.

380,- Kč



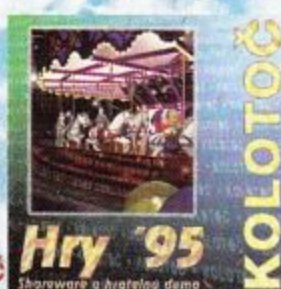
č. 0109
Vrtulník
Multimediální kolekce her, animací, demoverzí, grafiky a zvuků.

350,- Kč



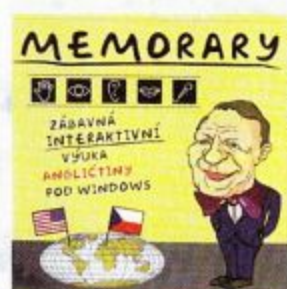
č.0111
Kouzelná dílna
Kolekce utilit pro DOS, Windows 3.x a Windows 95.

380,- Kč



č. 0108
Kolotoč hry '95
Přes 300 aktuálních sharewareových her všech typů.

390,- Kč



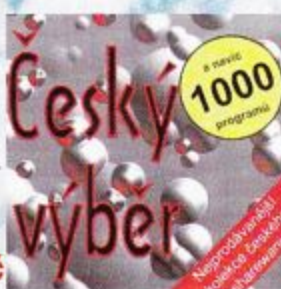
č. 0113
Memorary
Zábavná interaktivní výuka AJ pro Windows.

995,- Kč



č. 0000
Červená lucerna
Výběr téměř 3600 hard a soft erotických obrázků.

460,- Kč



č. 0001
Český výběr
Reedice nejúspěšnějšího českého CD-ROMu s bonusem 1000 programů navíc

350,- Kč

Žádejte katalog!

+ super nabídka

PRECISION

- diskety 3,5" DD Precision - 10 ks v balení
 - 1 balení **122,- Kč** (bez DPH)
 - od 5 balení **116,- Kč** (bez DPH)
 - od 10 balení **110,- Kč** (bez DPH)
 - od 50 balení **69,- Kč** (bez DPH)

U.S. ACTION TSCHHECHISE, Českosobrátrská 7, 701 00 Ostrava
tel.: 069/626 35 67, fax: 069/626 35 40

U.S. ACTION TSCHHECHISE, Machkova 587, 500 11 Hradec Králové
tel./fax: 049/672 282

U.S. ACTION SLOVAKIA, Hurbanova 2236/47, 022 01 Čadca
tel./fax: 0824/231 56 - platí cena (Kč x 1,3) Sk

www.oldgames.sk

CARPE DIEM



Pavlon P. stánek 17



CRASH Pentium 166

RAM 32MB EDO
FDD 3,5"/1,44MB
HDD 2GB NEC
8xi CD-ROM
VGA DIAMOND STEALTH 3D 2000
Sound Blaster AWE32 PnP
15" SVGA ADI 4V TCO
MS Mouse PS/2
Klávesnice US/CZ W95
Subwoofer 240W

Uvedená cena je včetně DPH

Aktuální ceny najdete na <http://www.vol.cz/CARPEDIEM>

Prodej i na splátky a leasing s akontací 5% Ceny sestav od 19 000,- Kč

... je jen otázka času, než CRASH vstoupí i do Vaší domácnosti

CARPE DIEM Multimedia System s.r.o. , Malešická 16a, 130 00 Praha 3
Tel. 89 45 31 linky 271,289,220,266 Fax. 683 02 12
E-mail carped@mbox.vol.cz

SVĚT HER

POČÍTAČOVÉ I DALŠÍ HRY

ADVENTURY, DUNGEONY, RPG, AKČNÍ 2D a 3D, SIMULÁTORY, STRATEGIE, SPORTY a další

SF a F HRY, STOLNÍ A SPOLEČENSKÉ, KARETNÍ, ŠIPKY, PAINTBALL

LETOS POPRVÉ SPOLU S

5. MEZINÁRODNÍ VÝSTAVOU MODELŮ A HRAČEK

MODELY LETADEL,
VRTULNÍKŮ
AUTOMOBILŮ, LODÍ
A ŽELEZNIC
RC SOUPRAVY, MOTORY,
MATERIÁLY A
PŘÍSLUŠENSTVÍ

MODEL hobby 96

SBĚRATELSKÉ MODELY,
KITY, VAKUFORMY,
DOPLŇKY, BARVY,
POMŮCKY,
LITERATURA,
MODELÁŘSKÉ NÁŘADÍ A
ELEKTRONIKA

19.-22.10.1996, PRAHA, VELETRŽNÍ PALÁC

DENNĚ OD 10.00 h DO 18.00 h

DART - Veletrhy a výstavy, Na Pankráci 30, 140 00 Praha 4, Tel.: (02) 61215357, 61001150-1, Fax: (02) 61215358

www.oldgames.sk

DO NOVÉHO ŠKOLNÍHO ROKU S NOVOU ZVUKOVOU KARTOU



NEW! GRAVIS
2 UltraSound™ Plug & Play
Sound Cards



5.799,-



GRAVIS
UltraSound ACE™ Wavetable Add-In Card

GRAVIS
ULTRASOUND ACE™



3.299,-

GRAVIS

274 01 Staný, Pol. věznů 1337, Tel./Fax : 0314/522038

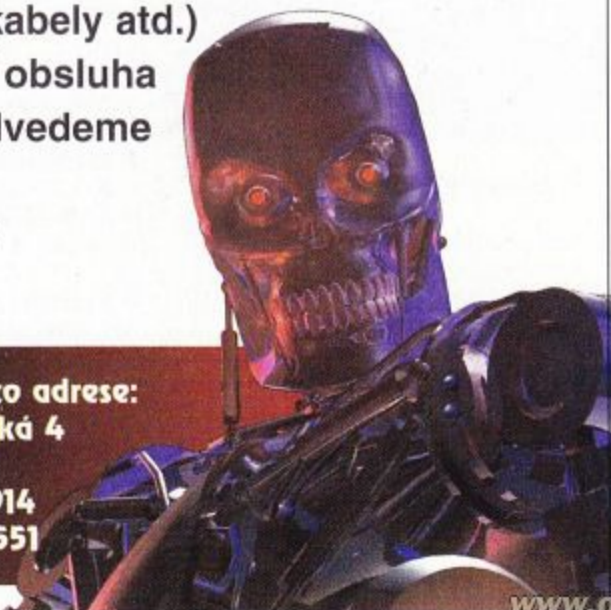
ComSTAR®

ComSTAR® - Nově otevřená prodejna počítačových her a veškerého herního příslušenství - Jen pár kroků od stanice metra Dejvická

PESTRÁ NABÍDKA PRO KAŽDÉHO, KDO TO S HRANÍM POČÍTAČOVÝCH HER MYSLÍ DOOPRAVDY!

- Široký sortiment her pro PC
- Překvapivě nízké ceny
- Kompletní výbava počítačového hráče (PC, joysticky, monitory, prostě všechno!)
- Hry pro Sony Playstation plus veškeré příslušenství (Playstation, paměťové karty, propojovací kabely atd.)
- Kompetentní obsluha
- Vše rádi předvedeme i poradíme.
- Lze objednat i na dobírku

Najdete nás na této adrese:
ComSTAR - Evropská 4
160 00 Praha 6
tel./fax.:02/ 328 914
nebo: 02/ 6679 4551



www.oldgames.sk

APRO – přítel hračičků

Co u nás najdete?

- ♦ více než 500 CD titulů her
- ♦ spoustu Shareware
- ♦ encyklopedie (Microsoft, Dorling Kindersley, ...)
- ♦ zvukové karty firmy Creative
- ♦ multimedialní doplňky (repro, mikrofony, ...)
- ♦ kompletní sortiment firem Borland, Corel, Microsoft, Symantec
- ♦ širokou nabídku počítačové literatury

Jakým způsobem u nás nakoupíte?

- ♦ osobně
- ♦ na dobírku

Kde nás najdete?

Jindřišská 12, 110 00 Praha 1
tel. 02/26 15 22, fax 02/26 57 96

Kdy nás můžete navštívit?

Po-Pá 10:00-18:00, So 9:00-13:00

Uvedené ceny jsou bez DPH
a platí po předložení tohoto inzerátu.

Počítačové díly

VGA karta PCI Trident 1 MB	1 200 Kč
testováno redakcí časopisu PC Magazin	již od 3 000 Kč
FaxModemy	720 Kč
SIMM 4 MB	1 440 Kč
SIMM 8 MB	

Počítarby

MB Pentium 75-200, 256 KB PB Cache,	
EIDE (4xHDD), I/O	
+ SIMM 4 MB	
+ CPU P75	již od 5 990 Kč

Multimédia

Zvuková karta SB kompatibilní	1 400 Kč
Sound Blaster 16 CREATIVE PnP	2 330 Kč
Sound Blaster 32, CREATIVE	3 510 Kč
Sound Blaster AWE 32, ASP	6 390 Kč
CD ROM 6xi	2 400 Kč
CD ROM 8xi	2 910 Kč

Scans

Olšanské nám. 7, Praha 3
tel. 02/6271715, tel/fax:02/6274147

Prodejny

Olšanské nám. 6 a 7, Praha 3 - nové prostory!
tel. 02/6271715, tel/fax:02/6274147
Na Malovance 9, Praha 6
tel. 02/350396

5137777777
TURBO COMPUTERS

Quake

Tak, a je to tady. Ptáte se co? No přeci návod na jednu z nejdiskutovanějších her současnosti. Od této chvíle již budete vědět skoro vše: jaké jsou ve hře zbraně, artefakty a další zajímavé věci.



Myslím, že každý z nás si dokáže vzpomenout na chvíli, kdy hrál poprvé Doom. Díky skvělým zbraním, nepřátelům a dalším faktorům doplňujícím atmosféru si získal mnoho hráčů a stal se snad nejpoulnější hrou vůbec. Z množství zásadních a revolučních myšlenek je však za nejpodstatnější novinku obecně považována možnost hry více hráčů po síti nebo modemu. Výsledkem jsou tisíce dalších levelů, nejrůznější úpravy hry, internetové žebříčky, miliony hodin pracovní doby strávených jinak, než by si zaměstnavatel představoval a v neposlední řadě také fakt, že hra tohoto typu, která neumožňuje multiplayer, je vlastně předem odsouzena k neúspěchu.

Ale id software nespí na vavřínech: po množství variací na Doom přichází Quake, který neznámá jen předěl v 3D hrách obecně, ale hlavně v síťové hře. Hra se drží architektury klient/server: u Quake to vypadá tak, že klient zajišťuje grafiku a server vše ostatní. Díky této vlastnosti je možné se (narozdíl od her jako Doom) kdykoliv připojit do běžící hry a zase z ní odejít. Mezi další výhody patří větší

počet hráčů (na jednom serveru může hrát až 16 lidí!) nebo dedicated/listen server. Listen server běží na počítači, kde se zároveň hraje; tato možnost je určena pro hru s malým počtem klientů, například hru po modemu nebo malé lokální síti. Dedicated server je samostatný počítač, který slouží pouze jako server; jeho nasazení je nutností při velkém počtu klientů. Protože dedicated server není náročný na výkon počítače, většinou postačí 486ka, na které se Quake dost dobře hrát nedá. Na jednom počítači může běžet dokonce několik dedicated serverů!

Quake nabízí tři možné varianty síťové hry:

*** Deathmatch:**

V tomto módu je každý proti každému, ve hře nejsou žádné příšery a cílem je zabít co nejvíce protivníků - každý hraje za sebe. Za každého mrtvého hráče získáváte jeden Frag. Zbraně a ostatní věci, které seberete, se po chvíli zase objeví. Pokud se vám podaří zabít sebe (ať už raketou, utopením nebo jakkoliv jinak), ztrácíte jeden Frag. Pokud jste zabiti, objevíte se na nějakém náhodném místě v levelu.

*** Cooperative:**

společně s ostatními spoluhráči bojujete proti příšerám v Quake. Jakmile se někdo dostane k východu z levelu, všichni hráči level opouštějí, ať jsou kdekoliv. Pokud jste zabiti, objevíte se na začátku levelu.

*** Team Play:**

je zajímavou kombinací Deathmatch a Cooperative: hráči jsou rozděleni do týmů, které bojují proti sobě. Další zpestření přináší možnost „No friendly fire“, kdy nemůžete zabít ani zranit ostatní členy vašeho týmu.

Kompletní 3D prostředí Quake přináší obrovské možnosti: v Quake není problém vytvořit level, který obsahuje patra nad sebou, mosty... Mimo třiceti levelů rozdělených do epizod, začátečního a koncového levelu najdete přímo ve hře dalších šest speciálních arén pro Deathmatch. Pokud se vám to zdá málo, další nové levely vytvořené hráči se objevují jako houby po dešti, takže o zábavu na hodně dlouho je vystaráno. A Quake jde ještě dál: id software uvolnil vlastní jazyk podobný C, ve kterém je možno celou hru od základu změnit!

Malá ukázka QuakeC:

```
void() W_FireShotgun = {
    local vector dir;

    sound (self, CHAN_WEAPON, „weapons/guncock.wav“, 1, ATTN_NORM);

    self.punchangle_x = -2;

    self.currentammo = self.ammo_shells =
    self.ammo_shells - 1;
    dir = aim (self, 100000);
    FireBullets (6, dir, '0.04 0.04 0');
};
```

Pokud nechcete sami QuakeC programovat, lze využít toho, co pro vás připravili ostatní hráči: existují desítky nových zbraní, od pipe-bomb, inspirované hrou Duke Nukem 3D až po

řízené střely. A nejedná se jen o zbraně: můžete modifikovat vlastnosti hráčů (např. můžete modifikovat Pentagram of Protection tak, že jeho sebráním získáte vlastnosti některého z nepřátel normální hry) nebo gravitaci. Možnosti QuakeC jsou v podstatě nekonečné a výhodou je, že většinou stačí, když se modifikovaná část kódu nachází na serveru.

Jak zvítězit v multiplayeru?

Chtěl bych zde popsat pár univerzálně použitelných tipů a triků:

*** Používejte myš:** ta hráči umožňuje přesnou a přitom rychlou orientaci v 3D prostředí. Uvědomte si, že v Quake na vás mohou protihráči střílet například z patra nad vámi. Moje oblíbená konfigurace je pohyb na klávesnici („S“ chůze dopředu, „X“ couvání, „Z“ útok doleva, „C“ útok doprava) a myš na rozhlížení se. Toho dosáhnete pomocí mouselook (+mlook z konzoly (do konzoly se dostanete stiskem klávesy „~“) nebo v autoexec.cfg Quake). Je také vhodné nastavit vysokou citlivost myši, což umožňuje otočku o 90 nebo 180 stupňů během zlomku sekundy.

*** Používejte běhání:** kdo je pomalý, je mrtvý.

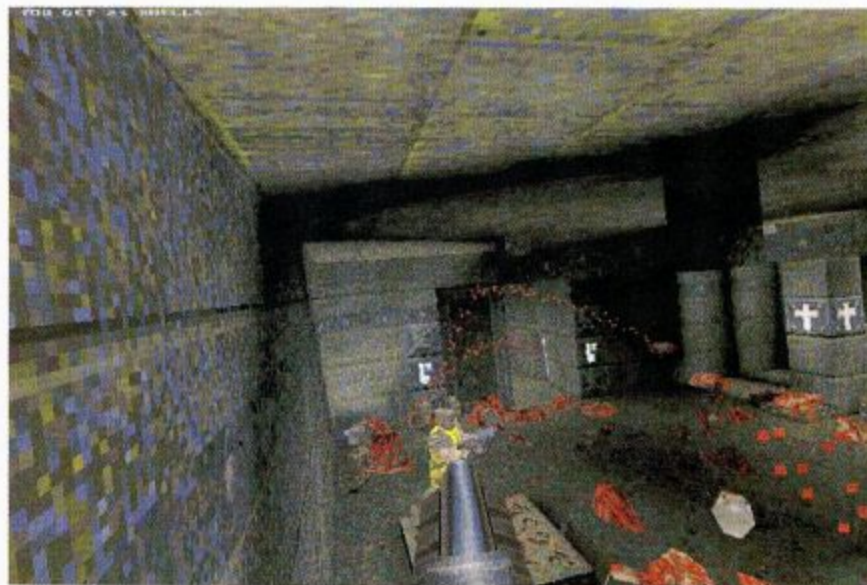
*** Nikdy se nezastavujte:** stojící hráč je nejlepší cíl. Buďte vždy v pohybu a obezřetní. Pokud se potřebujete na chvíli zastavit, najděte si nějaké místo, které se dá snadno ubrání a kam vede jen jedna cesta.

*** Nastavte si klávesy na útok doleva a doprava (strafe) a naučte se je používat - to je prakticky jediná šance, jak se vyhnout přilétajícím raketám.**

*** Vyberte si tmavší barvy:** Ten, kdo je bílý je snadnějším cílem než hráč, který se snaží splynout s prostředím.

*** Nestřílejte zbytečně:** jenom se tak prozradíte.

*** Když jste obklíčeni** více hráči a situace vypadá beznadějně, vytáhněte Grenade Launcher a střílejte jako



o život: pravděpodobně nepřežijete, ale snad se vám ještě podaří zneškodnit několik nepřátel.

✖ **Pokud utíkáte**, zkuste couvat, nebo se občas otočit a vystřelit raketu.

✖ **Není vždy rozumné střílet**, jakmile někoho potkáte, zvláště když máte jen Shotgun.

✖ **Na větší vzdálenosti** vždy použijte Rocket Launcher, díky plošnému efektu je obzvláště efektivní proti větším skupinkám oponentů.

✖ **Pokud střílíte z těchto zbraní:** Shotgun, Double-Barreled Shotgun, Nailgun nebo Super Nailgun, vždy se snažte co nejvíce přiblížit k protihráči.

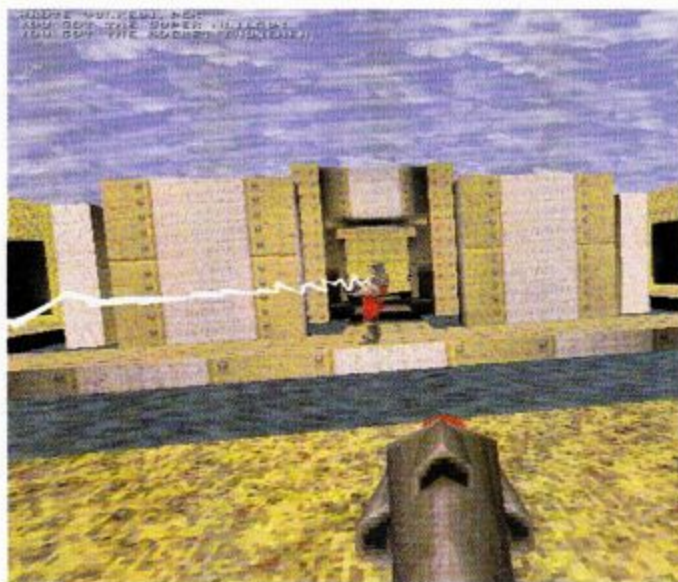
✖ **Snažte se být nahoře:** nezapomeňte, že Quake se odehrává v 3D prostředí a využívejte toho.

✖ **Všimněte si teleportů:** pokud vás někdo pronásleduje, použijte teleport, počkejte sekundu, až vstoupí do teleportu za vámi a pak se rychle vraťte. Až se protivník z teleportu vynoří, nebude vědět, kde jste. Pokud vstoupíte do teleportu těsně za jiným hráčem, může se vám ho podařit zabít, pokud ještě stojí na cílovém bodu teleportu.

✖ **Sbírejte batohy zabívaných hráčů!** Obsahují všechny zbraně a náboje, které měli v poslední chvíli svého života.

Zbraně

✖ **Axe:** raději utečte, než abyste někoho zkoušeli zabít sekerou. Je příliš slabá a hlavně musíte být velice blízko protivníka. Její jedinou výhodou (ale zase ne až tak výbornou) je fakt, že nepotřebuje žádné náboje.



vou sílu, rakety létají relativně rychle a hlavně přesně. Jak se proti raketám bránit? Nastavte si separátní klávesy na útok doleva a doprava, jen tak můžete rychle uhybat.

✖ **Thunderbolt:** speciální, velice ničivá zbraň, bohužel s relativně krátkým dostřelem. Pokud z Thunderboltu vystřelíte pod vodou, spotřebujete všechnu munici a zničíte sebe i ostatní, kdo se v té chvíli ve vodě nacházejí: to se může hodit, když je ve vodě například pět lidí.

Artefakty

Mimo běžných lékárníček (15 a 25 hitpointů) a krabic se střelivem můžete najít:

✖ **Armor:** zbroj existuje ve třech modifikacích:

zelená: 100 bodů
žlutá: 150 bodů
červená: 200 bodů

Pokud se vám zdá, že nepřítel nejde raketou zabít, nejspíš má červenou zbroj. Nebo nesmrtelnost :-)

✖ **Megahealth:** Přidá vám 100 hitpointů. Po chvíli začnou hitpointy nad 100 pomalu mizet.

✖ **Biosuit:** Ochranný oblek, s kterým můžete dýchat pod vodou a plavat v žíravině bez nebezpečí. Neochrání vás však proti lávě.

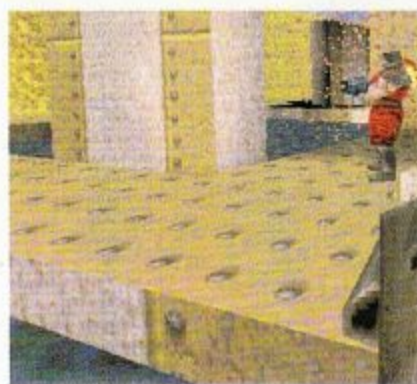
✖ **Pentagram of Protection:** tento rudý pentagram vás učiní na 30 sekund zcela nezníitelným.

✖ **Quad Damage:** vaše zbraně jsou po dobu 30ti sekund 4x silnější. Pozor na raketomet, stává se nebezpečným i pro vás, pokud nejste na otevřeném prostranství.

✖ **Ring of Shadow:** Jaké to asi je, být skoro neviditelný? Tento zlatý prsten vám to na půl minuty umožní.

Hra po Internetu

Protože se Quake dá hrát i po TCP/IP, hráčům se otevírá nová dimenze hry: co může být zajímavějšího, než hrát s někým z opačné polokoule, vzdáleným desítky tisíc kilometrů? Internet nabízí spoustu serverů, takže bude vždy s kým hrát. Pokud si to chcete zkusit, zřejmě nejlepší seznam najdete (pomocí fingeru) na adrese Servers@ns.stomped.com. Ale nic není dokonalé, ani Quake: současná implementace se potýká s rychlostními problémy a pro plynulou hru je nezbytný ping na server pod 200 ms (ping z konzoly). Obávám se proto, že Quake po Internetu je zatím pro běžného občana naší země zatím nedostupný. Na problému se však intenzivně pracuje: Win32 dedicated server, který je mnohem rychlejší než současná DOSová nebo Linuxová



verze je na spadnutí. Bude se jednat o aplikaci běžící v textovém módu Win32. (Mimochodem, Quake pro Windows NT a Windows 95 se též připravuje a bude podporovat 3D akcelerátory, DirectX a podobné Microsofti vymoženosti. A to nejlepší: pro majitele současné dosové verze bude zdarma). Hlavní programátor id software, John Carmack, již nyní tvoří novou koncepci síťové hry, jejíž hlavním cílem je právě zvýšit hrátelnost pro ty, kteří jsou k Internetu připojeni přes PPP a modem.

K vyřešení tohoto problému je potřeba změnit síťovou část hry: klient dostává více samostatnosti, server zpracovává packety tak, jak přijdou: současná koncepce, kdy server zpracovává odpovědi od všech klientů najednou bude zrušena. Mezi další zlepšení patří možnost omezení množství přicházejících packetů klientem, aby se zabránilo zahlcení modemových uživatelů nebo fakt, že klient si musí o packet požádat, takže server už je neposílá naslepo. Těmito a dalšími změnami se podařilo snížit čas od přijetí packetu na server k odeslání odpovědi na 4 ms, což je jistě vítané zlepšení oproti 50 ms současných dedicated serverů.

Celý projekt se nazývá QuakeWorld: ke hře bude potřeba nový klient i server, ale data budou použita z normálního Quake, takže budou stačit nové EXE soubory. V id software bude běžet jeden hlavní server; na ten se automaticky připojí každý herní server, který kdokoliv kdekoliv na Internetu zřídí. Klient se po spuštění připojí na hlavní server, aby zjistil, které servery pro hru jsou momentálně k dispozici. Na hlavním serveru bude běžet ohromná databáze, kde bude mít každý hráč vlastní účet. To umožní vytváření nejrůznějších statistik a žebříčků, a jistě i mnoho dalších, pro nás hráče zajímavých věcí. QuakeWorld vypadá skvěle, ale přece jen: koncepce jednoho hlavního serveru, ze kterého jde vše kontrolovat mi až příliš začíná připomínat George Orwella ...

Štěpán Kaňa



✖ **Shotgun:** Dost slabá zbraň, ale střílí relativně rychle a nábojů je skoro vždy dostatek.

✖ **Double-Barreled Shotgun:** lepší, dvouhlavňová modifikace, používá stejné střelivo jako Shotgun. Větší palebná síla je vykoupena delší dobou nabíjení a značným rozptylem: snažte se proto dostat co nejlíže k protihráči.

✖ **Nailgun:** střílí rychle, ale není příliš účinný. Hodí se pro pokropení místnosti.

✖ **Super Nailgun:** čtyři hlavně spotřebují ohromné množství střeliva. Super Nailgun je moje oblíbená zbraň proti lidem, kteří nepoužívají nic jiného, než Rocket Launcher.

✖ **Grenade Launcher:** velice zajímavá zbraň - pokud granát nikoho nezasáhne, vybuchne až po chvíli, takže se často hodí na krytí ústupu. Dá se s ním střílet za roh, zkuste to. Grenade Launcher i Rocket Launcher používají stejný typ raket.

✖ **Rocket Launcher:** Jedná se o asi nejlepší zbraň ve hře. Má značnou niči-

Pandora Directive

Pandora Directive je zubolámač i pro ty nejtvrdší pařany, takže bychom si tipli, že tento návod přijde určitě vhod nejednomu z těch, který nad ním opovržlivě mávne rukou...

Den 1

První den je krátký, taková maličká rozjížděčka. Nastartování Pandory by mělo vypadat následovně: když si v hlavě přeberete, že jste se ocitli v kůži soukromého detektiva Texe Murphyho najmutého jakýmsi Gordonem Fitzpatrickem k vyhledání ztraceného Thomase Malloye, poohlédněte se po Texově apartmá. Nejprve prohlédněte Texovy kapsy a prozkoumejte Fitzpatrickovu vizitku, abyste ho mohli později kontaktovat. V malé pracovně s počítači vezměte výstřížek Mac Malden Clipping a prozkoumejte ho. Tak to ostatně musíte dělat se všemi předměty, které naleznete - všechny je musíte vždy bezpodmínečně prozkoumat. V ložnici prozkoumejte koně a užijte scénku, která svědčí o tom, že autoři mysleli i na nepodstatné předměty a vrtochy hráčů. Ve velké kanceláři prozkoumejte psi žrádlo a vezměte kapesní nožik ze stolu. Z levého šuplete seshora si vezměte účet na 1230 dolárů z Electronic shopu. Dveřmi vedoucími z této kanceláře vyjdete na ulici. Vezměte obálku s penězi určenými pro jakýsi sirotčinec ležící na zemi pod poštovní schránkou a buď ji odešlete (pokud hrajete dobráka), anebo pouze prozkoumejte a nechte si peníze (pokud hrajete mizeru). Pak přemluve Chelsea ve stánku s novinami, aby šla s vámi na večeři. Odpovídejte: A,B,C a v další konverzaci pak B,C,C. V uličce vzadu vlevo za opuštěným hotelem se seznámte s šáhlym kazatelem Crazy Garym. Před skladištěm vlevo od Rusty's Fun House uvidíte otevřený otvor v zemi, do kterého vlezte. Dole v kanále najdete v jedné z beden majlík a za další bednou něco peněz (Money belt). Pokud někde v hotelu Ritz nebo v jeho okolí najdete noviny s křížovkou, můžete ji podle našeho obrázku vyluštit (dalo to pěknou fušku) a vydělat si tak ve hře sto dolarů. V hotelu zaplatíte Nilovi Texův dluh, dejte mu stovku, aby se rozpovídal a zeptejte se ho na fotku Thomase Malloye z novin. Řekne vám, že Malloy bydlel v pokoji „A“. Než se tam odeberete, seberte ze stolu v recepci papír s poznámkami a přečtete si ho. Pak teprve jdete do prvního patra a prozkoumejte dveře „A“ a číselník vedle nich. Vraťte se do recepcie a zeptejte se Nila na kód k pokoji „A“ (buď mu za tuto další informaci můžete připlatit, anebo mu pohrozit podle toho, zdali chcete hrát cestou tvrdáka, nebo cestou útloucítkáka).

Kódem, který se dozvíte, potom odemkněte kódový zámek u pokoje „A“ a vejďte dovnitř. Bum!

Den 2

Jakmile se vzbudíte, začněte čmouchat po Malloyově pokoji. Vezměte šálu z postele a prozkoumejte ji. Vezměte a prozkoumejte dopis od Davida Wrighta ze stolu. Ze šuplete vytáhněte a prozkoumejte lístek ze zastavárny „Pawn Shop Receipt“. Pod poduškou sedačky je foto, které seberte a prozkoumejte, informace z něj se vám bude hodit později ve hře. V šuplíku stolu je vizitka „Acme Warehouse“, fotografie a obálka se zašifrovaným dopisem. V jedné z beden je kniha „Airport of the Gods“, kterou rovněž prozkoumejte. V zastavárně „Rook's Pawn Shop“ naproti hotelu Ritz (hotel, kde Tex bydlí) se mutanta Rooka zeptejte na Malloye a ukažte lístek Pawn Shop Receipt. Vykupte zastavenou dýku za patřičnou cenu (pokud máte málo prašulí, můžete tuto koupi odložit až téměř k samému konci hry, jelikož dýka bude potřebná až v posledním dni). Z růžku ulice za domem označeným „Slice of Heaven“ je možno vlézt do zapomenutého baráku. Na konci chodbičky tam z jedné bedny vytáhněte láhev skotské (z chodbičky můžete odejít tajným otvorem ve stěně, který vede za Rookovu zastavárnu). Před obchodem Electronic Shop najdete na zemi ležet droboučkou peněženku, kterou můžete, ale nemusíte, vrátit recepčnímu Nilovi. Šílenému kazateli Garymu, se kterými jste se zběžně seznámili již v minulé kapitole, nabídněte skotskou a zeptejte se ho na Malloye a na klíč, který mu upadl. Crazy Gary se s klíčkem rád rozloučí, čímž vy získáte přístup do opuštěného skladu ACME warehouse.

Po mapě USA se vydejte do kabiny Davida Wrighta. Zdvíhnete smuchlaný papír ze země u dveří a přečtete si ho. Vezměte CDčko ze šuplíku ve stolu. Jeďte domů do San Francisca do TEXova pokoje s počítači. Vložte CDčko do notebooku a nastavte barvy podle rad na smuchlaném papíře nalezeném v kabině (Crumpled Page). Řešení barev po zasunutí CDčka je následující: první řádka: bílá, červená, modrá, žlutá. Druhá řádka: modrá, žlutá, zelená, bílá. Třetí řádka: zelená, bílá, červená, modrá a čtvrtá řádka: červená, modrá, žlutá, zelená. Kód, který se po vyřešení barev ukáže, si zapíšte! V mém případě to bylo - druhé pole v první řadě, čtvrté pole ve druhé

řadě, třetí pole ve třetí řadě a první pole v řadě čtvrté. Přečtete si zprávy o mayské civilizaci nahrané na CD disku. Po mapě USA opět jeďte do kabiny. Vystupte po schodech, odsuňte obraz u dveří a pomocí kódu, který se ukázal po složení barev na Texově počítači, dveře otevřete. V tajné místnosti odrolujte plátno, posuňte papíry na zemi pod plátnem a otevřete poklop v podlaze. Po prozkoumání chutné mrtvolky Davida Wrighta otevřete dvířka skříňky, vydejte cívkou s filmem a nasadte ji na promítačku. Promítačku spusťte a sledujte hrozivou pitvu mimozemšťana.

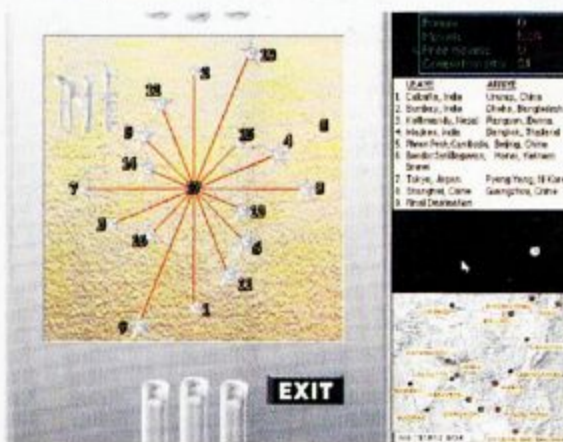
Po přínosné návštěvě hrůzné kabiny se vraťte do San Francisca zjistit, komu patří šála, kterou jste našli v Malloyově pokoji. Jděte za zmutovaným kuchařem Luiem do obchůdku Brew and Stew a ukažte mu šátek. Poté se ho zeptejte na blondýnku Emily, která ho měla na sobě. Dále se ho zeptejte na fotografii Malloye a na nepřeložitelný dopis, který jste rovněž našli v Malloyově pokoji. Nakonec Luiemu zaplatte dluhy. Navštivte mutanta Clinta prodávajícího čokoládu v Coit Tower, kam se dostanete prolezením otvoru v plotě vlevo od opuštěného hotelu. Ukažte mu šálu a zeptejte se na Emily a na Guse Leache a na klíč, který si v Coit Tower Gus zapomněl. Než odejdete, ukažte ještě Clintovi nepřeložitelný dopis. Jděte do špinavé uličky za hotelem Ritz (ulička s hromadou harampádí). V popelnici u stěny domu najdete zastrčenou tyčku, což je ve skutečnosti anténa, kterou seberte a prozkoumáním ji natáhněte. Pomocí Leachova klíče pak vejďte zadními dvířky těsně vedle štědré popelnice, kde se schovávala anténa do klubu Fuchsia Flamingo. Na Leache buďte raději laskaví a ukažte mu Emilinu šálu. Pak jeďte po mapě na Chelsea a pokuste se jí omluvit za včerejší „výpadek“. Pozvěte ji na rande do Flamingo klubu.

Den 3

Složte výhrůžný dopis, který Tex dostal od Emily. Sestavíte nápis „I'm watching you, I take pictures. Be afraid.“. Jeďte na policii za starým známým komisařem Mac Muldenem a ukažte mu složený papírek. Zeptejte se ho na vraha Black Arrow Killer a na Rusty's Funhouse a vyžádejte si odtamtud klíček. Jděte do Rusty's Funhouse (opuštěný dům naproti hotelu Ritz), odemkněte dveře klíčkem od komisaře a složte jednoduchou skládačku na dveřích. Řešením této skládačky je

následné spojení obvodů shora dolů: 1-1 (tj. první s prvním), 2-4, 3-2 a 4-3. Tato kombinace policejní pečetí odblokuje a vy můžete vstoupit do skladiště. Za stoličkou naproti dveřím se podívejte na zem a pohněte háčkem. V tajné místnosti pohněte novinami a vezměte psí lejno. Po žebříku vylezte na střechu a prozkoumejte zamčenou nádrž na vodu. Vrah není doma. Jděte za Louiem do Stew and Brew. Zeptejte se ho na vraha Black Arrow Killer, na „stalkers“ a na noviny Bay City Mirror. Za plotem, v uličce za Rookovou zastavárnou pak z jedné z popelnic vydejte noviny Bay City Mirror. Noviny si pořádně prostudujte, což znamená, že si musíte přečíst všechny články. Vetešníka Rooka Garnera se pak zeptejte na vraha, autorku článku o něm Lucii Pernell a na yukatánský jazyk, kterým je napsán nepřeložitelný dopis. Za třicet babek si od něj kupte yukatánský slovník a jeho použitím na dopis, dopis přeložte a přečtete si jej. Dostanete také vizitku Lucie Pernell, kterou si prohlédněte a hned jí zavolejte Vidphonem z kanceláře. Dejte si s ní schůzku v Brew & Stew, kam se také hned vydejte. Po schůzce se vraťte domů a přehrajte si vzskaz od Chelsea.

Vylezte na střechu Rusty's Funhouse (místo se zamčenou nádrží na vodu), vezměte kabát ležící na ventilačním zařízení a prozkoumejte ho. Složte roztrhanou fotografii a prozkoumejte ji. Prozkoumejte knoflík s iniciály DH. Jděte do obchodu Electronic Shop (vlevo od Ritz hotelu stojíte-li k hotelu čelem), zaplatte dluh jeho novému majiteli a prozkoumejte všechny předměty ležící na regálech a na policičkách, byt jsou sebetiternější. Předmět, který neprozkoumáte se vám vůbec nezobrazí v nabídce předmětů, které si můžete v tomto obchodě koupit, takže ve svém prohledávání polic buďte velice důslední. Kupte si analyzátor obrazů Visual Analyzing Apparatus. V inventáři ho zkombinujte s fotografií z kabátu. Pečlivě fotografii prozkoumejte, až TEX složí adresu důležité firmy Autotec. Jeďte do kanceláře a zavolejte reportérce Lucii Pernell. Promluve si s ní. Tím, že se reportérky po Vidphonu zeptáte na zavražděnou Sandru Collins, objeví se na mapě San Francisca její adresa. Pak konečně v bloku naproti hotelu Ritz (vlevo od Rusty's Fun House) odemkněte skladiště Acme Warehouse pomocí Malloy's key od Crazy Garyho a vstupte dovnitř. Otevřete bednu naproti



dveřím a vezměte dřevěnou nohu. Otevřete ovládací panel jeřábu na stěně vlevo, zapněte jeřáb do polohy ON, pohněte ovládáním dolů a přistupte k bedně vlevo od dveří, nad kterou sjel jeřáb. Přichyťte bednu k jeřábu pomocí dřevěné nohy. Pak jeřáb vyzdvihněte nahoru. Bednu otevřete, vezměte fotografii pláň Nazca a vyšivanou látku se vzory. Zpod bedny vytáhněte mapku Asie. Teď jedte pročumachat byt zabitě Sandry Collins. Ze šuplíku v nočním stolku vytáhněte její posudek a přečtěte si ho. Jedna z věcíček na zemi, kterou samozřejmě zabavte, je vstupní karta do Autotech. Jedte tam.

Vezměte hřebec ze stolu. Ze země u dvojice židlí seberte kartu Visitor's Pass. Ze zavřených dveří v rohu sundejte kus provázku a v inventáři ho přivažte ke hřebenu. Přistupte k recepčnímu oknu, otevřete jeho dolní sekci, nahlédněte okénkem do recepční kukaně a pomocí hřebenu na provázku si přitáhněte notes se seznamem kódů. Na kódovač u dveří za kukaní pak použijte kartu Visitor's Card a natukejte její příslušné vstupní číslo z recepčního seznamu (v mém případě to bylo číslo 8338).

V řídicím středisku Autotech makejte, seč to jen jde, protože jde o čas. Dejte se doleva, otevřete malou místnůstku a porozhlédněte se, co se v ní skrývá. Vezměte koště a shora z políčky čistící prostředek. Oboje postupně použijte na čistící stroječek Mop Bucket v chodbě naproti této malé místnůstce (nejdříve čistící prostředek, a pak koště). Až TEX natře podlahu, otevřete dveře vedle Mop Bucketu, čímž spustíte alarm. Pak se rychle běžte schovat do místnůstky. Když vám všechna tato práce nepůjde dostatečně rychle od ruky a uslyšíte přicházet stráž, schovejte se do místnůstky, zavřete za sebou dveře a počkejte až stráž přejde. Jakmile se strážného zbavíte, vejděte do kanceláře Daga Hortona (jeho iniciály DH odpovídají iniciálám z knoflíku Cufflink), což by mohl být vrah „Černý šíp“. V jeho kanceláři všechno prohledejte (hlavně fotku na stěně), otevřete CD-přehrávač na stole a vyndejte z něj klíček. Dále na stole posuňte knihu, seberte a prozkoumejte poznámkové papírky pod ní - najdete zmínku o Crazy Garym. Ze šuplety stolu vytáhněte přívěšek zabitě Sandry. Klíčkem odemkněte pravý kabinet a z jeho dolního šuplíku vezměte krabičku Llama cigaret, ve které najdete inkriminující fotografie. Na knihovně vlevo od dveří leží maličký klíček od zámku k vodní nádrži, uvidíte ho ale pouze v tom případě, že Texe postavíte „na špičky“. Jedte do rodné čtvrti a promluve si s kazatelem Crazy Garym o Dagovi Hortonovi. Zeptejte se ho na střechu Rusty's Fun House a jděte se tam podívat. Vylezte na zásobník vody a klíčkem z Hortonovy kanceláře ho odemkněte.

Uvnitř se podívejte do sledovacího zařízení. Odehraje se filmová scéna. Z Flaminga běžte do zastavárny, zeptejte se Rooka na vraha a rychle znovu vylezte na střechu Rusty's Fun House. Na sousední střeše uvidíte rozhlížejícího se chlápka. Musíte se k němu opatrně přiblížit tak, aby vás nezapozoroval. Vždy, když se bude dívat opačným směrem, popojděte blíž k němu a rychle se schovejte za nějaký výčnělek. Takto musíte opatrně dopanáčkovat co nejbližší k němu, a pak se na něj co nejrychleji vrhnout, abyste ho překvapili a on nestihl vystřelit. TEX si s ním pak už nějak poradí...

Den 4

Hned ráno jděte do klubu Fuchsia Flaminga a vyzpovídejte divenku. Zeptejte se na Thomase Malloye, na podezřelou krabici, kterou dostala od svého manžela Malloye a na papír, ve kterém byla krabice zabalena. Pak si promluve s Gusem. Hlavně se ho zeptejte na obal krabice a na Malloye. Odejděte do uličky za Flamingem na místo, kde jste z popelnice vytáhli anténu. Podívejte se nahoru na lampu - vlaje na ní papír. Anténou z popelnice papír z lampy sundejte, prozkoumejte ho a bedlivě prohleďte visual analyzátořem. Na přibližném obrazu papíru prozkoumejte levý dolní roh - získáte tak číslo podávací pošty. Na střeše Rusty's Fun House na místě, kde došlo k souboji s tvrďákem, najdete na zemi speciální zařízeníčko „Localizator“. S tímto lokalizačním beeperem opět navštivte stoky. Až budete ve stokách, lokalizátor prozkoumejte a zapněte. Po zvuku najdete místo nejvyšší intenzity, kde prohledejte stěny. Uvolněný kámen vylomte majzlíkem (Chisel). Prozkoumejte bedničku. Naleznete na ní bezpečnostní minu, kterou je třeba odblokovat následujícím způsobem:

Do pojízdné kapsule nejdříve naložte dva červené fotony a jeden světle červený Powercell, pak kapsuli pošlete doleva, kde naložte: dva zelené fotony a (světle) zelený Powercell a pošlete, jeden červený foton a zelený Powercell a pošlete, jeden zelený foton a červený Powercell a pošlete, dva zelené fotony a červený Powercell a pošlete, dva červené fotony a zelený Powercell a pošlete.

Po odblokování miny krabičku seberte a znova prozkoumejte. Pak se vraťte do své kanceláře. Budete lapeni a odvezeni za velkým bossem Jacksonem Crossem do NSA. Povězte mu jen část pravdy a dejte mu krabičku ze stok (odpovědět B,B,C,C,A,A,C a A). Doma po pokecu prozkoumejte listek od Reagan Madsen. Zavolejte Fitzpatrickovi a prokecneňte ho. Jedte na policii a zeptejte se komisaře Mac Muldena na číslo poštovní zásilky. Jedte na



udanou poštu, a pak do hotelu Garden House. Přemluve paní, aby vás pustila dovnitř. Ze stolku vezměte knihu anagramů. Ze šuplíku ve stole seberte obálku a prozkoumáním z ní vyndejte CD disk. Otevřete vrchní část sklápěcího stolu a seberte časopis Cosmic Connection Magazine a vizitku firmy Everlok Safe. Odjeďte k Texovi domů a vložte CDčko do počítače. Naskočí vám dotaz na heslo, takže se vraťte do Garden House a čmuchejte dál. Seberte džiny přehozené přes židli, pak je prozkoumejte a přečtěte listek, který v nich najdete. Jedte na novou adresu WATERFRONT WAREHOUSE, kde konečně naleznete ztraceného Malloye. Avšak lehce nabyl, lehce pozbyl.

Den 5

Hned zrána jedte do zničeného skladiště Waterfront Warehouse. Odsuňte bednu, seberte účtenku a prozkoumejte ji. Seberte papír s názvy zemí a měst. Vezměte rovněž útržek papíru ze stolu. Jména měst použijte na mapu Asie a jděte do zadního rohu skladiště. Odsuňte kus zničeného nábytku a prozkoumejte sejf v podlaze. Podívejte se na vizitku z Malloyova pokoje - když každé ze čtyř čísel na ní odmocníte, získáte kód k otevření sejfu: 22,31,15,7. Otevírání sejfu je však i přesto komplikované. Podívejte se z blízka na jeho viko. Otočte kolečkem směrem doprava až na číslici 22, pak točte zpátky doleva na číslo 32, pak opět doprava na číslo 15 a nakonec opět doleva na číslo 7. Ze sejfu vyndejte útržek papíru a klíček. Klíčkem otevřete klozet v Malloyově pokoji v Garden House. Z klozetu vybraňte knížku „Messages from Outer Space“ a kufřík. Kufřík prozkoumejte a jeho obsah rovněž

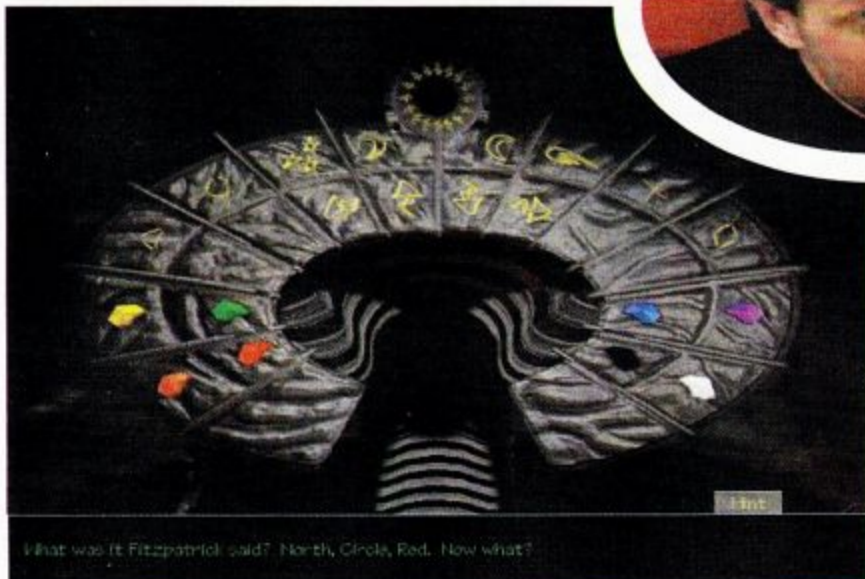
- naleznete Malloyův šifrovaný zázpisník a fotografii Sluneční brány. Jedte do Texovy kanceláře. Na skřínce se záznamy se

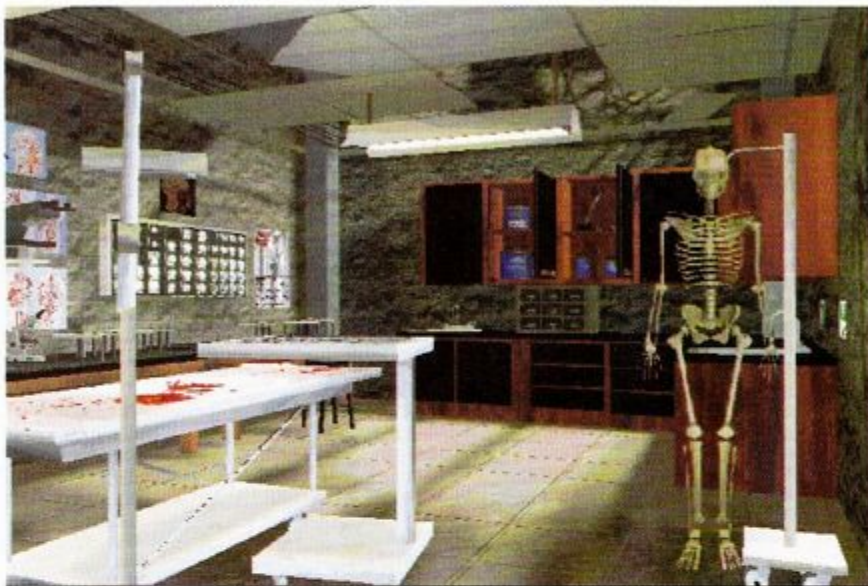
nachází maličký faxový přístroj. Vezměte a prozkoumejte příšlý fax. Videofonem zavolejte Reagan a jedte do Imperial Lounge na schůzku s ní.

Vraťte se domů, přehrajte si zprávu na vidphonu a obratem zavolejte Lucii Pernel. Zeptejte se jí na knihu anagramů (Anagrams), Ji Thelwitta a na Cosmic Connection. Prozkoumejte krabičku od Reagan a použijte ji na kus látky s hieroglyfy. Pak výsledek prozkoumejte a složte kombinaci. Otevřenou krabičku dvakrát prozkoumejte. Jedte na policii, kde se inspektora Muldena zeptejte na Daga Hortona a „NSA Connection“. Jedte do márnice, kde se podle komisaře nachází Hortonovo tělo.

Vezměte skalpel a vylomte jím pravé horní malé šuplátko označené písmeny G-H. Vezměte z něj peněženku a klíček. Peněženku prozkoumejte, najdete vstupní kartu. Jedte do Autotech do Hortonovy kanceláře. Klíčkem z márnice odemkněte levou kartotéku a vyndejte z ní obálku. Obálku prozkoumejte, najdete další klíč a dokumenty, které prohleďte. Vyjděte do haly a u dveří označených Evidence Room zasuňte kartu z márnice do čtečky a zadejte číslo 773348, které je na kartě napsané. Vstupte do místnosti. Na stroji před vámi stiskněte maličké tlačítko Open, stroj se otevře. Ze skříněk B15,E13,B17 a E36 vyberte následující předměty - další „hádkovou“ krabičku, něco peněz (konečně prachy), vstupní kartu a CDčko „Operation Euphoria“. Skřínky B17 a E36 přitom musíte odemknout pomocí klíčů, které máte u sebe (NSA KEY a PERNELL'S KEY). Jeden po druhém pak vkládejte předměty do přístroje naproti dveřím, vytukávejte kód 1091 z memoranda a tiskněte ENTER. Až všechny předměty ze skříněk (kromě vstupní karty) takto demagnetizujete, odejděte z místnosti.

Novou „hádkovou“ krabičku pak zkombinujte s kuličky (Pegs) a vzniklou kombinací s mapou Asie (kterou již máte





zkombinovanou s názvy měst). Podle obrázku, který otiskujeme, pospojíte lokace v příslušném pořadí pomocí kuliček. Absolutně nechápu, co tímto pekelným puzzlem autoři sledovali, na jehož řešení jsem přišel náhodným kombinováním kuliček, jelikož mi nebyla jasná souvztažnost mapy Asie s nákresem na krabici. Otevřenou krabici jako obvykle prozkoumejte. Prozkoumejte také diapozitiv, který v ní najdete. Jděte domů a odpovězte na vyzvánějíci vidphone. Promluvte si s Reagan. Poté zavolejte Fitzpatrickovi a zeptejte se ho na iniciály AE,OE,EW a na Archie Ellise. Tomuto muži potom zavolejte a odpovídejte C,C, „J.I.Thewalt“, „The Plain of Nazca“ a „The Gate of the Sun“. Jděte na adresu Cosmic Connection. Pořádně prokecnete zmateného Archieho Ellise, hlavně o interview s Malloyem, o Power cell a Roswelské vojenské základně. Z domova pak zavolejte Fitzpatrickovi a zeptejte se ho na všechno o Roswelské vojenské bázi. Zavolejte Reagan a leťte do Roswellu.

Den 6

Jakmile se objevíte na základně, okamžitě leťte zpět do San Francisca a varujte Archieho Ellise v Cosmic Connection, že mu jde o krk. Pak se teprve vraťte na základnu a pusťte se do čmouchání. Z podlahy vlevo od dveří seberte procvakaný papír a jeho odcvakané kousky. V inventáři tyto dvě věci použijte na sebe a složte číslo 5142931. V jedné ze skříněk leží klíč od visacího zámku. Seberte příručku Emergency Procedures Book a přečtěte si ji. Z postele zdvihnete útržek papíru a přečtěte si z něj informace o bezpečnostním laserovém poli. Ze stolu vezměte sirky a ze šuplete vytáhněte přístupovou kartu. Z dalšího šupliku vyberte vysílačku a prozkoumaním z ní vytáhněte baterie. Projděte dveřmi do vnitřku základny. Vezměte rýč. Klíčem odemkněte kůlnu vpravo. Zvnitř

vezměte svítilnu (vlozte do ní baterie) a krabici na nářadí v níž najdete štípačky. Dveře zavřené na kód odblokujte kódem ze složeného papírku: 5142931. U laserového pole se zblízka podívejte na panel na zdi. Zadejte kód „ALPHA“ a táhněte čtyřmi čarami tak, abyste přešli levou horní devítku polí (jak je to nakresleno na kusu papíru nalezeném pod matrací - spojte pole 11,14,13 a 5). Skrze modré paprsky opatrně projděte laserovým polem. Vezměte drát a použijte na něj štípačky. Vraťte se na nádvoří báze, přistupte ke stožáru s reproduktory a u její paty odsuňte bednu. Na přerušený kabel čouhající ze země použijte drát, a pak přehoďte spínač nacházející se u dveří do strážnice. Jakmile se spustí poplach, běžte do strážnice, otevřte momentálně odblokované dveře bunkru a vejďte do nich. V malé skryši v podlaze najdete malou krabici s dynamitem. Prozkoumejte ji. Vyjděte znovu na dvůr s tlapači a kůlnou. Na jedné z prázdných dřevěných krabic leží titěrný doutnák. Zkombinujte ho s dynamitem a se sirkami. Výsledek pak použijte na železnou dveře za laserovým polem a utíkejte pryč. Až to bouchne, vraťte se a vstupte do roztráskaného vchodu.

Den 7

Tex se probere z omámení ve vnitřní části podzemní Roswelské vojenské základny. Okamžitě si uložte hru a připravte se na zlé časy. Od momentu, kdy se v základně objevíte, jste omezeni fixním časovým limitem na zlikvidování hroživého vetřelce. Nestihnete-li to do časového limitu, vetřelec Texe uvaří ve svých telepatických útrobach. Snažte se neustále běhat pomocí tlačítka R. Odpočet času však našťásti můžete zanulovat tím, že odejdete ze základny (otevřením toho, co zbylo z ocelových vstupních dveří),

někam odcestujete po mapě USA, opět se do základny vrátíte.

Dejte se doleva a čtete názvy místností napsané na odbočujících dveřích. Nejprve najdete kantýnu „Mess Hall“. Vstupte. V kuchyňce za kantýnou vezměte z horní části ledničky bodec na led. Z jedné z horních skříněk vytáhněte plechovou nádobku. Jděte do maličkého skladu „Storage Room „102“ a vezměte plastovou bedničku a prozkoumejte ji. Rovněž vezměte pojistku Spark Plug. V dalším skladu „Storage Room „104“ vezměte část svářečky Acetylene Torch Handle (obě části svářečky teď můžete v inventáři spojit) a propíchněte barel označený nápisem „Diesel Fuel“ sekáčkem na led. Trochu paliva, které začne z raněného barelu vytékat, naberte do nádobky z kuchyně. Vraťte se do kuchyňky, kde jste nádobku našli, pomocí spínačů na stěně „nahodte“ pravou plotnu a na žhavý plát položte nádobku s palivem. Jděte do haly „Generator Room“ a otevřete obě skřínky na přístroji. Do levé skřínky zasuněte pojistku Spark Plug. Běžte ke dveřím označeným jako noclehárna (Dorms) a vylomte je rýčem. Noclehárnu pečlivě prohledejte. Najdete CDčko ležící na zemi a otevřením skříněk pod postelemi CD přehrávač, do kterého CDčko vložte a podívejte se na vzkaz od vojáka. V další skříně pod postelemi najdete životně důležitou schránku na uvěznění vetřelce (Alien Containment). V inventáři ji zkombinujte s jedním z papírků (Containment Scrap), aby se otevřela. V ještě dalším šupletu u postelí najdete roli lepicí pásky Duct Tape. Varem vyčištěné palivo odnechte nalít do generátoru tak, že odšroubujete čepičku z přírodního otvoru paliva na levé straně generátoru a palivo do něj z nádobky přelijete. Teď už by měl být generátor ready, takže třikrát (!) přehoďte páku v jeho pravé části a za dvířky vpravo od pojistek stiskněte zelený knoflík - generátor by se měl nahodit, což poznáte podle zadumaného hučivého tónu. Rychle utečte z místnosti. Čekejte na chodbě, dokud generátor nepřestane hučet. Pak opět vejďte ke generátoru a použijte „klíček“ Alien Containment na vetřelce požirajícího elektrickou energii.

Tímto máte časovaný problém za vámi, takže se můžete pustit do podrobného zkoumání základny. Než odejdete z místnosti s generátorem, seberte ještě kyslíkovou bombu a štípačky ležící na jedné z beden. V zábavní hale „Rec Hall“ seberte kulečnickové tágo, tyč od činky, malého robota s tajuplným názvem „Alien Abductor“ a z terče na stěně maličkou vrhací šipku. Tyč od činky zablokujte větrák na konci chodby za vchodem ke generátoru. Vrhací šipku pak použijte na tágo

a přilepte ji na něj lepicí páskou. Taktó vyzbrojení se vraťte do nocleháren Dorms a jděte do jejich zadní části ke spálenému mrtvolám. Škvirovu ve dveřích nahlédněte do blokové noclehárny a podívejte se dolů na zem a na pohozenou přístupovou kartu. Přitáhněte si ji upraveným tágem a sjeďte výtahem do druhého patra.

Pomocí přístupové karty z nocleháren se dostanete do místnosti War Room. V této místnosti vezměte a přečtěte tajné dokumenty a fotografie o mimozemšťanech. Na zemi pod videem projektořem najdete také dálkové ovládání k hračce Alien Abductor. Leťte domů do San Francisca do obchodu s elektronikou Electronics Shop. Kupte baterii Robco Battery Pack a zkombinujte ji s Alien Abductorem a jeho dálkovým ovládáním. Leťte zpátky do Roswellu a jděte k větráku, který jste zablokovali tyčí. Robota Alien Abductor do něj vpusťte, čímž se dostanete do „Hračkoidního módu“. Na rozcestí J1-5 se dejte doprava a sletě šachtou o patro níž. Větrákům v šachtách se vyhýbejte tak, že je v bezpečné momenty nadletíte. Nejprve najdete počítačové centrum stanice Computer Lab u odbočky J2-12. Pomocí ruky hračky tam ze země seberte šroubovák. U odbočky J2-8 vleďte do laboratoře Metallurgy Lab. Ze stěny zde seberte kovovou hadici. V další laboratoři u odbočky J2-3 vezměte ze stolu přístupovou kartu Roswell Security Badge. Pokud hráte na těžší (Gamesplayers) úroveň hry, musíte ještě zaleťet do Biolaboratoře, která se nachází za odbočkou J2-6 a sebrat zkumavku s kyselinou. Potom vymotejte Abductora z šachet zpátky ven.

Kovový drát použijte na kyslíkovou bombu a výsledek na složenou svářečku. Výtahem opět sjeďte do druhého patra. Kartou Roswell Security Badge si otevřete výtah do třetího patra. Šroubovákem odmontujte ovládání výtahu. Kleštěmi přestipněte dráty vedoucí k bombě. Bombu popadněte a uhnějte směrem k výtahu do prvního patra. Vpravo od dveří výtahu je speciální koš na toxické předměty (Toxic Waste Disposal). Otevřete ho a bombu do něj rychle hodte. Odblokovaným výtahem pak sjeďte do patra č.3. Jděte do postranního skladu označeného nápisem Miscellaneous Storage. Seberte zapalovač Striker a Acetylenovou bombu. Bombu použijte na svářecí aparát a výsledek na Striker - svářečka je na světě. Vraťte se zpátky do haly s kosmickou lodí a svářečkou vypalte zámek dveří označených 101-200. Nahodte počítač, zadejte předmět 186 a kód 7AC k jeho odblokování. Následujícím posouváním předmětů navedte předmět č.186 k východu:122 106 168 149 150 148 177 176 178 180 188 189 198 160 166 195 192 182 188 189 178 180 186 198 (až



doprava) 196 197 178 180 188 199 175
174 186 176 177 150 148 168 149 122
106 a 186

Až předmět vymotáte ze skladiště, rozleptejte kyselinou zámek na skleněných dveřích (v jednoduché úrovni hrani tyto dveře nejsou zamčené) a za dveřmi konečně seberte to, pro co jste do Roswellu přijeli - Power Cell z UFO korábu. Spokojeni se svým úlovkem se pak můžete vrátit do San Francisca.

Den 8

Poslechněte si zprávy na Vidphonu (pokud jste zachránili Archieho Ellise, bude na vás čekat i jeho poděkování) a zavolejte Lucii Pernell. Vezměte si fax s vylustěným anagramem a prohlédněte si ho. Do počítače v zadní kanceláři vložte CDčko Malloys's Disc. Jako heslo vložte anagram „MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS“ a přečtete si dopis od Malloye. Zavolejte Vidphonem Elijahovi Wittovi. Odpovídejte C,C,A,B,C,C,C,C,C. Nemá to efekt. Jděte do obchodu s elektronikou a zkoumejte maličké předměty na pultech. Jeden z nich se ozve jako Robco Call Tracer. Kupte ho a doma připojte na telefon. Opět zavolejte Elijahovi a volte odpovědi C,C,A,B,C,C,C,C a C (pokud chcete, můžete si ozkoušet i různé jiné kombinace odpovědí, některé jsou fakticky vtipné). Až vám tracer zjistí adresu, jeďte k Elijahovi domů. V Elijahově bytě musíte nejdříve rychle deaktivovat alarm nalezením a stisknutím čtyř barevných tlačítek na stěnách v libovolném pořadí. Zelené tlačítko je dole v rohu mezi okny, tlačítko fialové je schované za jednou z kamených masek, červené tlačítko je příliš vysoko na stěně nad krbem, takže ho musíte stisknout pomocí bambusové tyče. Modré tlačítko je nahoře za květináčem u postele. Nahoru musíte vyjet maličkou zdviží.

Nahoře si dále tyčí přitáhněte obrázek nad vstupními dveřmi. Z postele vezměte list s poznámkami a přečtete si ho. Seberte také pinzetu z nočního stolku. Ze šuplete druhého nočního stolku vytáhněte knihu a prohledejte ji. Dole zdvihněte ze země knížku, kterou rovněž prostudujte. Poblíž krbu pohněte květináčem a stiskněte skryté tlačítko na stěně, čímž uhasíte oheň v krbu. Vezměte knihu opřenou o pohovku a prozkoumejte ji. Pinzetou vytáhněte plíšek z krbu. Prozkoumáním z něj vypadne klíč, kterým odemkněte břicho sošky v rohu u okna. Podle našeho obrázku složte hlavolam. V pravé části pokoje se otevře tajná schránka v knihovně. Vyndejte z ní třetí Malloyovou krabičku. Otevřte ji tak, že na ciferníku vždy zadáte dvojici následujících datumů a stisknete „SET DIALS“: SEPT 8-4 AHAU, MAY 20-10 CHUEN, APRIL 17-3 MULUC, JULY 12-11 MEN. Rozhoduje při tom vyobrazení mayských měsíců, které bylo nad vstupními dveřmi. Tato hádanka byla naprosto pekelná! Obsah krabičky prozkoumejte. Jeďte do Malloyova pokoje v Garden House. Z postele seberte balíček a prozkoumejte ho. Na bedničku z balíčku použijte kousky Onyx Pieces, které jste našli v bedničce předchozí. Složte jednoduchou hádanku. Nepřeložený dopis z této bedničky použijte na yukatánskou příručku. Ze čtyř dílů z krabiček a mimozemské baterie z Roswellu teď v inventáři zkompletujte přístroj PANDORA DEVICE. Jeďte domů. Po zhlédnutí Malloyova vzkazu si sami rozhodněte, jak Reagan odpovíte - vaše odpověď přímo ovlivní zakončení hry.

DEN 9

V mayské stavbě poberte pergamen a všech čtrnáct úlomků hliněné desky

(pozor, jeden je schován pod stoličkou a jeden leží nahoře na kamenné „bráně“). Pak jeden z kousků použijte na oltář a složte mapku. Projděte dveřmi, nad nimiž jsou hvězdy. Bludíte, dokud nenaleznete uhlík (Charcoal), kamennou misku (Small Stone Cup) a mrtvolu, které vezměte štít. Uhlík použijte na pergamen, čímž vznikne mapa bludiště, podle které se můžete orientovat (viz. obrázek). V této části bludiště ještě vyhledejte bílou dýku. Na konci jedné z chodeb najdete mrtvolu Olivera Edsena. Z její blízkosti posbírejte kapesník, pistoli, brýle a lampu. Prozkoumáním těchto předmětů získáte čočky z brýlí, náboje a palivo z lampy. Vraťte se k mrtvole bojovníka, kde jste našli štít. Rozbitou čočkou z brýlí mu odřízněte provaz, kterým má k ruce přivázán oštěp. Provaz i oštěp si vezměte. Provaz namočte do paliva z lampy, a to samé udělejte s kapesníkem. Nasáklý kapesník napíchněte na oštěp a výsledek zapalte sirkami. Náboje použijte na zavírací nůž a výsledek prozkoumejte - vznikne střelný prach, který nasypete do kamenné misky. Misku pak použijte na provázek a výsledek zapalte sirkami (doutnák bude hořet nekonečně dlouho). Vraťte se do počáteční místnosti a projděte horními dveřmi (podle mapy). Najděte sekyrku (Blunt Hatchet), stříbrnou dýku a projděte do další místnosti. Použijte sekyrku na krystaly. Nejprve ťukněte na horní krystal a na pravý krystal. Pak jen doplňujte další dvojice stejně zničených krystalů. Hráči tuhé verze hry se po prolezení dalšími dveřmi ocitnou v hale s lávou a s firebally. Skrčte se k zemi a proběhněte na druhou stranu místnosti. Zkuste otevřít všechny čtyři východy - vždy zafunguje až ten poslední. V další části bludiště najdete červenou dýku a zlatou dýku. Vejděte do pokoje se symbolem vosí hlavy na stěně. Podívejte se nahoru a rychle použijte kopí s hořícím kapesníkem na vosí hnízdo. Pak seberte hromádku dlažek a použijte ji na oltář. Podle postav tří králů nakreslených na stěnách složte postavy králů.

Pokračujte do místnosti se symbolem dýky na dveřích. Na oltář použijte jednu z pěti dýk, které máte u sebe. Shora dolů zasuňte dýky do otvorů v pořadí: černé slunce, žluté slunce, bílé kruhy, hvězdná dýka a červená dýka. Projděte dveřmi na jih a jděte do pokoje se znakem pentagonu na dveřích. Podívejte se na symboly na stěně a snažte se je složit co nejrychleji, aby vás nerozmáčkl strop (platí pouze pro pokročilou úroveň hry). Symboly složte následovně: had musí být otočen dolů, symbolem vedle něj jedenkrát pohněte, vosu musí být rovněž přetočena dolů, dýka doprava a pentagram doleva. V místnosti, kam se propadnete, seberte batoh Reagan a prozkoumáním z něj vytáhněte lano. Dvakrát s Reagan promluvte, prozkoumejte sochu uprostřed místnosti, použijte na ni lano a pohněte s ní. Na jeden z kusů sochy použijte výbušninu v misce s hořícím doutnákem, pak seberte dva ulomené kusy kamene a položte je na podstavce. V kosmické lodi stiskněte nejprve symbol nahoře na panelu, pak šipku nahoru, kolečko, červený symbol. Pak šipku doprava, křížek a oranžový symbol, pak šipku dolů, trojúhelník a žlutý symbol a nakonec šipku doleva, kosočtverec a zelený symbol.

Den 10

Den desátý je již jen odměnou za to, jak jste si ve hře vedli. Pandora Directive má celých sedm různých zakončení a vy na tomto místě uzříte to z nich, ke kterému jste svým způsobem hraní dospěli. Jednoduše řečeno - buď Chelsea Texovi dá, nebo ne :-).

Mamoulanovo Manufactorium

THE WHITE LABEL

KUPTÉ SI JEDNU Z TĚCHTO...

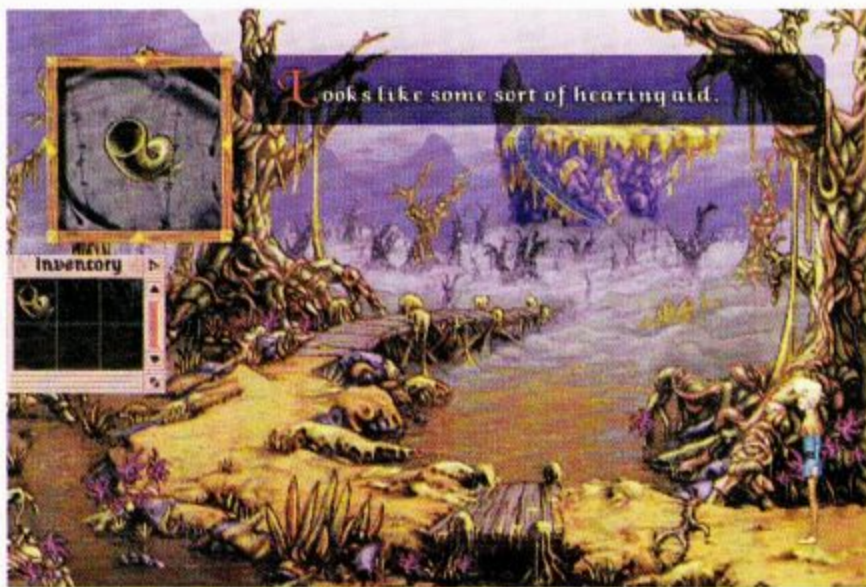
7th Guest	449
Buzz Aldrin Race into Space	549
Cannon Fodder 2	449
Conspiracy	449
Creature Shock	449
Dawn Patrol	449
Day of Tentacle	549
Dream Web	549
Hand of Fate	649
Indy Car Racing	449
Kyrandia3	549
Lands of Lore	649
Overlord	449
Rebel Assault	649
Star Trek 25	549
Star Trek: Judgement Rites	549
Full Throttle	tel.
Sam Max Hit the Road	549
Tilt	449
Daedalus Encounter	449
Lost Eden	449
Dune 1, 2	649

X-Wing Collector's CD	tel.
Monkey Island 1, 2 (Říjen)	649
Navy Strike (Říjen)	549
Dark Forces (Říjen)	tel.
Eleventh Hour (Listopad)	549
Screamer (Listopad)	549



Fable

(kompletní řešení)



štit na Quickthorpa. Vezměte ze země první diamant a dejte ptákoví snový plod.

Bažiny

Prozkoumejte strážného a promluvte si s ním. Jděte doprava do bažin. Podívejte se pod můstek a vezměte vačici, kterou odnese strážnému k dřevěné věži. Dostanete od něj naslouchátko. Naslouchátko prozkoumejte, najdete špunty do uší. Ty na Quickthorpa použijte v místnosti s mostikem. Jděte rovně a seberte hypnotický bubínek. Jděte dál na vrcholek k pavoukovi. Zazeňte ho zatroubením na naslouchátko. Prozkoumejte dvakrát smrtku ležící na zemi a vezměte její zlatý klíček. Vezměte kus pavoučí sítě. Vraťte se k hlídači dřevěné věže, uspěte ho

Sněžná země

Quickthorpe dostane od dědka před městem talisman. Jděte nahoru k můstku přes potok, promluvte si s lovcem, a pak potok přejděte po kamenech nad mostem. Jděte k Wel-dině domu. Ze stromu vezměte amulet z paprik a z přístěnku u domku starou lampu. Pokuste se otevřít dveře domku. Objevivšího se ducha zazeňte pomocí amuletu od dědka a vstupte do stavení. Uvnitř stavení seberte něco suchých lístků z misky a pytlíček plný semínek. Promluvte si s čarodějnici a přesvědčte ji, aby vám nechala nakradené věci. Dojděte dolů k jezeru. Vezměte kus provazu a pečlivě prozkoumejte sedátko v lodi. Promluvte s bohyní lesa a vezměte si část její duše. Vraťte se k domu čarodějnice, otevřete dveře a vlezte do sklepa tukanutím chůze na dveře. Ve sklepe seberte sošku a kus provazu. U čarodějnice v pokoji ještě prozkoumejte knihy a vezměte knihu run. Chlápkovi, co na kraji lesa vybírá mýtné, nabídněte sošku ze sklepa čarodějnice. Jděte doprava do obrazu za sochami. Prozkoumejte předmět ve sněhu a zjistíte, že to je štit. Vezměte ho a pokračujte doprava. Použijte pytel semínek na straku a vezměte jí náhrdelník z hnízda. Pak seberte prázdný pytel. (U soch prozkoumat jednu sochu pořádně a promluvit si s chlapcem za ní). Náhrdelník odnese muži na začátku lesa a dostanete rukavice. Vraťte se k hnízdu straky a promluvte si se stvořením na pařezu. Pařez prozkoumejte a zatáhněte za páku v něm schovanou. Vlezte do otevřeného stromu. Dole ve stromě seberte prsten jedné z mrtvol, nasadte si rukavice a utrhněte plod snů. Vylezte ze stromu ven a jděte pо mapě ke studni. Vezměte kýbl. Použijte provaz na kladku a slezte po něm do studny. Použijte část Simbelininy duše na Quickthorpa a s vílou si promluvte. Ze země vyhrabte hliněnou tabulku. Jděte doprava a opět seberte tabulku. Vraťte se doleva, seberte dušičku, vylezte ze studny, jděte nahoru na lesní rozcestí a z něj nahoru. Přepadnou vás banditi, jejichž vůdci dejte místo peněz prsten, aby zkapal a seberte mu nůž a pásku. Cestičkou v křovinách se pak vydejte doprava k otvoru ve skále. Použitím se schovejte za keřky vpravo a sledujte, jak obr odchází. Vraťte se do studny,

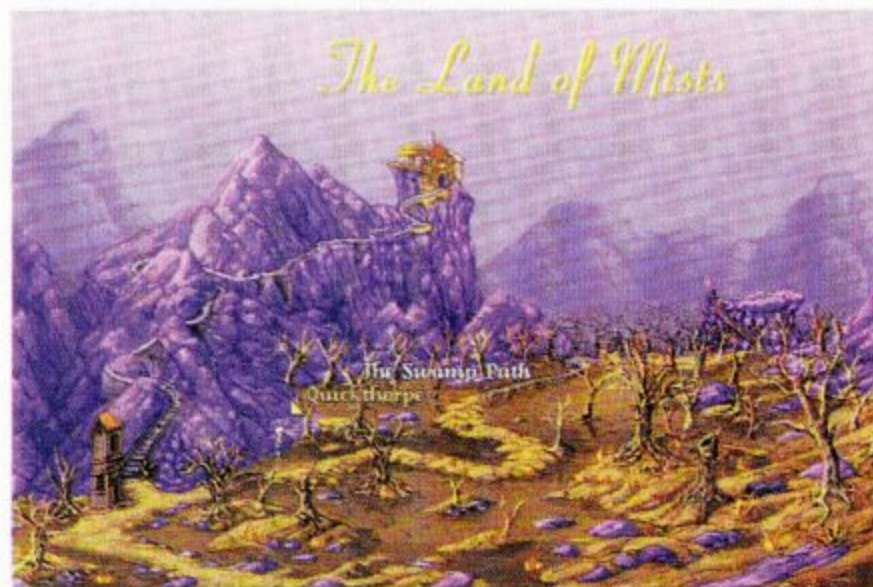


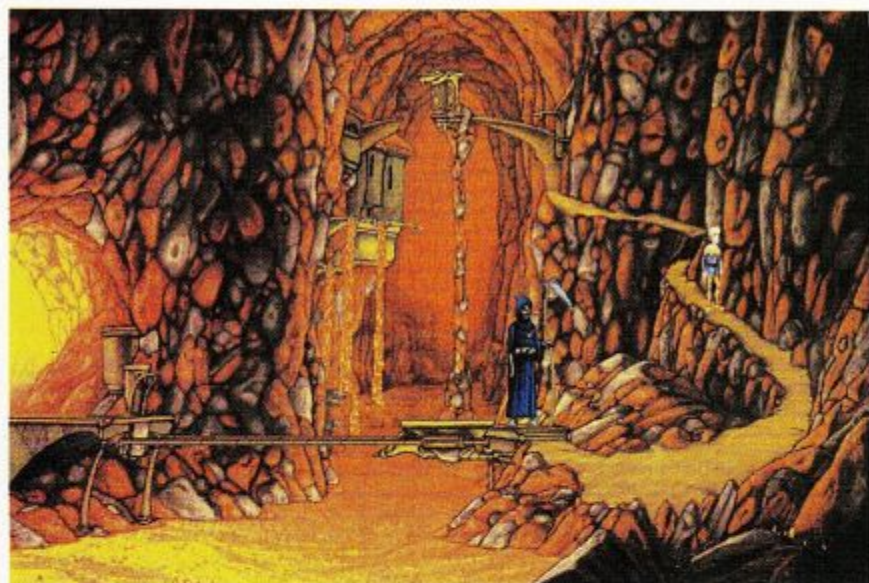
vypustíte dušičku a promluvte s ní. Pomocí nože uřízněte rostlinku v pravém dolním rohu místnosti. Dvě půlky tabulek spojte v inventáři v jednu. Vraťte se na rozcestí k doupěti obra a malým otvorem vlevo ve skále vlezte do jeho sluje. Prozkoumejte polštář na obrově posteli a klíčem v něm nalezeným odemkněte bednu v levé části sluje. Z bedny vyndejte nádoby s olejem. Z rozcestí s mrtvým banditou se teď dejte nahoru do skalní soutěsky. Na pravou kamennou hlavu použijte hliněnou tabulku a jděte doprava (!) na vrcholek skály. Prozkoumejte mrtvolu a vezměte sirku. Pak ze soutěsky jděte k zámku na kopci v dálce. Popojděte k zámku. Na ledového muže použijte nejdříve olej a pak sirku. V zámku si vyčistěte štit páskou, a pak použijte

bubínkem, prozkoumejte ho a vezměte mu klíč. Ze země seberte kopí a klíčkem odemkněte dveře do věže. Ve věži vezměte prázdnou flašku, sekyrku, pokrývku a knihu za plentou vpravo. Klíčkem od smrtky u pavouka odemkněte klec a promluvte si s Iris. Získáte magický prášek. Vyjděte ven a dejte se po cestičce do hor. Utrhněte květinu, vezměte vázu s vodou a z nádoby jeden oříšek. Můžete zkusit zatáhnout za páku čouhající z vazu, jestli máte zájem. Jděte dál k městu. Promluvte s Titánem. V inventáři použijte magický prášek na vázu s vodou. Dveře chaloupky stráže brány vyrazte sekyrkou. V domečku prozkoumejte slámu a poberte penízky, vezměte také lahvičku z poličky. Pobíhající kryse dejte oříšek příkazem GIVE, pokud chcete. Venku před branou přejděte po světlejších dlažkách proti směru hodinových ručiček začínaje levou dlažkou. Vstupte do města. Jděte doprava do knihovny, promluvte si s Izionem, řekněte, že vás posílá Iris, dejte mu kytičku a knížku z dřevěné věže. Dostanete jakýsi ornament, do kterého vložte svůj jediný diamant a staříčkův klíček. Z náměstí pak jděte do domku gargolů a levému dědku seberte v příhodný okamžik lízátko. Venku odemkněte zámek poutajícího ptáka k bidýlku klíčkem od Iziona. Vejděte do chrámu a promluvte si s hadem Angorem. Hoďte na něj kopí a seberte jeho diamant. Diamant vložte do ornamentu. Z levých kostí poberte další penízky. Z náměstí jděte na loď, kecejte s námořníkem, až dá pohľavek pacholkovi. Pak s pacholkem promluvte a nabídněte mu lízátko. Pak znovu nabídněte peníze námořníkovi a loď může vyplout.

Zatopená pevnost

Dveřmi vstupte do kapitánovy kabiny. Ze šuplete vezměte falešné diamanty, ze stolu listinu s kouzlem a z postele smradlavé ponožky a sponku, kterou použitím v inventáři ohněte. Sponkou odemkněte malou bedničku. Z bedničky vytáhněte magický kámen. Použijte ho na Quickthorpa, aby ho snědl a pak na něj použijte magickou listinu, aby mohl dýchat pod vodou. Vraťte se na palubu, otevřete poklop a po žebříku slezte do podpalubí. Prozkoumejte barel a vezměte maso, otevřete skříňku s palivem a maso v ni





namačte. Dílo zkázy dokončete zasunutím masa do ponožek a hoďte z paluby doleva žralokovi, aby se otrávil. Použitím skočte do vody v místě, kde se proháněl žralok. Promluve s koníky a jděte doprava k okraji propasti (The Edge of the Abyss). Nožem otevřte lasturu na okraji propasti a vyndejte z ní perlu. Vraťte se na rozcestí (The Seaweed Forest) a čekejte tam, dokud se opět neobjeví trojice koníků. Vezměte si od nich mořskou řasu a jděte na sever k potopené pevnosti. Prozkoumejte rýč, promluve si se zahradníkem Leroyem a nabídněte mu řasu. Za svou velkorysost budete odměněni užitečným rýčem. Jděte k mořské lastuře, promluve si se zahradníkem Williamem, otevřte dveře a řekněte zazobanému Kouppovi, že se zajímáte o perly. Až vás pozve dál, svou jedinou perlu mu ukažte. Z rozcestí teď schovanou skulinkou v mořských řasách projděte ke korálovému útesu, kde nožem vylomte další dvě mušle a vezměte si další dvě perly (druhá perla je schovaná u dolního okraje cestičky vlevo dole). Trojici perel odnese Kouppovi, dostanete mapu zakopaného pokladu. Prozkoumejte ji a vraťte se na rozcestí, kde se teď část písku hlásí jako „freshly raked sand“ neboli čerstvě uhrabaný písek. Na tomto místě kopejte rýčem, vykopanou truhličku otevřte pomocí sponky a vyrabujte poklad. Jděte zpátky na korálový útes, promluve si s Khorem, dejte mu poklad a vezměte si jeho helmu a kopí. Jděte do otvoru ve skále, přes můstek projděte do dalšího otvoru naproti (zvidaví se můžou svézt výtahem).

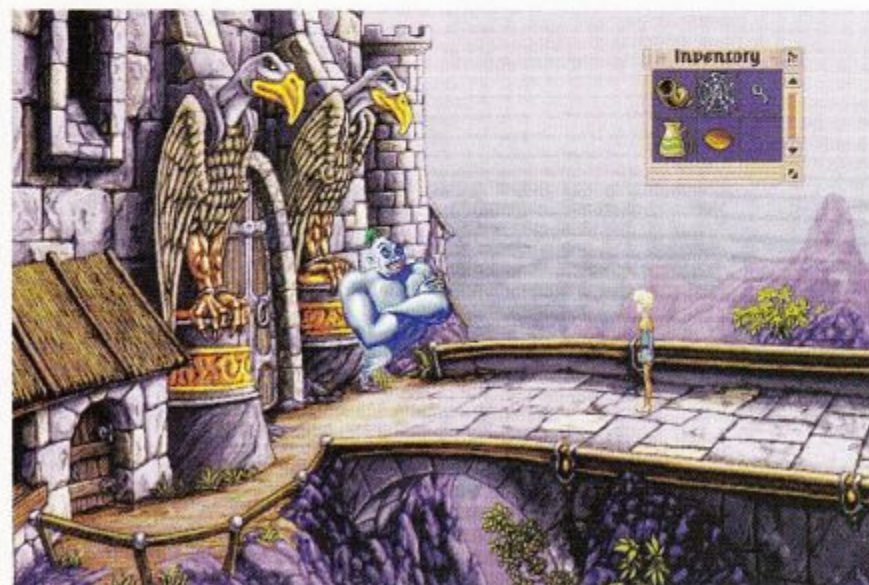
Za použití mapy se bludištěm promotejte k páčidlu, kterým vylomte dveře do místnosti s medúzou. Vesmírné okno pod medúzou probodněte kopím. Vezměte třetí diamant a vložte

ho do ornamentu. Přehoďte maličkou páčku vpravo a bludištěm se probluďte zpět k východu. Použitím kontrolního zařízení sjeďte dolů do Země stínů. Až se výtah zasekne, použijte na Quickthorpa pokrývku, aby seskočil dolů.

Země stínů

Páčkou nad schody přivolejte dolů výtah. Promluve s bránou a představte se jako Boogie Man. Vstupte do brány. V cele seberte pohár, z „postele“ listinu a ze stolu talířek s lžičkou. Prozkoumejte šikmou plochu pod okénkem a uvolněný kámen vylomte lžičkou. Tunelem prolezte do sousední cely. Vzbudte dědulu, promluve s ním, prozkoumejte ho a vezměte mu klíček. Vraťte se do své cely a odemkněte klíčkem dveře. Venku poproste smrtky o občanku. Odejděte dolů doleva. Propast přeskočte neuvěřitelným použitím kopí na Quickthorpa, což je úchylné. Odejděte po úzké vlnité cestičce. Naberte lávu do poháru, promluve si se smrtkou a ukažte jí občanku. Plošinkou přejděte doleva a vstupte do jeskyně posledního démona. Odpovězte mu, že pouze děláte nutnou inspekci a chrstněte na něj lávu z poháru. Vpravo na sloupu těsně u dveří se nachází poslední diamant, který seberte a vložte do ornamentu. Místnost opusťte prázdným tunelem. Výtahem vyjedte zpět nahoru, vstupte do bludiště a probluďte se do Ismaelovy jeskyně. Přehazujte páčky na zemi, dokud se starý muž neprobudí. Pak si s ním promluve. Dále se bludištěm promotejte do místnosti, kde jste zneškodnili medúzu a vložte ornament do otvoru v malých dvířkách. Otvorem projděte do další místnosti. Stiskněte maličké tlačítko u prostředního křesla a na křeslo se posaďte. Právě jste dohráli Fable, gratulujeme.

Mamoulianovo Manufactorium



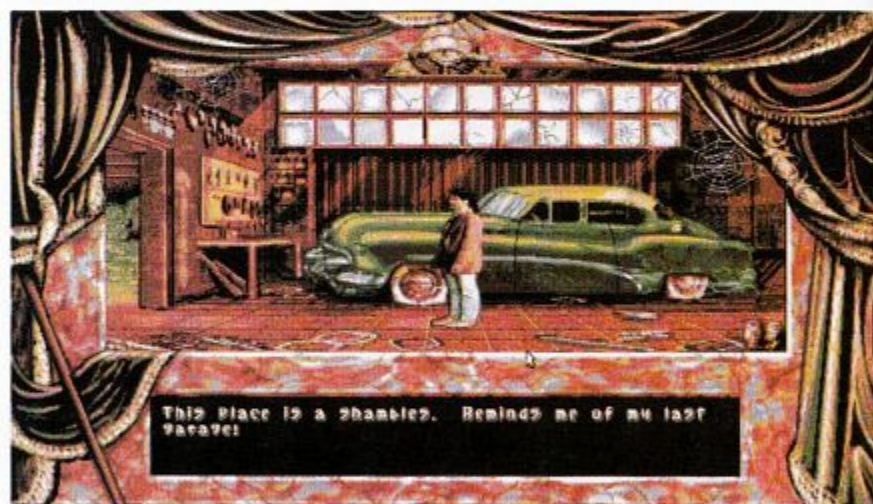
THE WHITE LABEL

A OBDRŽÍTE TYTO ČTYŘI...



Dark Seed

Pár rad úvodem: -Všechny akce dělejte rychle, nikde se nezdržujte. -Pokud se nestihnete vrátit domů do deseti hodin večer, usnete a budete okraden, popřípadě chycen a zasilážen. -Čas jde popohnat o jednu hodinu pomocí klávesy T. -Často sejujte pozici.



Den první

Bože, ta hlava mi snad praskne! Jen co jsem se dostal z postele, skočil jsem si do koupelny, kde jsem si ze skříňky nad umyvadlem vzal nějaké prášky. Vysprchoval jsem se a s trochu jasnější myslí přešel do pravého pokoje. Tam jsem si všiml omšelého kabátu, který jsem prošacoval a v jedné z kapes našel čtenářskou legitimaci. Šel jsem pravými dveřmi na chodbu a po žebříku vylezl na půdu. Tam jsem třikrát odsunul objemnou truhlu a pod ní našel staré hodinky. Slezl jsem zpátky na chodbu a sešel dolů po vrzajícím schodišti. Vešel jsem do pracovny vlevo, kde moji pozornost upoutaly plány mého nově koupeného domu. Díky jim jsem odhalil tajnou místnost nacházející se za knihovnou. Zatlčil jsem na jednu z knih a vešel do ní. Vylezl jsem po žebříku a sebral lano pohozené v rohu místnosti. Otevřel jsem dveře a ocitl se ve své ložnici! Prošel jsem levými dveřmi a po žebříku znovu vylezl na půdu. Vyšel jsem na balkón a lano uvázal kolem sošky na zábradlí. S trochu divným pocitem jsem po něm slezl dolů a vešel do garáže. Páni, to je vrak. Otevřel jsem kufr a prohlídl si ho. Našel jsem páčidlo, které jsem tam samozřejmě nenechal ležet. Vlezl jsem do auta a ze skříňky si vzal kožené rukavice. Rádio jsem neměl náladu poslouchat, a tak jsem se radši vrátil zpátky na půdu. Páčidlem jsem otevřel truhlu a začal jsem se v ní přehrabovat. Na dně jsem našel deník, který jsem si hned přečetl. Minulý majitel byl asi pěkně

cvok. Sešel jsem dolů do předsíně a šel se podívat do obýváku. Přečetl jsem si vzkaz na zrcadle a chvíli počkal na poštáka, který chodí vždycky v deset hodin. Otevřel jsem mu a zažil si svoji první vizi, která mi trochu připomněla dnešní noční můru. Trochu v šoku jsem vylezl z domu a prohlídl si povalující se noviny. Vydal jsem se směrem doprava a tichou lesní cestou došel až do městečka. Vešel jsem do obchůdku a koupil si láhev skotské. Seznámil jsem se se zdejším podivínem Delbertem, dostal volňásek z vězení a dohodl si schůzku na zítřek. Vyšel jsem z obchodu a šel doprava až do knihovny. Knihovnici jsem dal legítku a ona mi řekla, kde najdu poslední půjčenou knihu. Šel jsem tedy nahoru a v regálu C našel v zelené knize kus papíru. Přečetl jsem si ho

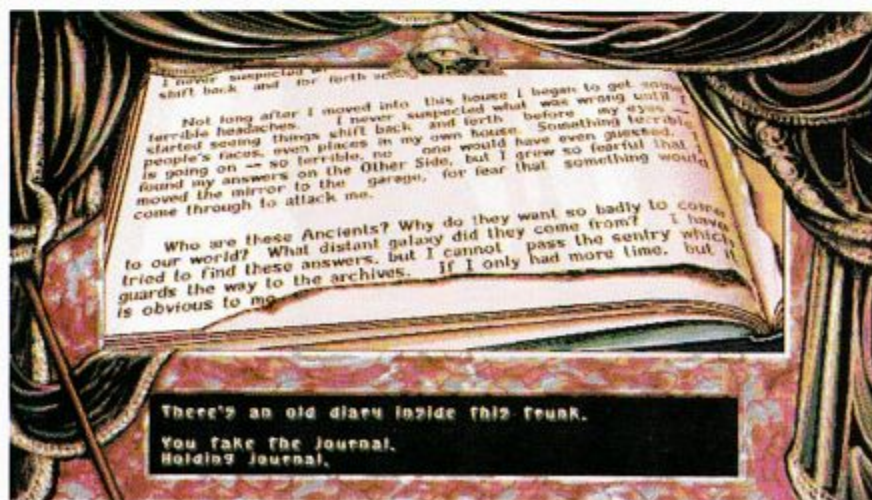
a vrátil jsem se domů. Vyšel jsem do ložnice a jen tak tak stačil vzít telefon (11:00). Byla to knihovnice, která mi řekla, že pro mě něco má. Protože jsem měl dost času, šel jsem směrem doleva až na hřbitov. Veden svými novými poznatky jsem šel ke kryptě a mačkal tlačítka kolem dveří v pořadí zleva-doprava. Vstoupil jsem dovnitř a sešel dolů. V jedné z uren (vlevo, úplně ve předu) jsem mimo popela našel i malý klíček. Vyšel jsem ven a dal se na cestu do knihovny. Knihovnice mi ukázala jednu zajímavou knížku a já zase pocítil ten divný vizionářský pocit. Radši jsem se vydal domů. Doma mě napadlo otevřít hodiny v obýváku klíčkem ze hřbitova a přečíst si zvláštní zprávu. Protože jsem toho už měl dost, šel jsem radši spát.

na poštáka, který mi přinesl chybějící část zrcadla z obýváku a vložil ji na své místo. Veden podivnou ideou jsem vstoupil do zrcadla. Bože, ten sen včera snad byla skutečnost! Otřesen jsem vyšel pravými dveřmi a pokračoval chodbou doleva. Nemohl jsem si nevšimnout zarážející podobnosti celého komplexu s svým domem. Tahleta místnost mi například připomněla pracovnu. Prohlédl jsem si plány na stole a konečně jsem si potvrdil své temné podezření - má hlava má být lihní pro nějaké děsivé monstrum! Šel jsem doprava a jakousi formou teleportu se dostal nahoru. Vyšel jsem ven na balkón a sebral povalující se dalekohled. S jeho pomocí jsem si mohl prohlédnout podivnou scénérii. Preventivně jsem si oblékl rukavice a stiskl páku mezi dveřmi. Vyšel jsem se zpátky k teleportu a dostal se dolů. Došel jsem do hlavní chodby, která mi připomínala moji předsíň a vyšel otevřenými dveřmi ven. Vydal jsem se směrem doleva a cestou obdivoval zvláštní a depresivní scénérii. Podobnost s svým světem už byla nade všechny pochybnosti, a tak jsem v místech, kde se v normálu nalézá hřbitov, našel lopatu, kterou jsem si vzal sebou. Vrátil jsem se skrz zrcadlo do normálního světa a vyšel z domu. Dal jsem se směrem doleva, prošel skrz hřbitov a kolem krypty. Lopatou jsem začal vykopávat třetí hrob zleva a po chvíli jsem skutečně našel druhou část zprávy ze zelené knihy, kterou jsem si pořádně prostudoval. Vrátil jsem se ke svému domu, kde mě bez jakéhokoliv důvodu zatknul čekající policista. Klidně mě zavřel do cely, ale díky tomu mě napadla zajímavá myšlenka - tahle cela se musí nalézat i v tom druhém světě. S tím, že se mi to bude určitě někdy hodit, jsem pod polštář narval, co jsem mohl, hlavně sponku do vlasů. Potom jsem sebral plechový hrnek a chvíli s ním třískal do mříží. Po chvíli přišel policista, kterému jsem dal volňásek od Delberta. Bez námitek mě pustil na svobodu a já jsem si, pro všechny případy, vzal ze stěny postarší, ale nepochybně nebezpečný browning. Vyšel jsem před stanici a vzpomněl si na domluvenou schůzku s Delbertem. Vydal jsem se domů a šel na zahradu před garáž. Tam jsem počkal do šesti hodin na svého



Den druhý

Zase ten sen! Jestli to tak půjde dál, tak se asi zcvoknu! A navíc ta hlava, jako by mi měla explodovat! Šel jsem zase do koupelny, kde jsem si vzal prášky a osprchoval se. Nezapomněl jsem natáhnout hodinky a vyšel jsem z domu a šel jsem se podívat do garáže, kde jsem si v autě pustil rádio. Jakýsi tajemný hlas mi napověděl cosi o zavřených dveřích a mně se vybavila tajná místnost v domě. Vrátil jsem se tedy do ložnice a zatlčil na pravou stěnu. Vstoupil jsem dovnitř a dveře zase hned otevřel. Slezl jsem po žebříku a otevřel dvířka do pracovny. Vstoupil jsem do ní a zatlčil opět na stěnu, určitě se mi to bude někdy hodit. Počkal jsem





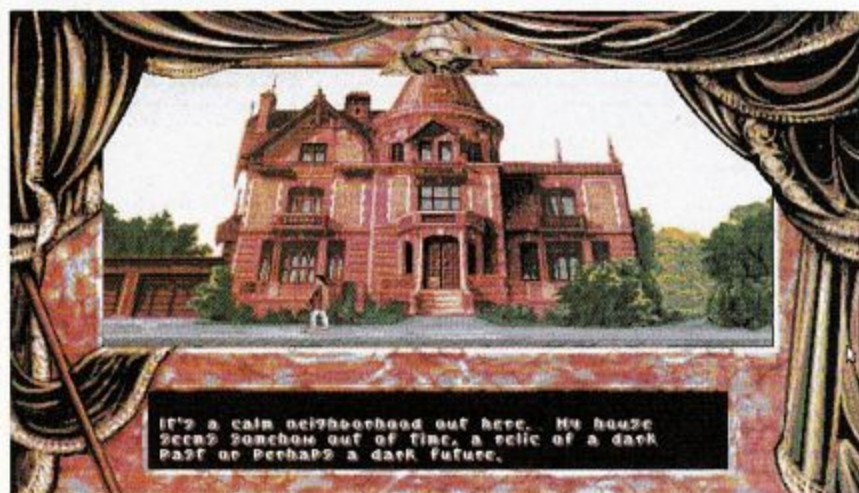
praštěního souseda a poté, co mě pozval k sobě, jsem ho následoval. Chvilku jsem ho pozoroval, jak si hraje se psem, a pak mu z vděčnosti daroval skotskou. S díky ji přijal, pořádně si přihnul a odešel pryč. Trochu rozpačité jsem ze země sebral větev, kterou předtím házel svému psovi a vydal se zase přes zrcadlo do temného světa. Vyšel jsem předsíní před alegorii mého domu a vydal se směrem doprava. Pokračoval jsem až k mostu, který se klenul nad bezednou propastí. Odporného monstra, které hlídvalo na druhé straně, jsem se zbavil tím, že jsem do pravého srázu hodil apertovací klacek. Monstrum poslušně následovalo svůj cíl a uvolnilo mi cestu. Pokračoval jsem tedy dál a po chvilce narazil na policejní stanici. Všechno mi říkalo, abych tam nechodil, ale já přesto vstoupil. Byl jsem uvržen do cely, ale díky mé prozřetelnosti jsem pod polštářem našel všechno, co jsem nechal v normálním vězení. Pokusil jsem se sponkou otevřít dveře a doopravdy se mi to na druhý pokus povedlo. Vyšel jsem na chodbu a všiml si dalšího vězně opřeného o mříž. Daroval jsem mu teď už nepotřebnou sponku a on mi z vděčnosti věnoval tajemný prsten neviditelnosti. Odešel jsem tedy ze stanice a pokračoval kolem temného „holičství“ doprava. Stanul jsem před knihovnou, kde jsem si všiml podivné vejcovité stráže. Rychle jsem si nasadil prsten a vstoupil dovnitř. Došel jsem až k obrovské obrazovce a zaktivoval ji. Poté, co se na ní zjevila zvláštní tvář, jsem si ji prohlédl. Zdejší knihovnice mi pověděla celou pravdu o dítěti v mé hlavě a varovala před policií, která je pod vlivem sil temného světa. Na rozloučnou mi darovala diapozitiv a já se rychle vydal na cestu domů. Protože jsem už nevěděl co dál, šel jsem do garáže a pustil si rádio. Ten hlas mi zase napověděl něco o klíčních funkcích jenom v temném světě. S očekáváním dalšího „pěkného“ snu jsem šel spát.

Den třetí

Ty sny jsou čím dál tím horší! S explozí hlavou jsem šel jako každé ráno do koupelny, vzal si prášky a osprchoval se.

Natáhl jsem hodinky a sešel do předsíně. Vyšel jsem před dům a došel do města, kde jsem v obchodě koupil další skotskou whisky. Pokračoval jsem doprava až do knihovny. Tam jsem šel pravými dveřmi ke čtečce diapozitivů a zapnul ji. Vložil jsem do ní film od temné knihovnice a přečetl si zprávu o klíčních schovkách v mém sklepě. Šel jsem tedy domů a chvilku počkal na poštáka, který mi přinesl topírko. Prošel jsem skrz obývací do kuchyně a sešel po schodech do sklepa. Pořádně jsem prozkoumal podlahu a našel jeden podivný kámen s dírou uprostřed. Sebral jsem ho a podíval se do vzniklé díry. Byly tam klíče od auta! Došel jsem do obývacího a opět vstoupil do temného světa. Vydal jsem se směrem doleva a skrz park, který mi připomněl moje nejhorší dětské noční můry, jsem došel až k jeskyni. Vstoupil jsem do ní a pokračoval až do poslední místnosti. Do díry pod jakýmsi organickým počítačem jsem vložil kus dřevěného kamene. Po jeho vytvrzení jsem ho sebral a spojil spolu s topírkem - získal jsem kladivo. Došel jsem zpátky do normálního světa, chvilku bloumal po domě a v jedenáct hodin jsem vzal zvonící telefon. V něm jsem poznal hlas knihovnice z temného světa, která mi dala poslední radu. Oknem jsem zahlédl čekajícího poldu a vědom si toho, že by mě určitě zase zavřel, jsem vyšel na balkon a po laně slezl do garáže. Tam jsem nalil whisky do nádrže polorozpadlého auta, vlezl dovnitř, strčil klíčky do zapalování a nastartoval. Motor se kupodivu rozběhl a já jsem rychle vylezl po laně, sešel do obývacího a prošel skrz zrcadlo do temného světa. Rychle jsem vyšel před dům a vešel do lodě stojící vedle něj. Oblékl jsem si rukavice a stiskl startovací páku. Rychle jsem vyběhl před loď, která okamžitě odletěla a utíkal domů. Zrcadlo jsem ještě preventivně rozbil kladivem. Po chvilce přišla knihovnice, která mi darovala nějaké prášky, které se nějakým nepochopitelným způsobem objevily u ní v kabelce a které jsou napsané na moje jméno. Myslím, že tomu začínám rozumět. THE END. V roli Mika Dawsona účinkoval:

Tomáš Zajpt



THE WHITE LABEL

NA NÁKUP TĚCHTO!

Command Conquer

Z

Pandora Directive

Jagged Alliance 2

Daggerfall

Broken Sword

Harvester

Red Alert

Toonstruck

Screamer II

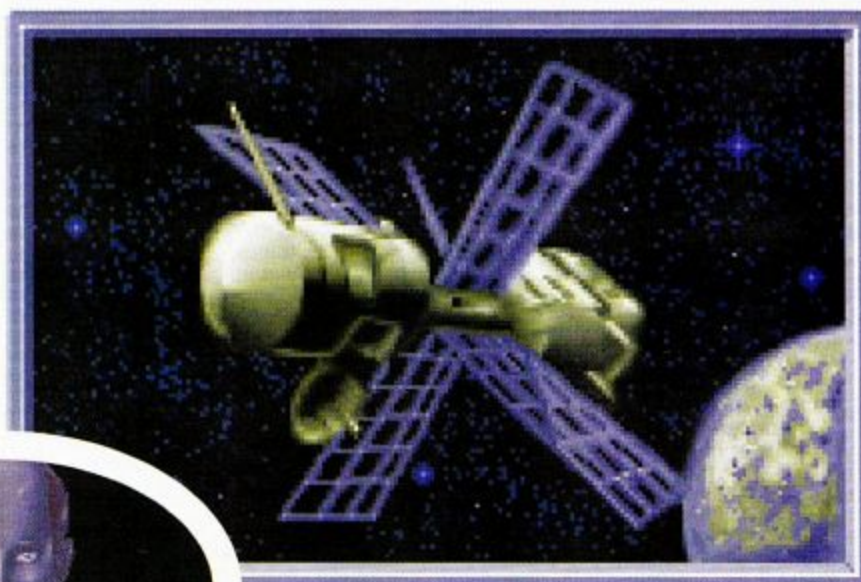
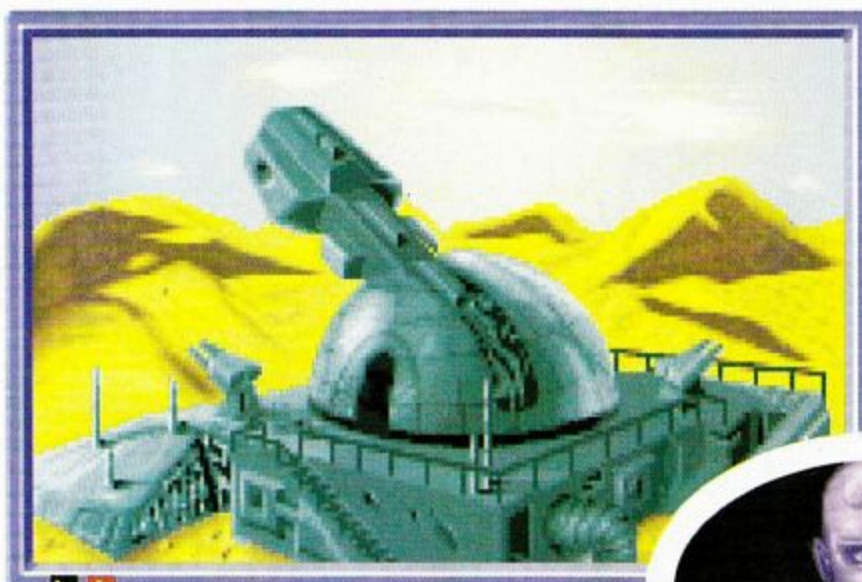
Lands of Lore II

Terminator Skynet



Reunion

Na tuto hru, tak jako na každou strategii se dá jen těžko napsat návod ve stylu, co kdy a jak udělat. Strategické hry totiž dávají hráči naprostou svobodu rozhodování. Proto se teď pokusím pouze shrnout určitá pravidla a posloupnosti, která ve hře platí a na která by měl hráč přijít časem sám. Vlastně se dá říct, že se pokusím zrekonstruovat scénář, jenž byl do hry zakódován.



Veškerý postup ve hře je založen na technickém vývoji. Na začátku nové hry máte vynalezen Nuclear Generator a na dořešení čeká Satellite a Miner Droid. Abyste mohli vynalézat, musíte koupit vědce. Podle mé zkušenosti je nejlepší koupit Thomase Dempsey (to je ten prostřední), neposílat ho v průběhu hry vůbec na Universitu, protože je vydrhouch a šetřit na nejdražšího vědce - Klaatoo. Dále potřebujete stavitele. Jakmile totiž vědec vynalezne Miner Droid, měli byste jich 9 vyrobit a postavit na planetě 7 Miner (2 už tam jsou) a zavést do nich Miner Droidy. Víc vám jich počítač zprovoznit nedovolí. Takto se v REUNIONu těží veškerý materiál kromě Detoxinu. A alespoň u Amigy verze budete např. Energonu potřebovat takřka celou hru víc, než budete mít. Ze stavitelů doporučuji Eleanor Brady. Jediné, co nedokáže postavit, je Energy Shield. Arwen Nielson nedokáže postavit už Stadium a William Forbs je pro začátek zbytečně drahý. S koupí bojovníka a pilota můžete počkat. Po vynalezení Satellite stačí poslat jeden k nějaké planetě. Cestou exploduje a vědec vynalezne Satellite Carrier. K Apollu Satellite doletí. Po nějaké době Satellite nad Apollem oznámí, že

se zde dá těžit a vědec vynalezne Miner Station. Tu je však potřeba na jinou planetu (Měsíc) nějak dostat. Proto vědec vynalezne Transfer Ship. Ta slouží nejen k dopravování Miner Station, ale i vytěženého materiálu.

Jakmile je obojí hotovo, může začít těžba kdekoliv ve vesmíru. Teď už potřebujete pilota. Pokud máte dost peněz, investujte do Julie-Anne Roxford. Když se vám podaří instalovat Miner Station na planetu, která je vhodná pro těžbu a je obývatelná, počítejte vás upozorní a vědec přijde na Control Centre. Při vypouštění Satellite na planetu se jich několik ztratí kolem Jade. Na této planetě má své Civilization Centre rasa Jaanosians. To zjistíte, když na Jade zaletíte nákladní flotilou. Satellite Carrier nemají lidskou posádku, a proto za nimi musíte posílat nákladní nebo vojenské lodě. To platí i nadále. Protože Jaanosianům není rozumět, sestrojí vědec Communicator. Po nějaké době si s vámi Jaanosiané budou chtít pokecat. Nabídnou vám spolupráci na projektu nové, efektivnější Trade Ship. Kdo by nepřijal? Teď je trochu času na zvelebování své planety, hromadění materiálu a hamounění peněz.

Pokud se vám zdá, že máte přebytky 150 000 - 200 000 Credits, zkuste

založit novou kolonii, třeba na Apollu. Za čas se opět přihlásí Jaanosiané. Tentokrát říkají, že našli vrak kosmické lodi a chtějí, aby jim náš vědec pomohl objasnit funkci nějakého systému lodi. Pokud opět souhlasíte, objeví se mezi CD-disky jeden, o němž nikdo nic neví. Časem vědec přijde na to, že je to HyperSpace Drive. Potřetí se Jaanosiané ozvou s naléhavou žádostí o pomoc při napadení Morgruly. Pomoc jim slibte. Díky tomu získáte plány na Hunter a Laser Cannon. Napadat Morgrulskou flotilu ale stejně nemá cenu. Na vítězství potřebujete min. 10 Hunterů a ty nestihnete vyrobit. Jaanosianská civilizace je ztracena, ale když přistanete na Jade a znovu odstartujete, naleznete radio.

Nyní začíná období horečného zbrojení. Až do konce hry budete muset cpát peníze do všech zbraní. Připravte se na útok Morgrul asi za 2 měsíce. Ten není problém odrazit. Ale za další měsíc přijde druhý. Síla nepřítelů se bude stupňovat a útoky nepřestanou, dokud nezničíte civilizační centra nepřátelských ras. Nepřízní osudu je drtivá vět-

šina humanoidních ras nepřátelská. Po prvním útoku vědec vynalezne Twin Laser Gun a Trooper. Klaatoo začíná být nutností. Konečně zjistíte, k čemu je HyperSpace Drive a zkonstruuje Galleon. S ním se dá udělat první krok ke hvězdám. V 2.solárním systému sídlí civilizace The Kalls a Phelonians. Na Pheloniany se musíte zeptat Informera v Locale. Kallové vám sami od sebe darují 10 StarFighter; stačí jim říct, že je pravda, že bojujete s Morgruly. Pheloniané vám nabídnou 100 000 Credits za 10 000 tun Energonu. Jestliže jim řeknete, že vám cena nevyhovuje, nabídnou za Energon plány na Battle Tank. Vědec také sám vytvoří Tractor Beam. Nevím, co ho k tomu vede. Tractor Beam se vám hodí, až objevíte další planetu. Cestou k ní zajmíte Morgrul Pirate Ship. Se zajatci lze různě naložit. Já je vždy propustil, ale nenašel jsem rozdíl mezi jejich svobodou a eliminací. Každopádně jejich loď okopírujte. V Locale se objeví nová postavička - Spy. Od něj se dozvíte o 3.solárním systému.

Na planetě Mirach3 se nachází Morgrul Civilization Centre a na Mirach2 Moon1 najdete vrak lodi Explorer I. Díky němu vědec vyvine Destroyer a Missile. Když se pokusíte postavit Destroyer, počítač zamrmle něco





o Space Station a vědec ji časem vynalezne. Občasné ztráty Satellite by měly zapříčinit zkonstruování Spy Satellite a Spy Ship. Po Eliminaci Morgrul Civilization Centre dostanete koordináty dalších 3 solárních systémů a v Locale se objeví morgrulský pirát. Dozvíte se, že shání práci za slušný zisk. Později bude vaše radio zachytávat a dekódovat různé zprávy o transportu materiálu. Piráta můžete najmout na uloupení nákladu. Nepochopil jsem, jak ovlivnit úspěch či neúspěch jeho mise, ale mám dojem, že na to má vliv počet vašich Pirate Ship. Já jsem se vybavil flotilou 20 Pirate Ship a 1 Galleon, která vysela nad New Earth a postupně jsem ji rozšiřoval až na 50 Pirate Ship. Mise byly úspěšné všechny. Pokud Morgrul zvládne 2. misi, získáte pár Solar Plant a vědec je po chvíli také sestrojí.

Zhruba v této době by jste měli získat AirCraft a Ion Cannon, ale nevím jak. To se mi nikdy nepodařilo. Nepomohlo ani získání několika AirCraft pirátskou akcí. Ve 4. solárním systému sídlí The Erans Civilization Centre. Když se jim budete motat pod nosem s válečnou flotilou, vyhlásí vám válku. Ale jsou poměrně slabě vyzbrojeni, takže není potíž je zrušit. Na druhou stranu, nezjistil jsem, proč je decimovat. Máte-li ve 4. systému kolonii a postavíte tam Observatory, zanedlouho se dozvíte, že tam vybuchne supernova a máte 14 dní na evakuaci. Jak se evakuje, nevím, ale když tam zaletíte nákladní flotilou, požádá vás Eran o pomoc, a pak se vám bude plést v Locale. Jakmile vstoupí libovolná pilotovaná loď do 5. nebo 6. systému, vyhlásí vám League válku. Do League patří The Lisonians, Undorlings, The Hirachi a The Druedians. Nemusíte si toho vůbec všímat, ale oni vám dokáží, že to myslí vážně.

Po jejich zlikvidování obdržíte jako válečnou kořist plány Cruiser a polohu

7. solárního systému. Některé planety (Orionis3) jsou v pásnu asteroidů. Po několika zničených budovách vynalezne vědec Met.Disintegrator. A na některých planetách (Phoenix2) je radiace. V takové kolonii vypuknou rebelie, a když sebou vědec nepohne s Anti Rad Shield, o kolonii přijdete. V 7. systému na Riegel I najdete další vrak kosmické lodi. Z něj odvodí vědec Plasma Gun a Missile Launcher. Krom toho 7. systém smrdí, a to tak dlouho, než vědce napadne postavit Mental Radar. Ten najde poněkud zvláštní planetu, která je domovem The Syonians. Od zástupců této milé rasy získáte Energy Shield a informace o staré Zemi. Energy Shield dokáže postavit pouze William Forbs, ale k čemu slouží, vědí asi jenom autoři hry. Teď už zbývá jen dát rychle dohromady 150 Hunter, 150 StarFighter, 30 Destroyer, 5 Cruiser a 45 Missile Launcher a kochat se závěrečnými titulkami.

Nakonec ještě uvedu ve zkratce obecnou strategii.

Čím víc kolonií, tím víc lidí a tím víc peněz. Čím víc peněz, tím víc můžete investovat třeba do kolonií. Nemá cenu, aby vás lidé zbožňovali. Stačí, když sympatizují. Žádný sklad není dost velký, aby se nezaplnil. Je lepší sklad nacpaný, než prázdný. V útocích na nepřátele platí: Čím dřív, tím líp. V objevování nových světů je tomu obvykle naopak. Decimovat stačí Civilization Centre. Colony zařvou sami. Zbrojit se musí pořád. Při pozemních bitvách mají The Lisonians a Undorlings kolem 20 AirCraft. Jestliže se vám podaří AirCraft obkličt alespoň ze tří stran 120 Battle Tanky, máte šanci, že se neprostrší. Když se prostrší, máte šanci, že prohrájete. Jakmile máte Missile Launcher, je ostatní pozemní technika zbytečná.

Milan Soukup, Roudnice n.L.

THE WHITE LABEL

NEUVĚŘITELNÉ, ALE SKUTEČNÉ...

Je to opravdu jednoduché (v podstatě). Kupte si jakýkoliv titul ze senzační A LEVNÉ edice White Label a ušetřete 400,- Kč na všech horkých novinkách firmy Virgin které se na Vás chystají od teď až do Vánoc. Je to tak: Při koupi hry za cenu již od 449,- Kč můžete ušetřit při nákupu novinek až 4.800,- Kč. Tak jestli tohle není bomba, tak Semtex je druh plastelíny! Jak to vlastně funguje?

Ze všeho nejdříve musíte najít seriózního prodejce počítačových her. Hledání Vám trochu ulehčíme: Pokud totiž uvidíte na jeho dveřích nálepku „Virgin/Vision super kupóny“ - našli jste ho. Neváhejte a vstupte do tohoto obchodu a vyberte si jednu (nebo více, jak je vám libo) hru z edice White Label. To by mohlo být z celé procedury to nejkomplicovanější, protože White Label nabízí tak širokou škálu titulů, že pro vás bude nelehké si vybrat. Však uvidíte sami. A nezapomeňte: titul který si vyberete musí mít na krabici opět nálepku „Virgin/Vision super kupóny“.

Dalším krokem, kterým se přiblížíte neuvěřitelným slevám, je za vybraný titul vašemu obchodníkovi u kasy zaplatit a odebrat se domů (na kolej, k přítelkyni, k příteli atp.). Pak otevřete krabici s vybranou hrou (předtím si raději někam sedněte ať vás to neporazí) potěšte se letným pohledem se senzačním titulem a s rošířenými zornicemi se začněte radovat ze slevových kupónů na všech dvanáct skvělých titulů firmy Virgin, které budou vydány během letošního podzimu a zimy. Předtím, než se pustíte do hraní, věnujte pár minut svého času pročtením našich „pravidel hry“. A je před vámi další nelehký úkol: Kterou z připravovaných zmíněných dvanácti her si koupíte nejdříve?

Až se KONEČNĚ rozhodnete, vyplňte vše potřebné na druhé straně kupónu, vystříhnete ho a hurá zpátky k vašemu serióznímu prodejci počítačových her! A pokud je váš prodejce skutečně seriózní, vezme si od vás váš kupónek a prodá vám příslušnou hru se slevou 400,- Kč. Pokud bude na kupónek nechápavě zírat a kroutit hlavou - nejednalo se o seriózního prodejce počítačových her a máte od nás povoleno, strčit mu do poštovní schránky něco velmi nechutného. A začněte se ohlížet po někom, kdo to myslí s hraním vážně. Pokud se vám to nepodaří můžete svou slevu samozřejmě nárokovat i u naší zásilkové služby (najděte si náš inzerát v tomto časopise).

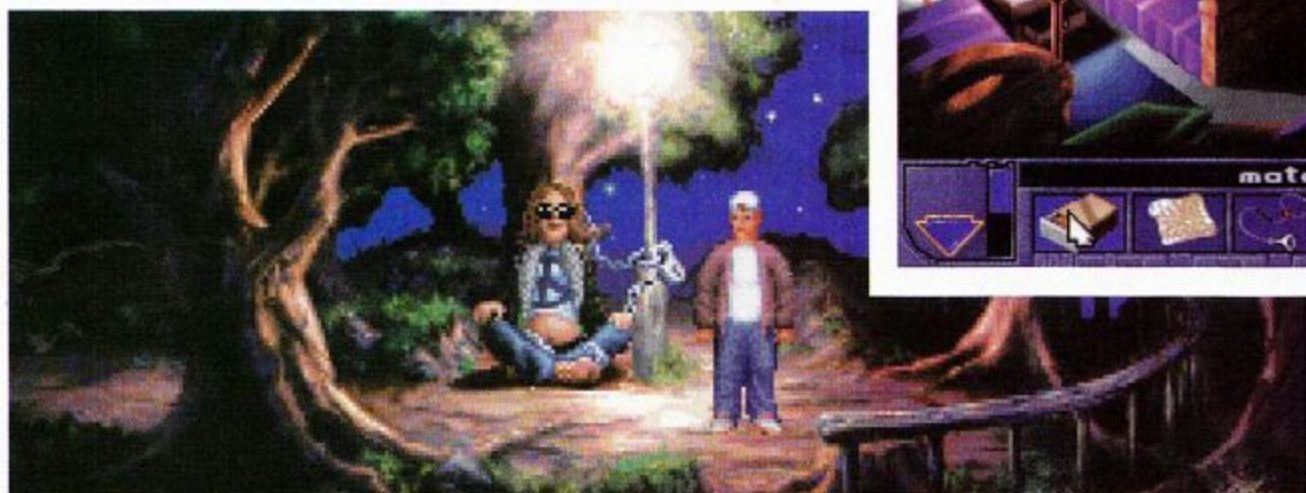
Pak už nám nezbyvá nic než vám pogratiulovat k vlastnictví dvou (nebo více) her, které bez pochyby patří k tomu nejlepšímu, co bylo v poslední době vydáno. A za peníze, které jste při jejich nákupu ušetřili si můžete koupit další - a nebo je propít s kamarády.

Celá tato propagační akce končí 31.ledna 1997. Každý slevový kupón s hodnotou 400,- Kč smí být použit pouze pro nákup hry, která je označena na jeho líci a to pouze jednou. Nárok na slevu lze uplatňovat pouze v participujících prodejnách a v zásilkové službě Vision. Neparticipující prodejci to se svými zákazníky nemyslí dobře - vyhýbejte se jim.



Alien Incident

To, že je lepší hrát hru bez návodu, už nebudu rozebírat, protože to slyšíte stále. Komu není rady, tomu není pomoci.



ÚTĚK Z DOMU.

Vaším prvním úkolem je, se dostat z domu a odlákat vetřelce. Prozkoumejte koš, čímž získáte přístupové heslo do počítače. Vezměte provaz a vyjděte na chodbu. Jděte do dveří vlevo. Z ledničky vezměte lektvar a páčidlo, z kuchyňské linky chleba a ze sekretáře pojistku a sirky. Vyjděte na chodbu a snažte se jít hlavními dveřmi vlevo. Z pláště vezměte stroboskop a vraťte se do laboratoře, kde dejte do skříně na zdi pojistku. Vyjděte do druhého patra a v místnosti vlevo rozsviňte lampu. Seberte dálkové ovládání a z pod polštáře vezměte klíč. Z nočního stolku vyjměte poznámky a přečtěte si je. Vyjděte na chodbu a jděte do dveří vpravo. Seberte walkmana a kladivo z monitoru. Otevřete skříňku a vytáhněte z ní videokazetu. Vraťte se na chodbu a elixírem zalijte tykev a pomocí páčidla ji seberte. Sejděte do laboratoře a na uvolněné prkno na zemi použijte páčidlo. Pomocí nalezeného klíče otevřete knihovnu v horním patře. V knihovně otevřete klíčkem zámek vpravo a odtlačte polici. Pomocí stroboskopu otevřete trezor, který vybrakujte. V laboratoři dejte velký disk do opékače disket a na počítači povolte výtah nahoru (nezapomeňte prozkoumat heslo, které jste našli v koši).

V horním patře jděte opět do ložnice vlevo a klíčem z trezoru otevřete skříň. Sjeděte dolů výtahem. Vezměte baterii

a přivažte provaz na oko na podlaze. Dole seberte papír s návodem na teleport z hromady a otočte kolem. Stiskněte tajný knoflík a jste venku.

STAVBA TELEPORTU.

Vraťte se ještě do laboratoře pro pojistku. Vložte baterii do dálkového ovládání a otevřete jím zavřené dveře v přízemí domu. Uvnitř zabavte rádio a nůžky. Zapněte ještě dálkovým ovládním televizi a strčte do videa kazetu. Vyletivší šíp seberte. Vyjděte před dům. Na rozcestí jděte vlevo. Prozkoumejte schránku na dopisy a jakmile zjistíte, že je plná dynamitu, tak ji zapalte :-). Po výbuchu se vraťte a promluvte si s kamarádem, který vám už rád dá klíč od hvězdárny. Jděte vpravo a na rozcestí dolů. Promluvte s hipikem a vyměňte mu walkmana za Gameboy. Pokračujte vlevo a u telefonní budky zabavte tykev. Pokračujte dál vlevo a na rozcestí jděte nahoru k hvězdárně. Otevřete ji klíčem. Odsuňte obraz s létajícím taliírem a zasuňte pojistku. Zapněte spínač u kytek a vyjděte nahoru. Do slotu vložte Gameboy, zapněte páčku vlevo a těsně pod ní do slotu dejte malou disketu. Pohněte pákou teleskopu a podívejte se do něj. Měli byste mít na monitoru raketu vetřelců. Podívejte se na obrazovku počítače a souřadnice lodi запиšte na cartridge Gameboye. Tu pak ze slotu vyndějte.



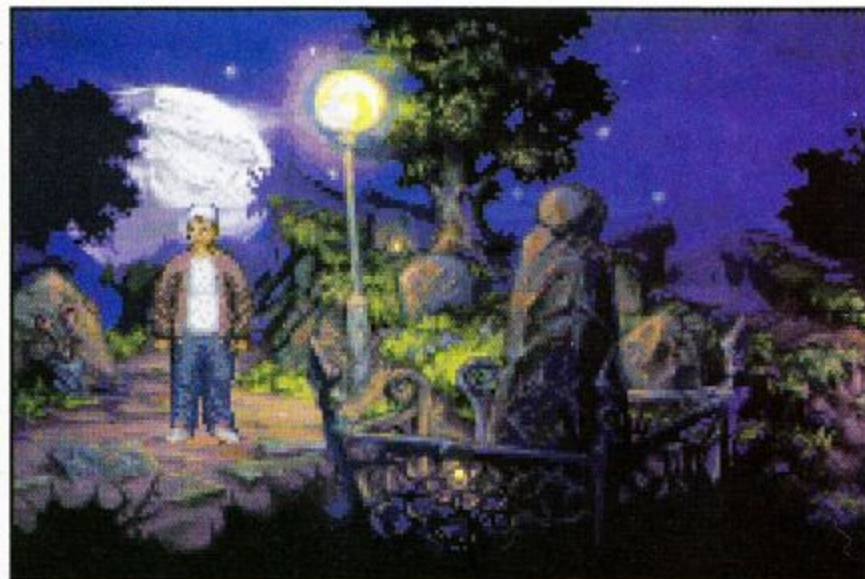
Jděte N,L,N,N,P,N,N,N,N,N,N,N,N,N,P,P,D,D,D a tam by se, při pokusu jít zpět, měla otevřít tajná chodba. Získáte telefonní číslo.

Vraťte se k budce a na koukající dráty připojte „teleportovač“ a použijte číslo na telefon.

LOĎ VETŘELCŮ.

Pravým tlačítkem na sebe použijte tykev (to abyste vypadali jako Haquel p. Tickwa) a projděte dveřmi vlevo. Po kontrole jděte stále doleva a až budete upozorněni, že máte použít kartu, vraťte se zpět ke spícím strážci a přístupovou kartu mu seberte. Jděte do výtahu a použijte kartu. Jeďte na první místo vlevo. Nahoře jděte vpravo a z automatu na lísky „vymlaťte“ lístek. Výtahem sjeděte na druhé místo. Ve věznici si promluvte s hlídačem a jeďte opět nahoru, kde buďte do přístroje tak dlouho, dokud nevyplácáte všechny lístky. Vraťte se do vězení a hlídači řekněte, že ho chce vidět Boss. Po jeho odchodu vezměte červenou přístupovou kartu ze dveří a jeďte výtahem (použijte červenou kartu) a zkuste nové místo, které se vám objeví. Promluvte s mechanikem a přesvědčte ho, že jste jeho pomocník. Jeďte k automatu na lístky a seberte prsten. Při odchodu se objeví vaše číslo a vy konečně můžete vstoupit k Bossovi. Získáte jeho kartu. Jeďte opět tam, kde byl mechanik a použijte kartu na otevření dveří. Uvnitř otevřete ještě únikový východ a vraťte se do vězení. Použijte prsten do slotu na zdi a přečtěte si hlášku na monitoru. Jeďte na patro k Bossovi a do terminálu venku vložte červenou kartu. Nalistujte patro 38 a vše vypněte. Po zmatku jděte do vězení, a to je konec.

Mamoulianovo Manufactorium



číslo 1
říjen 1996

SEGA *News*

JEDINÝ SEGA MAGAZÍN V ČESKÉ REPUBLICĚ



RAYMAN

DAYTONA
USA

DONALD
IN MAUI
MALLARD

ULTIMATE
MORTAL
KOMBAT
3



VIRTUA
COP



DEFCON
5

KOLIBRI

Novinky



TOY
STORY

Tipy
&
triky

V PRVNÍM ČÍSLE PŘINESE

NOVINKY

RECENZE NOVÝCH I STARŠÍCH HER

GUN GRIFFON, DAYTONA USA, VIRTUA COP, NHL 96,
ECCO THE DOLPHIN, KOLIBRI, TOMCAT ALLEY, ULTIMATE
MORTAL KOMBAT 3, RAYMAN, TOY STORY, WORMS, FIFA
SOCCER 96, DEFCON 5, PITFALL a další

TESTY HARDWARU

MULTI-MEGA, LOCK-ON a JOYPADY

TIPY & TRIKY

HITPARÁDY

A V DALŠÍCH ČÍSLECH MNOHEM VÍCE...

DLOUHO
TU
CHYBĚL
A
NYNÍ
PŘICHÁZÍ!

KDO?

NO PŘECI
JEDINÝ

SEGA *News*

1996 SEGA
MAGAZÍN
V
ČESKÉ
REPUBLICĚ

POŠTOVNĚ ZDARMA!

VISIONMEGASTORE

Pokud cena vaší objednávky přesáhne 1000 Kč, neplatíte žádné poštovné - zaplatíte cenu uvedenou v ceníku, nic víc! Nabízíme ty nejlepší tituly a krátké dodací lhůty - vyplíte objednávkový kupón ještě dnes, abyste mohli hrát, zatímco ostatní budou ještě čekat! Pozor! Velké cenové zvýhodnění pro dealery. Informace na tel.: 02/2431 3690.



PC CD	
11TH HOUR	1 699
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	499
20 WARGAME CLASSICS	749
3D ATLAS	1 649
688 ATTACK SUB / CHUCK YEAGER	749
7TH GUEST	449
A-TRAIN	449
ABSOLUTE ZERO	1 649
ABUSE	849
ACCESS ALL AREAS (INTERNET TOOLS)	1 499
ACES COLLECTORS EDITION	1 549
ACES OVER EUROPE	399
ACROSS THE RHINE	499
ADS (DI)	199
ADVANCED CIVILIZATION	1 699
AFTERLIFE	1 699
AH-64D LONGROW	1 799
AIR NETWORKS	1 449
ALIENS	1 699
ALIEN INCIDENT	1 199
ALLIED GENERAL	1 699
ALONE IN THE DARK TRILOGY	1 549
ANGEL DEVOID	1 499
APACHE LIGHT (DI)	199
APACHE LONGROW	1 199
ASCENDANCY	1 699
ASSAULT RIGS	899
ATF	1 799
ATTACK STACK	1 499
AZRAEL'S TEAR	1 499
B-17 FLYING FORTRESS	199
BAD MOJO	1 649
BAKU BAKU ANIMAL	1 399
BATMAN FOREVER	1 549
BATTLE ISLE III	1 699
BATTLEGROUND: ARDENNES	1 699
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	1 699
BATTLEGROUND: WATERLOO	1 849
BERMUDA SYNDROME	1 649
BETRAYAL AT KRONDOR	399
BIG RED RACING	1 899
BIOFORGE	499
BLAKE STONE: ALIENS OF GOLD	399
BLONDES HAVE MORE FUN	349
BREACH II	399
BREAKTHRU	549
BUREAU 13	449
BURN TIME	199
BURIED IN TIME	1 499
BUSINESS COMPILATION	1 349
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	499
CAESAR I	399
CAESAR II	1 549
CANNON FODDER II	449
CAPITALISM	899
CAR AND DRIVER	499
CAR AND DRIVER / STORMOVIK	749
CASINO DE LUXE	1 449
CD-3 (ZODI, N.MANSSELL, LOTUS)	299
CD-4 CD ROM PACK	299
CIVILIZATION	499
CIVILIZATION II	1 549
CIVNET	1 199
COLONIZATION	699
COLOSSUS CHESS	249
COMMAND: ACES OF THE DEEP	1 549
COMMAND AND CONQUER (KOMPL. ČES. MAN.)	1 499
COMMAND AND CONQUER: COVERT OPERATIONS	599
COMMANCHE 2.0	499
COMPLETE CARRIERS AT WAR	1 649
CONQUEROR AD 1066	1 549
CONQUEST OF THE NEW WORLD	1 549
CONSPIRACY	449
COVER GIRL POKER	349
CREATURE SHOCK	449
CRUSADER NO REMORSE	1 799
CYBERIA II	1 699
CYBERJUDAS	1 499
CYBERMAGE	999
CYCLONES	899
D-1000	499
DAEDALUS ENCOUNTER	1 849
DARK EYE	849
DARK FORCES	1 849
DARKER	1 449
DAWN PATROL	599
DAY OF THE TENTACLE	499
DEADLINE	1 649
DEARKEEP	1 199
DEFCON 5	1 399
DELUXE STRIP POKER 2	249
DESCENT	999
DESCENT II	1 549
DESERT STRIKE	199
DESERT STRIKE / JUNGLE STRIKE	899
DESTRUCTION BERRY	1 849
DETROIT	399
DISCWORLD	1 999
DOG FIGHT	199
DOGZ	599
DOOM II: HELL ON EARTH	2 049
DRAČI HISTORIE	475
DRAGONSPHERE	149
DREAM WEB	499
DRUID	1 499
DUKE NUKEM 2	399
DUKE NUKEM 3D	990
DUNE II	549
DUNE II / LURE OF THE TEMPTRESS	749
DUNGEON MASTER II	549
EA RUGBY	449
EARTH SIEGE	649
EARTH SIEGE II	1 549
EARTH SIEGE: DATA DISK	799
EARTH WORM III	349

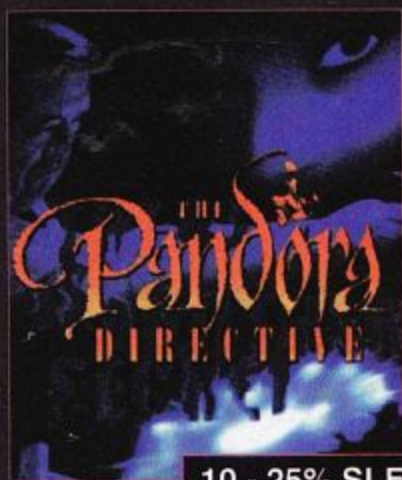
ECSTASIA	1 799
EF-2000	1 899
ELITE II: FRONTIER	449
ENTOMORPH	949
ESPN EXTREME SPORTS	699
EURO 96	1 449
EVOLUTION (HUMANS 3)	999
EXTREME PINBALL	799
EYE OF THE BEHOLDER III	399
F-1 DOMARK	199
F-117A STEALTH	199
F-14 FLEET DEFENDER	299
F-15 STRIKE EAGLE III	199
F-29 RETALIATOR / HERDES	799
FADE TO BLACK	499
FALCON 3.0	399
FANTASY GENERAL	1 699
FAST ATTACK	1 399
FIELDS OF GLORY	399
FIFA 96	1 499
FIFA INTERNATIONAL SOCCER - CLASSIC	499
FIGHTIN' FORTIES	1 499
FIRE FIGHT	1 349
FIRESTORM THUNDER HAWK II	1 499
FLASHBACK	399
FLIGHT	1 549
FLIGHT COMPILATION	549
FLIGHT UNLIMITED	1 349
FRANKENSTEIN	1 199
FREDDY PHARKAS	399
FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS	399
FULL THROTTLE	1 699
FUN AND GAMES	1 099
GABRIEL KNIGHT	249
GABRIEL KNIGHT II	1 899
GENDER WARS (KOMPL. ČES. MAN.)	1 290
GENE MACHINE	1 349
GIRLS, GIRLS, GIRLS	349
GOBLINS II	399
GOBLINS III	399
GRAND PRIX	199
GRAND PRIX II (KOMPL. ČES. MAN.)	1 499
GRAND PRIX MANAGER	1 549
GREAT NAVAL BATTLES	399
GREAT NAVAL BATTLES IV	1 699
HAND OF FATE	599
HARDBALL 5	1 399
HARPOON (DI)	199
HARRIER JUMP JET	199
HELL	549
HERETIC: SHADOW OF THE	1 449
HERO QUEST	299
HEROES OF NIGHT AND MAGIC	849
HEXEN	1 599
HEXEN: DEATH KINGS	499
HIGH COMMAND (DI)	199
HIVE	1 199
HOCUS FOCUS	399
HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	749
HOYLES BOOK OF GAMES IV	1 449
HUMANS I/II	299
CHAOS ENGINE	449
CHAOS OVERLORDS	1 349
CHESSMASTER 4000 TURBO	899
CHRONICLES OF THE SWORD	1 849
CHROMOMASTER	1 249
CHUCK YEAGER	499
I HATE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	1 649
INCA	249
INCREDIBLE MACHINE (EVEN MORE)	399
INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS	499
INFERNO (KOMPL. ČES. MAN.)	599
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	1 199
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	549
ISHAR TRILOGIE (KOMPL. ČES. MAN.)	499
JAGGED ALLIANCE	1 499
JOHNNY BAZDOOKATONE	249
JORDAN IN FLIGHT	199
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	399
JUDGE DREDD	1 549
JUNGLE STRIKE	199
JURASSIC PARK	549
KIDS KIT 4-7 YEARS	1 449
KIDS KIT 8-12 YEARS	1 449
KINGDOM OF MAGIC	1 649
KINGS QUEST COLLECTION	1 549
KINGS QUEST VI	399
KINGS QUEST VII	399
KNIGHT'S CHASE (KOMPL. ČES. MAN.)	749
KYRANDIA III	499
LABYRINTH OF TIME	199
LANDS OF LORE	599
LARRY COLLECTION	849
LAST DYNASTY	1 549
LEGEND OF KYRANDIA	449
LEMMINGS 3D	1 849
LEMMINGS: PAINTBALL	1 249
LEO - ŽHÁVA ČÍSLA	475
LHX ATTACK CHOPPER	499
LHX ATTACK CHOPPER / BIRDS OF PREY	749
LINKS	399
LINKS 386	1 349
LITIL DUVIL	299
LITTLE BIG ADVENTURE	299
LOST EDEN	1 349
LOST IN TIME	399
LOTUS III	199
LURE OF THE TEMPTRESS	499
MACCHIARELLI THE PRINCE	199
MAGIC CARPET II	1 799
MAGIC CARPET PLUS	249
MAGIC CARPET: HIDDEN WORLDS	199
MANCHESTER UNITED	399
MARINE FIGHTER (U.S. NAVY FIGHTERS DATA)	249
MASTER OF MAGIC	249
MEGA PACK (DI)	199
MEGA RACE	299
MEGA RACE 2	1 499
MECHWARRIOR II	1 899

MECHWARRIOR II: EXPANS. PACK	949
MERLIN (DI)	199
MICROCOSM	549
MISSION CRITICAL	1 349
MONKEY ISLAND	399
MONOPOLY	1 349
MORE DUKE	449
MORTAL COIL	1 349
MORTAL KOMBAT II	449
MORTAL KOMBAT III	1 599
MYST	1 849
NASCAR RACING	1 499
NASCAR TRACK PACK	649
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	1 299
NBA LIVE 96	999
NEED FOR SPEED - SPECIAL EDITION	1 799
NHL 95 - CLASSIC	299
NHL HOCKEY 96	1 799
NIGEL MANSSELL	199
NOCTROPOLIS	199
NORMALITY	1 449
NORTH AND SOUTH (DI)	199
NOVASTORM TRIPLE PACK	849
NUKE IT (DUKE NUKEM 3D LEVELS)	799
OFFENSIVE	1 449
ONE STEP BEYOND	199
ONSLIDE	1 049
OVERLORD	449
PANDORA DIRECTIVE	1 699
PANZER GENERAL	1 699
PATRIOT (DI)	199
PBA BOWLING (WIN95)	1 149
PGA DATA DISC: SAWGRASS	799
PGA EUROPEAN TOUR GOLF 96	1 799
PGA TOUR GOLF 96	1 799
PGA TOUR GOLF 96 DATA DISK	799
PGA TOUR GOLF FOR WINDOWS	499
PHANTASMAGORIA	1 899
PINBALL ILLUSIONS	1 049
PIRATES GOLD	399
PITFALL (W-95)	1 699
POLICE QUEST COLLECTION	1 549
POLICE QUEST IV	399
POLICE QUEST SWAT	499
POPULOUS II / POWERMONGER	499
POWER CORRUPTION LIES	999
PRAY FOR DEATH	849
PRIMAL RAGE	649
PRISONER OF ICE	1 299
PRIVATEER	499
PRO PINBALL: THE WEB	1 349
PROTEIMS INCREDIBLE MACHINE	1 099
PUSHOVER	199
PYROTECHNICA	549
QUADRAX	299
QUAKE	1 699
QUARANTINE	449
QUEST FOR GLORY COLLECTION	1 649
QUINXS	149
RAILROAD TYCOON DE LUKE	299
RALLY	849
RAPTOR	399
RAVENLOFT II: STONE PROPHECY	1 699
RAYMAN	1 199
REALMS OF ARKANNA	449
REBEL ASSAULT	599
REBEL ASSAULT II	1 849
RED BARON	399
RETURN FIRE	1 399
RIDDLE OF MASTER LU	849
RING CYCLE	699
RIPPER	1 799
RISE OF THE TRIAD	499
ROAD WARRIOR: QUARANTINE II	799
ROBDCOP III / DUNE	749
RYTHI: GRALLU	490
SABRE TEA	399
SCREAMER	1 149
SCROLL	399
SEA LEGENDS	1 549
SEA WOLF	499
SEAL TEA	499
SENSIBLE GOLF	1 149
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1 199
SEPARATION ANXIETY	1 299
SETTLERS II	1 499
SHADOWCASTER	499
SHANNARA	1 449
SHELLSHOCK	1 549
SHERMAN M4 (DI)	199
SHIVERS	1 549
SHOCKWAVE ASSAULT	999
SHOOT EM OFF	549
SILENT HUNTER	1 699
SILENT STEEL	1 899
SILENT THUNDER	1 899
SILVERLOAD	399
SIM ANT	449
SIM CITY 2000	2 249
SIM CITY CLASSIC	449
SIM CITY COLLECTION	2 249
SIM CITY ENHANCED	549
SIM CLASSIC 2	1 349
SIM EARTH	449
SIM FAR	449
SIM ISLE	1 799
SIM LIFE	449
SIM TOWER	1 799
SIM TOWN	1 799
SIMON THE SORCERER	699
SIMON THE SORCERER I/II	1 699
SIMON THE SORCERER II	899
SLEEPWALKER	199
SPACE BUCKS	1 199
SPACE CRUSADE	199
SPACE HULK	399
SPACE HULK VO T.B.A.	899
SPACE QUEST COLLECTION	1 199
SPACE QUEST IV	399

SPACE QUEST VI	1 549
SPEED HASTE	1 049
SPEED RAGE	1 049
SPORTS COMPILATION	1 349
SPYCRAFT	1 849
STAR FIGHTER 3000	1 799
STAR TREK 25TH ANNIV.	1 549
STAR TREK DEEP SPACE 9	1 549
STAR TREK TNG	1 799
STAR TREK: JUDGEMENT RITES	1 049
STEEL PANTHERS	1 049
STONEKEEP	1 399
STREET FIGHTER II	1 399
STRIKE COMMANDER	499
STRIP POT	1 499
SU-27 FLANKER	1 499
SUPER STARDUST	299
SUPER STREET FIGHTER II (VIRGIN)	1 149
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	449
SVGA HARRIER	199
SYNDICATE / UFO	1 799
SYNDICATE PLUS	199
SYNERGIST	1 699
SYSTEM SHOCK	299
T.E.K.	1 499
TEAM YANKEE (DI)	199
TERKWAR	1 499
TERMINAL VELOCITY	499
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	1 699
TERRANOVA	1 699
THE DIG	1 849
THEME PARK - CLASSIC	1 199
THEXIDER	1 199
THIS MEANS WAR	1 699
THE FIGHTER COLLECTION	1 699
TILT	549
TOP GUN	1 549
TORNADO (DI)	1 499
TORRINS PASSAGE	1 549
TOUCHE	1 499
TOWER ASSAULT	1 499
TRACK ATTACK	1 549
U.S. NAVY FIGHTERS (CLASSIC)	1 499
ULTIMA UNDERWORLD I/II	499
ULTIMA VII COMPLETE	499
ULTIMATE BODY BLOWS	499
ULTIMATE BOOI	499
UNDER A KILLING MOON	1 499
URBAN RUNNER	1 199
VIRTUA FIGHTER	1 199
VIRTUAL POOL	1 199
VIRTUAL SNOOKER	1 199
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	1 199
WACKY WHEELS	1 199
WAR COLLEGE	1 199
WAR IN THE GULF (DI)	1 199
WARCRAFT I	1 199
WARCRAFT II: DATA DISK	1 199
WARHAMMER	1 199
WARLORDS II DELUXE	1 199
WEREWOLF VS. COMMANCHE	1 199
WETLANDS	1 199
WHERE IS WALLY	1 199
WHITE LINES	1 199
WING COMMANDER / INDY 500	1 199
WING COMMANDER ARMADA	1 199
WING COMMANDER II	1 199
WING COMMANDER III (CLASSIC)	1 199
WING COMMANDER IV	1 199
WINGS OF GLORY	1 199
WIPEDOUT	1 199
WITCHAVEN II	1 199
WITCHAVEN	1 199
WOODRUFF AND SCHMIBBLE	1 199
WORLD RALLY FEVER	1 199
WORMS	1 199
WORMS.REINFORCEMENTS	1 199
X-CD	1 199
X WING COLLECTORS EDITION	1 199
Z (KOMPL. ČESKY MANUÁL)	1 499
ZLODEJ	1 199
ZODI	1 199
ZODI 2	1 199
ZORK NEMESIS	1 199

PC 3.5"	
7 DNI A 7 NOCI	299
ACES OF THE DEEP	1 549
ACES OF THE DEEP DATA DISK	299
AGENT HILLČIAK	299
AIR NETWORKS	1 449
ALADDIN	549
ALADDIN (WIN95)	549
ALIEN BREED	449
ALONE IN THE DARK	499
BUREAU 13	449
CANNON FODDER	549
CANNON FODDER II	1 199
CAR AND DRIVER	549
CARRIERS AT WAR II	1 199
CIVILIZATION	499
COLONIZATION	1 549
COLOSSUS CHESS	249
COVER GIRL POKER	349
DARKER	1 449
DELUXE STRIP POKER 2	249
DESCENT	999
DESERT STRIKE	199
DISCWORLD	1 999
DOOM II: HELL ON EARTH	2 049
DR.SILENEC	1 499
DRAČI HISTORIE	475
DUKE NUKEM 2	399
DUNE	549
DUNE II	549
DUNGEON MASTER (KOMPL. ČES. MAN.)	549

- Písíčka i Mky
- Hårdvér i softvér
- Second hand s hrami
- Hifi i video technika pro fajšmekry
- Cédéčka i emcéčka s bezva muzikou
- Komponenty pro bastlíře
- Kazety s filmama
- Různý knížky
- Všechno do kanclu (faxy, kopírky et ceterá)
- Cédéčko SCORE a všecky možný časáky ještě horký z tiskárny
- A především, velmi seriózní přístup



10 - 25% SLEVA

I tak senzační novinku, jakou je PANDORA DIRECTIVE, máme s úžasnou slevou. Nevěříte? Zavolejte nám nebo nás navštivte v CAMELOT BAZAARu.

AI Quadim.....	299,-
Alone in the Dark.....	499,-
BloodNet.....	299,-
Dragon Lore.....	299,-
LucasArts Adventures.....	499,-
Mortal Combat.....	499,-
Screamer.....	999,-
Shadow of the Comet.....	399,-
Space Quest VI.....	399,-
Allied General.....	899,-
Command & Conquer (CZ).....	1299,-
Dungeon Master II.....	499,-
Grand Prix II.....	1199,-
Rebel Assault II.....	1399,-
Worms.....	1099,-
X-Com – Terror from the Deep.....	599,-
Indy IV – Fate of Atlantis.....	399,-
Tie Fighter Collection.....	1399,-
Cybermage.....	799,-
Wing Commander IV.....	999,-
Gabriel Knight II – The Beast Within.....	1599,-
Terra Nova - Strike Force Centauri.....	899,-
Duke Nukem 3D.....	799,-
Normality.....	1199,-
Quake.....	tel.
Duke Kit.....	tel.
Bud Tucker.....	tel.
Space Hulk 2.....	tel.
Pandora Directive.....	tel.

...a VŠECHNY další hry za skvělé ceny!

TAKOVÝ CENY JINDE NENAJDETE!

Potřebujete rychle hotovost?

Za vaše zboží vám dáme

PRACHY NA DŘEVO!

Nebo ho prodáme

V KOMISNÍM PRODEJI

camelot BAZAAR

Zlatnická 4, Praha 1
tel.: 231 35 57

[http://www.mamedia.anet.cz/
klient/camelot/](http://www.mamedia.anet.cz/klient/camelot/)

SLEVA NA HRY 10 - 25%

Doprodej skladových zásob.
Nejlevnější hry v Čechách!

SROVNEJTE NAŠE CENY!

Camelot news

Komunikace [-ny-], -e, ž, <l> 1. dopravní cesta: budovat novou k-i 2. zprav.mn.veř.doprava: městské, železniční k.3. sdělování, výměna informací, komunikování: společenská, mezilidská k.; telefoní k.; k. člověka s počítačem; jazyk je nástrojem k. dorozumívání, sdělování; teorie k.;

CAMELOT on-line. Protože budoucnost je už na dosah, nesmíme zůstat pozadu ani my a náš Klub. A protože jedním ze směrů, kterým se vývoj bude určitě ubírat je globální komunikace a Internet, nezůstal ani CAMELOT mimo. Od minulého měsíce můžete navštívit naše www stránky na serveru MAMEDIA, kde můžete mimochodem najít i spoustu jiných zajímavých informací - a to nejenom ze světa filmu, videa, počítačových her. Na stránce Klubu (<http://www.mamedia.anet.cz/klient/camelot>) najdete aktuální informace o dění v Klubu, vyhledávání nových soutěží a vyhodnocení soutěží starých, obsah všech partnerských časopisů včetně odkazů na jejich domovské stránky a řadu dalších, zajímavých informací.

SOUTĚŽ

Odpovědi na dnešní soutěžní otázky pošlete na adresu PREMIUM CZ, spol.s r.o., Klub CAMELOT, Zlatnická 4, Praha 1 s heslem SOUTĚŽ 10/96 anebo prostřednictvím e-mailu na adresu eisler@score.anet.cz.

1. Jak se jmenuje firma, která vydala legendární hry POWERMONGER, POPULOUS, MAGIC CARPET a další?

- a, Bulldozer
- b, Bullfrog
- c, John Bull

2. Sean Connery si ve filmu Skála zahrál bývalého agenta jedné světové mocnosti. Jak se jím ztvárněná postava ve filmu jmenovala?

- a, James Bond
- b, Perry Mason
- c, John Mason

3. Jak se jmenuje poslední Sapkowskiho román (druhý díl ságy o zaklínači) který vyšel v češtině

- a, Krev Elfů
- b, Čas Opovržení
- c, Meč Osudu

A ceny?

- 1.-5. Počítačové hry (Space Hulk 2, Quake, The Pandora Directive, F1GP2, Hind)
- 6.-15. Videokazety (Blade Runner, Pulp Fiction, Akta X, Apollo 13, Takoví normální zabijáci, Rob Roy a další)
- 16.-20. Předplatné SCORE + CD
- 21.-25. Předplatné CINEMA
- 26.-30. Předplatné AUDIO-VIDEO REVUE
- 31.-35. Předplatné IKARIE
- 36.-40. Předplatné CD-ROM a Multimedia
- 41.-45. Předplatné AMIGA REVIEW
- 45.-50. Literatura (Portrét Q. Tarantina)

CAMELOT BAZAAR je součástí Klubu CAMELOT. Bazar výpočetní a kancelářské techniky (Zlatnická 4, Praha 1, tel.: 231 35 57), ve kterém můžete kromě výhodného nákupu a prodeje počítačů, jejich komponentů a kancelářské techniky nakoupit počítačové hry (**s výraznou slevou nejenom pro členy Klubu**), rozmanité časopisy, videokazety, CD/MC nosiče, ale i další zboží.

CAMELOT BAZAAR on-line. Součástí naší nabídky na www stránce Klubu je i rubrika CAMELOT BAZAAR on-line. Kromě toho, že zde budete nacházet aktuální nabídku bazaru ať už nového, či použitého zboží, zde můžete cokoli vyměnit či prodat dalším účastníkům tohoto on-line auditoria během několika málo minut - a to i na vzdálenost stovek kilometrů. Navštivte www stránky CAMELOT a přesvědčte se sami! Tuto službu jsme pro vás připravili zcela zdarma - budeme jistě rádi, když využijete služeb našeho bazaru, ale protože budoucnost je o komunikaci a výměně informací, chtěli jsme, abyste si ji prostřednictvím on-line bazaru vyzkoušeli sami.

AMIGA REVIEW. Mluvíme-li o budoucnosti, nesmíme zapomínat na minulost ani na současnost. Ať už počítače AMIGA řadíte k minulosti, přítomnosti anebo budoucnosti, vězte, že Klub CAMELOT zahájil spolupráci s firmou Atlantida Publishing s.r.o., vydavatelem časopisu AMIGA REVIEW určeného právě pro všechny příznivce tohoto legendárního herního stroje. Od tohoto měsíce se proto můžete s informacemi o Klubu setkávat i na stránkách tohoto měsíčníku.

SOUTĚŽ, která je přístupná pro všechny čtenáře všech časopisů bez omezení věku, pohlaví, národnosti, vyznání a členství v jakémkoli Klubu. Soutěž vyhodnocujeme s dvouměsíčním zpožděním, což právě teď uděláme: Správné odpovědi na naše srpnové soutěžní otázky (8/96) jsou samozřejmě:

- 1. Microprose, tedy b,
- 2. Ridley Scott, tedy c,
- 3. Zeměplocha, tedy b,

SLEVY

Seznam firem poskytujících slevy po předložení Klubové karty CAMELOT:

- Adamec Karel - Zbraně, Výstaviště, Praha 7 (3% a 10% sleva na nákup zbraní, 10% sleva na služby střelnice. Informace na tel.: 20 10 36 20)
- Athletic, Fit Centrum, Výstaviště, Praha 7, tel.: 20 10 36 47 (10% sleva na služby a na měsíční permanentku, 15% sleva na roční permanentku a na vybrané služby)
- BCD, Žitná 28, Praha 2 (40% na První počítačovou Multimediální Encyklopedii)
- CAMELOT BAZAAR, Zlatnická 4, Praha 1, tel.: 231 35 57 (sleva 10% na nákup počítačových her)
- CINECENTRUM, U rajske Zahrady 14, Praha 3 (Na veškeré zakoupené, produkty vydavatelství CINEMA, spol. s r.o. - knihy, časopisy, CD, MC, se vztahuje 10% sleva, na ostatní produkty sleva 5%)
- EOS, Na poříčí 12, Praha 1, tel.: 24 87 21 19, 24 87 20 57, 24 87 22 13 (10% sleva na připojení k síti APS-NET)
- ESCOM, všechny filiálky jejichž seznam najdete v každém ESCOM Extra (4% na nákup hardware)
- ProCA, všechny filiálky (5% na nákup hardware)
- VISION, všechny prodejny a zásilková služba, (sleva 10% na počítačové hry)
- WARLORD, Čkalova 7, Praha 6 (10% sleva na nákup všech hobby-her)

Výherci srpnového kola jsou:

Petr Kaufner, Plzeň
Pavel Vostárek, Praha 4
Jiří Kořínek ml., Nymburk
Přemysl Jelínek, Hradec Králové
Ivan Grepl, Olomouc
Jiřina Bártová, Praha 6
Petr Sitárik, Liberec 1
Jiří Dokoupil, Brno
František Zich, Ostrava
Rudolf Mára, Rumburk

KONTAKT

Naše adresa: PREMIUM CZ, Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 anebo e-mail: eisler@score.anet.cz.

Roční členský příspěvek Klubu činí 500 Kč. Částka zahrnuje poštovné na všechny propagační materiály, klubovou legitimaci a Klubový občasník.

Částku 500 Kč poukažte výhradně složenkou typu A, vyplněnou podle následujícího vzoru:

Název a sídlo peněžního ústavu: IPB Praha 1, Senovážné nám.32

Číslo účtu: 105 324 415/5100

Konstantní symbol: 379

Název účtu adresáta: Premium CZ spol.s r.o., Zlatnická 4, Praha 1

Převodová pošta: 225 07 VAKUS PRAHA 5

Jako variabilní symbol uveďte vaše rodné číslo.

Tank Girl

Militantní Sodomistka



Stránkami této rubriky už prošlo hezkých pár borců: kladáků i magorů, ochránců pořádku i anihilačních zabijáků, hodných hochů i brutálních tvrdáků. Spojovalo je jedno - byli to sami chlapi. Tato nekompromisní statistika není dána nějakou naší sexistickou cenzurou, ale prostým faktem, že výrazných ženských hrdinek (pomineme-li erotické comicsy typu Druuny, z nichž bychom stejně nemohli uveřejnit obrázky) je jako hezkých feministek. Pro nechápavé: málo. A proto jsme rádi, že máme tu čest mezi námi uvítat první vyslankyni kresleného ženského pohlaví. Dámy a pánové - Tank Girl!

O BOBRECH A KOZÁCH

Samozřejmě, comics bez žen je jako Receptář bez Přemka Podlahy. Čarokrásné sirény zahalené do přiléhavých oděvních miniatur, které by se na sebe styděla vzít i striptérka na show pro slabozraké, vábí čtenáře svými naddimenzovanými půvaby k hloubkovému ponoru do barevných stránek. Unikátní estetický zážitek je navíc násoben vědomím, že jejich krása je metalizovou kastlí, pod níž číhají brity vražedného kombajnu. Většinou jsou totiž tyto berušky obdařeny masivními superschopnostmi nebo ales-

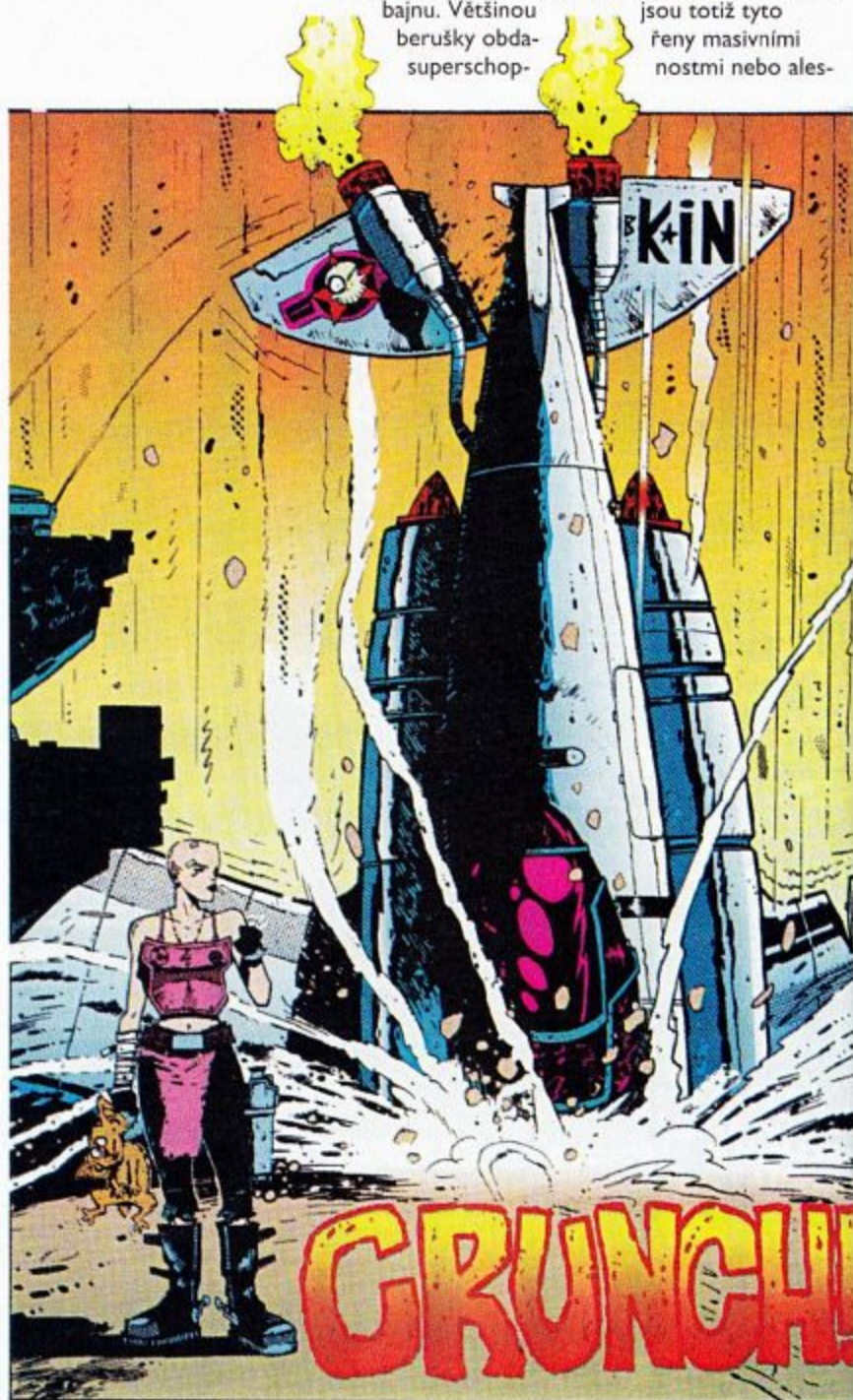


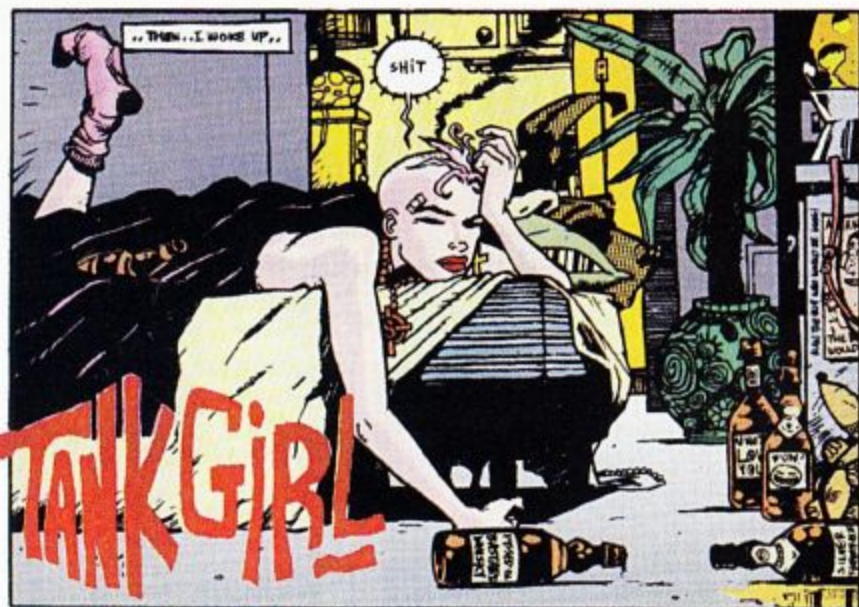
poň smrtícími reflexy profesionálního zabijáka. Na prvním místě stojí psychopatická Elektra (z dílny Franka Millera), ale její kolegyně za ní nijak nezaostávají - britvoruká Razor, sladce definitivní Lady Death, ninjovská Shi, Batmanova konkurentka Catwoman, přízrak s dvojicí automatických pistolí Ghost a nedávno zfilmovaná (s Pamelou Andersonovou Leeovou) Barb Wire. A jména jako Vampirella, Sade či Satanica hovoří sama za sebe. První housle v těchto vodách hraje nakladatelství Image, jehož dívky (Angela, Glory a tuncy dalších) patří mezi ty nejvíce vyvinuté a nejméně zahalené (až na samu hranici přístupnosti). Ale kde je, sakra, Tank Girl?

O BOBRECH A KOZÁCH V OBRNĚNEJCH VOZÁCH

Tank Girl mezi výše uvedené atomové sexbomby tak docela nezapadá. Ne, že by se zhůvěřile vyhýbala masakrům nebo halila své tělo do neprodyšných hábitů, ale v soutěži Miss Comics Universum by skončila někde mezi sandmanovskou Deliriou a Spider-Manovou tetou May. Také cenu za nejelegantnější ženu by asi nezískala: hlava vystříhaná dohola (až na několik zoufale osamělých chlupů nad čelem), obličej polepený náplastmi, v koutku úst nezbytná cigareta, na odív vystavované spodní prádlo řvavých barev, kožené rukavice a těžké vojenské boty. Ovšem jejím nejdůležitějším módním doplňkem je obrovský tank, o který pečuje s láskou téměř mateřskou. Takže, jak sami vidíte, v Tank Girl nemusíte bát žádné invaze erotické dušna. To ani nebylo záměrem tvůrců, Tank Girl není žádná femme fatale lámající mužská srdce na každém kroku, ale ujetá pošukyně s pubertálním smyslem pro humor a vášní pro destrukci, povy-

kující anarchistka prohánějící se na svém ocelovém oři po vyprahlých pláních Austrálie a později Anglie (mimočodem, svět, v němž Tank Girl žije, zničila jaderná apokalypsa nebo tak něco) a shánějící nové zásoby žluklého a smradlavého plechovkového piva, aby se mohla ožrat do nemoty. A pokud nedělá tohle, zaručeně se hádá se svými kámoši nebo souloží s klokany. Jednoho z nich, který zmučoval až do přijatelného inteligenta, si dokonce natrvalo zatáhla do tanku a udělila mu status stálého pichače. Kromě klokaniho nápadníka Boogy se Tank Girl stýká ještě s divčím duem, které má stejně jako ona slabost pro techniku: Jet Girl (vlastní stíhačka) a Sub Girl (vlastní ponorka). Mimo to se tam občas poflakuje jakýsi Stevie a samozřejmě nemůžeme zapomenout na oblíbeného tankového maskota Camp Koalu, který ovšem dojel na svou chytačskou zručnost při baseballu s odjištěným granátem a byl nahrazen podivně opelichaným psím monstrem. Tento nesourodý team se





občas dokáže vybičovat z pivní letargie a spáchat nějakou zásadní akci - jako je například Velká Pivní Loupež, která vrcholí scénou, v níž tank balancuje nad okrajem propasti a v zájmu zachování rovnováhy je nutno vypít celý lup. I když si tím posádka příliš nepomůže, protože opilá řidička stejně vyšle tank na cestu do hlubin.

O KOZÁCH A BOBRECH A O AUTORECH DOBRĚCH

Comics Tank Girl spadá díky svému pojetí spíše na stranu, kde se rády shlukují různé undergroundové excesy. Od svých nezávislých soukmenovců se ovšem liší jednou zásadní věcí: neobsahuje žádnou myšlenku či poselství (pokud za ně nepovažujete rady typu „neopouštějte domov bez zásoby alkoholu“, „šoustejte kloky“ nebo „mějte rádi tanky“). Tank Girl nás prostě zaplatpábnu neoblažuje žádnou galakticky obrovskou moudrostí, je to prostě nezávazné blbnutí s plnými kanystry humoru a krve. Tomu odpovídá kresební styl, který se vyžívá



v totální nahuštěnosti, interních frcích pod čarou (nebo nad čarou, nebo vedle čáry) a zjednodušené karikovaných figurách. Jednotlivé krátké epizody spolu nijak nesouvisí a častokrát se stává, že postava, která exne, se v pohodě objeví v následujícím díle živá a nic v jejím chování nenavědčuje tomu, že se projela moodyovským tunelem. Tvůrci s oblibou narušují děj absurdními gagy či tím, že v případě krize nakreslí a napíší do příběhu sami sebe, aby u kulatého stolu řešili například situaci s obřím hamburgerem, který hrozí zavalit hlavní heroinu (nakonec ho odteleportovali hladovějícím mimozemšťanům). A tím se dostáváme k rodičům Tank Girl. Jak je v kraji zvukem, nemá žádnou matku, ale zato dva fotry: Jamie Hewletta a Alana Martina. Tihle dva ji přivedli na svět roku 1988 v porodnici magazínu Deadline. Časem se Tank Girl osamostatnila, zmohla se na vlastní řadu a nechala se adoptovat i od dalších tvůrců - Petera Milligana, Andy Pritchetta a Philipa Bonda. Se stoupající prestiží a slávou si Tank Girl dokonce zahostovala v minisériích nakladatelství Vertigo. Na trhu se



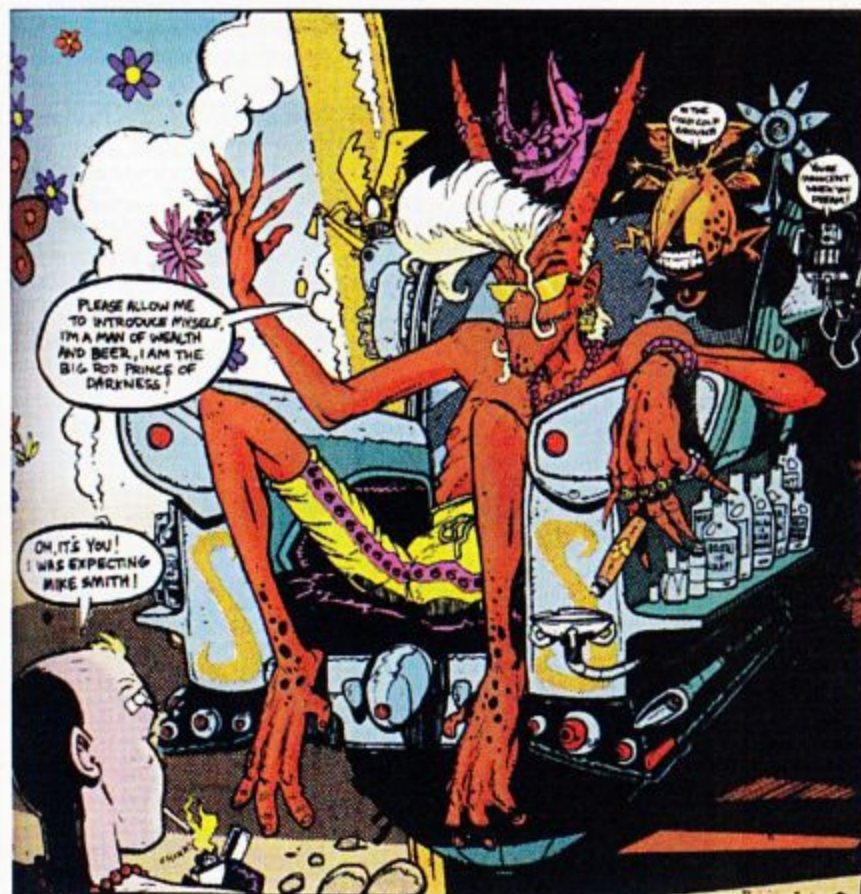
objevila trička s motivy z Tank Girl a přestože jsme je neviděli, jenom samotné názvy jako Uzi Avenger, Teenage Lobotomy, Vagina či Penis jsou zárukou elegance a případní nositelé těchto T-shirtů se stanou ozdobou každé exkluzivní párty a budou zváni do té nejvyšší společnosti - na Hrad, do Národního, do Žita nebo na Matějskou pouť. A samozřejmě taky nesmíme zapomenout na ten film.

O BOBRECH A KOZÁCH A O JEJICH PÓZÁCH

Byl to propadák. Filmoví producenti udělali s Tank Girl to samé, co dělají se všemi comicsy - vydlabou vnitřek a prázdnou skořápku donutí tančit do rytmu populárních klišé tak jako negerští šamani rozhybávají kouzly voodoo své ochocené zombie. Snad jediné s tím rozdílem, že na takovou pěkně ohnilou živou mrtvolu je hezčí pohled než na zfilmovanou Tank Girl (v naší videodistribuci jako Pancéřová holka). Režisérka Freddyho smrti a Vražedného computeru Rachel Talalayová nezvládla námět a navíc všechny scény, které ladily s drsnějším duchem předlohy, skončily na podlaze střížny - jako obvykle. Konec konců, hned jak utichl poslední výstřel a dochroptěl poslední padlý ve válce o filmovou Tank Girl a poražení Hewlett a Martin ustoupili za kreslenou Maginotovu linii, spatřila světlo světa nová minisérie Tank Girl na jejichž stránkách zúročili tvůrci své zkušenosti z tahanic s filmovými producenty a tvrdě je zparodovali.

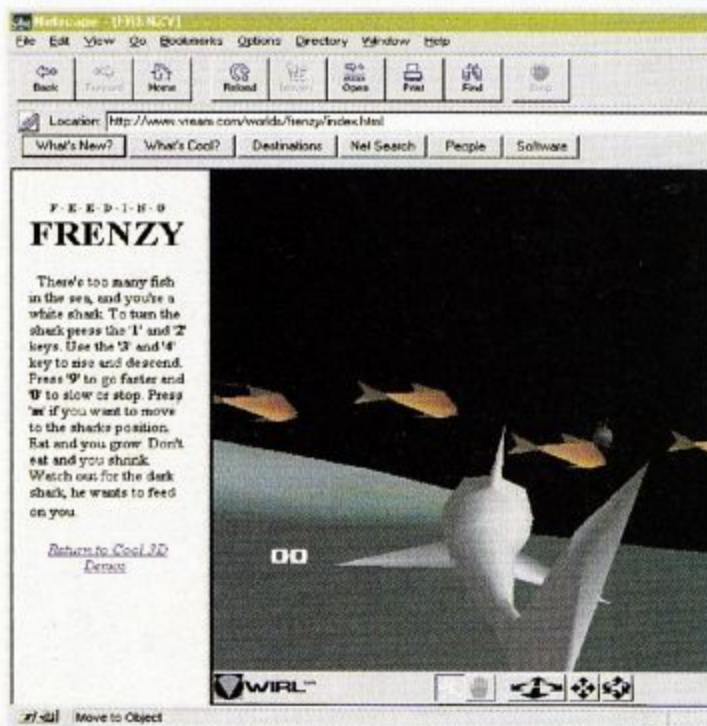
Film - nefilm, dívka posedlá tankem žije dál. Dál se v australské poušti ozývá sýčivé pšoukání otvíraných plechovek, dál se krajinou line blažené pivní krkání občas přerušené krátkou dávkou ze samopalů a kvikotem zasažených oponentů, dál mohutné pásy ocelové obludy, která má vepředu espézetku TANK a vzadu KANT, drtí vysušený písek a každého, kdo se jmenuje Bruce. Tak bylo, je a bude. A pokud budete chtít, můžete si tuto holku stopnout na nejbližší comicsově zastávce. Ale nedělejte si naději - proti klokanovi nemáte šanci.

Jiří Pavlovský, Štěpán Kopřiva



Internet

Nástroj Boha, nebo Dábla?



V poslední době se slovo Internet skloňuje snad všude a ve všech pádech. Bohužel většina článků v neoborném tisku je psána lidmi, kteří s Internetem nemají až takové zkušenosti. Spousta těchto „oborníků“ si na Internetu a vůbec počítačové zábavě a komunikaci založila jakousi živnost a stále do ní rýpají a dělají z ní nástroj naprostého odloučení od reality.

Ti, kteří mají Internet doma, nebo se s ním občas setkali, si již názor udělali a pro ty ostatní je zde tento článek.

To, že se Internet využívá na doručování elektronické pošty (E-MAIL) a že se na něm dá najít spousta informací (v podobě textů), je všeobecně známo, ale je to pouze zlomek toho, co opravdu umožňuje. Základní věci, které Internet umožňuje, se vám pokusím vysvětlit. Jelikož nejsem technik a většina čtenářů také ne, pokusím se o naprostou polopatyčnost, takže technici nekamenujte mě.

Trocha známé teorie nikoho nezabije.

Internet je celosvětová počítačová síť, která pracuje pod protokolem TCP/IP. Na celém světě jsou statisíce serverů, které jsou do sítě zapojeny a miliony uživatelů, kteří jsou zapojeni přes tyto servery. Internet není tedy řízen z nějakého lokálního počítače, ale vytváří opravdovou síť počítačů, takže není ani vlastněn žádnou firmou. Spousta lidí tvrdí, že díky tomu je to nejsvobodnější věc na světě. Jelikož se k této síti může připojit teoreticky kdokoli, je na Internetu téměř vše.

Jak ale něco v té spoustě informací najít? Na Internetu funguje velké množství takzvaných vyhledávacích serverů, což jsou počítače s obrovskou kapacitou, které mají pouze jediný úkol, a to stahovat informace z okolních počítačů, zpracovávat je a následně je dávat k dispozici dál. Vám jako uživateli, který se na takový server připojí, stačí zadat hledané slovo a server vám najde adresy, kde se hledané slovo vyskytuje. Neupřesníte-li slovo, nebo výraz, často vám pak počítač najde až několik desítek tisíc serverů, na kterých se slovo vyskytuje a vy jste tam, kde jste byli.

Mezi nejznámější vyhledávací servery patří asi Yahoo (www.yahoo.com), na kterém je vše přehledně seřazeno a kromě hledání podle klíčového slova můžete prohledávat Internet i podle různých kategorií (sport, software, firmy, zábava a tak dále). Vyhledávat můžete prakticky vše. Ještě se mi nestalo, aby se hledané slovo nikde nevyskytovalo, i když to byla slova netradiční a bizarní.

A to je vše?
Další zajímavou věcí, která se na Internetu v hojně míře rozrůstá, je nakupování. Nakupovat můžete opět téměř vše od CDček až po elektronické zboží. Zboží si můžete objednat buďto na dobírku, nebo stačí napsat číslo vaší VISA, nebo MASTERCARD a firma si sama peníze vybere a pošle vám účet. Zvláště hezké je nakupování CDček

(www.worldwidemusic.com), kde si můžete pouštět ukázky z jednotlivých CD a podle toho si vybrat. Ceny jsou větší, i s připočtením poštovního, daleko levnější než u nás, ale k takovému nákupu jsem neměl odvalu. No, možná se časem odhodlám, ale zatím si spíš pouštím ty ukázky, a pak si CD koupím u nás v obchodě. Jestli někdo z vás má s nakupováním přes Internet nějaké zkušenosti, může nám to do redakce napsat.

Co ostatní uživatelé? Jde s nimi komunikovat?

Asi nejznámější komunikací je E-MAIL, o kterém jsem se zmínil výše, ale existuje i několik dalších způsobů. Prvním z nich jsou takzvané CHATy, dalším způsobem je komunikace přes mikrofon a posledním, který neprobíhá v reálném čase, jsou různé konference.

Asi nejrozšířenějším chatem je mIRC, který má po celém světě spousta serverů (u nás irc.felk.cvut.cz). Abyste se mohli stát účastníkem chatu, musíte si nejprve z Internetu stáhnout mIRC program, s jehož pomocí se pak připojíte na nějaký server. Na těchto chatech probíhá obrovské množství různých konferencí (okolo 4000-5000), takže nějaké hledání mezi nimi nepřipadá v úvahu. Nejzajímavější je asi konference „#CS“, kde se scházejí různá individua z území Čech a Slovenska, takže si užijete mateřského jazyka.

Dalším, daleko zajímavějším způsobem komunikace, je komunikace v reálném čase přes mikrofon. K tomu musíte samozřejmě vlastnit zvukovou kartu a patřičný software (například COOLTALK, který je součástí browseru Netscape 3.0). Zvuková karta pak převádí váš hlas do digitální podoby a posílá ho jako data jinému účastníkovi. Zajímavostí je, že program COOLTALK používá stejnou kompresní rutinu, jako telefony GSM, takže je teoreticky kompatibilní.

Posledním typem komunikace, který mě napadá, je takzvaná konference, ve

kteří lidé nechávají zprávy pro druhé, něco jako E-MAIL, ale vše je přístupné pro všechny, takže každý může reagovat. Jestli tedy máte Internet, můžete se připojit do konference na www.mamedia.anet (Auditoria), kde probíhají zajímavé konference ohledně počítačových časopisů.

A co takhle 3D? Svět přeci není placka.
Na Internetu existují i spousta různých stránek, které jsou třírozměrné, takže se můžete procházet po virtuální galerii, nebo létat neexistujícími prostory. Asi nejrozšířenějším typem 3D souborů, které se na Internetu nacházejí jsou VRML (www.vream.com). Tento typ souborů je již podporován standardními browsery (Netscape 3.0, M.Explor. 3.0), takže k procházce po 3D světech již nic nepotřebujete. VRML soubory jsou v podstatě velmi podobné souborům standardních 3D programů (3D Studio, Lightwave) a s některými jsou dokonce kompatibilní. Záleží jen na rychlosti vašeho počítače. Některé objekty jsou dokonce potaženy texturami, nebo animovány, takže to vypadá velmi pěkně.

A nějaká hudba by nebyla?

Hudba je věc, kterou Internet přímo přetéká. Jsou zde k nalezení soubory v klasických formátech MID, WAV, AU a jiné, ale i formáty nestandardní jako Real Audio. Používáte-li dokonce Microsoft Explorer, na pozadí některých stránek dokonce hraje hudba.

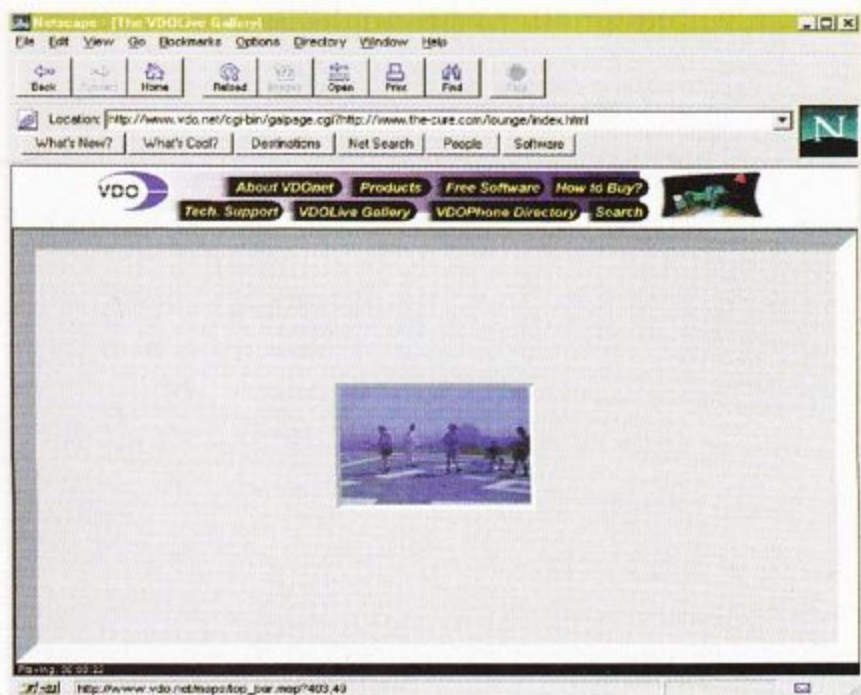
Asi nejzajímavějším formátem je Real Audio (RA). Všechny ostatní formáty jsou určeny pro stáhnutí na váš počítač, ale soubory RA není potřeba stahovat, protože hrají v reálném čase. Vlastníte-li opět Netscape 3.0, nemusíte se již o nic starat, ale v opačném případě si musíte stáhnout plugin, který formát RA podporuje (www.realaudio.com). Na takový soubor stačí kliknout a přes vaši linku vám začne „téct“ hudba. Na Internetu je spousta stránek a různých rádií, která neustále hrají, takže si můžete klidně pustit rádio, které se poslouchá v Americe. Jste-li na Internet připojeni modemem, je potřeba alespoň spojení 14.400 bps, aby byla hudba vůbec poslouchatelná.

Real Audio již funguje i u nás a na adrese (www.cz/cgi-bin/cz) vyhrává brněnské rádio Kiss Haná, takže si i Pražák může poslechnout, co hrají v Brně, ale není o co stát :-).

A co takhle video?

S přenosem obrazu je to přesně stejné, jako s přenosem zvuku, ovšem obrazová informace je samozřejmě náročnější. Na Internetu existují také spousta souborů





na stahování ve formátech AVI, MOV, MPEG a dalších, které v sobě mají audio a video data. Kromě nich existuje i formát VDO (Real video - www.vdo.net), který pracuje na stejném principu jako Real Audio. Přenos obrazu je ovšem daleko náročnější na rychlost, proto přes modem v našich podmínkách se spíše jedná o Audio s obrazem, který se tak jednou do vteřiny obmění. Navíc tento formát je zatím spíše ve vývoji, takže není tak hojně podporován jako Real Audio.

A nějaké zajímavosti?

Jak jsem se již zmiňoval, Internet je naprosto svobodným médiem, v němž nefunguje žádná cenzura, takže není nic neobvyklého, když narazíte na stránky oficiálně zakázaných hnutí jako je fašismus, nebo jakýchkoli teroristických skupin, kde jsou občas přesné návody na výrobu všech možných trhavin. Samotnou kapitolou je pornografie, která je na Internetu také velmi rozšířená, ale proti ní se začíná bojovat (aspoň se o tom mluví). Na druhé straně se můžete podívat co nového v Pentagonu a jaká je kriminalita v USA. Přes Real Audio se můžete připojit na stránce NASA do kabiny kosmonautů a poslouchat, co si povídají ve vesmíru. Jestli vás zajímá co nového připravují softwarové firmy, nebo co nového připravuje SONY, není problém najít domovskou stránku té, či oné firmy. Samotnou kapitolou jsou fankluby a stránky filmových hvězd s ukázkami svých filmů. Kromě informací na Internetu kvete samozřejmě i pirátství, takže když víte, kam sáhnout, můžete získat prakticky jakýkoli software.

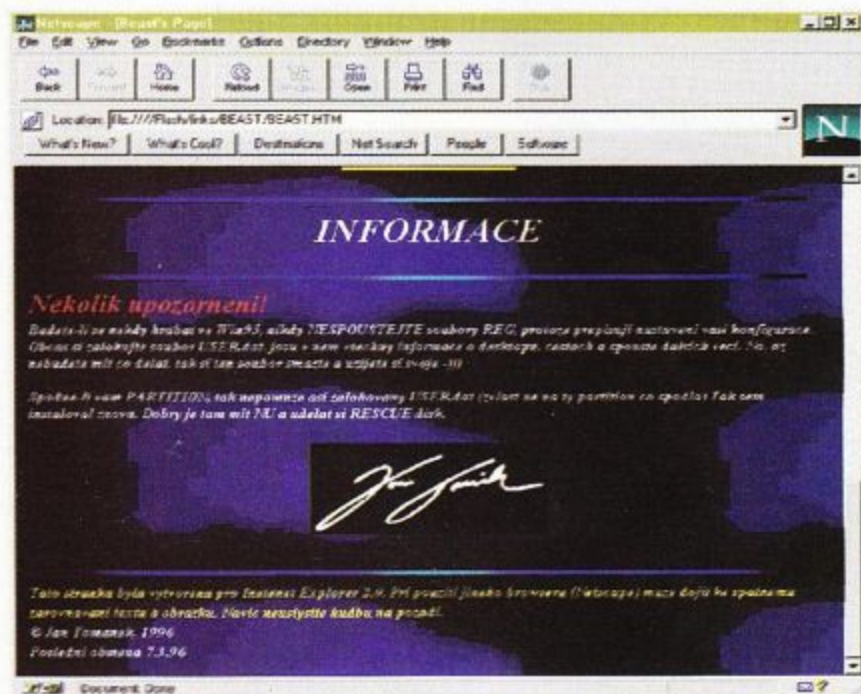
A co u nás? Jak vypadá Internet v naší republice?

Dobrym znamením je, že se Internet skvěle rozmáhá i v naší zemi, takže každým dnem přibývají domovské stránky různých českých institucí a firem. Již dnes si na Internetu můžete přečíst Mladý svět, Lidové noviny, najít si, co vyjde v zítřejší Annonci, zjistit jaké bude počasí a co hraji v jakém kině. Můžete zjistit, kdy jede jaký vlak a jak se nejrýchleji dostat na určité místo v republice, zjistit nejnovější zprávy přímo z ČTK a podívat se, co se děje nového v prezidentské kanceláři. Jestli vás zajímá ekonomika, dozvíte se nejnovější informace ze světových burz a kurzy měn, můžete zjistit jaký nový koncert se připravuje a rovnou si koupit lístek. Jestliže jste příznivci Járy Cimrmana, můžete se podívat na jeho domovskou stránku, nebo zjistit, co nového se hraje v dalších divadlech. Jestli se chystáte někam letět, stačí se podívat na letový řád, nebo si rovnou zamluvit letenku. Můžete si přečíst recenze na připravované filmy, nebo se podívat, co vás čeká v příštím SCORE.

A prognóza do budoucnosti?

To byl jen letný výčet toho, co mě napadlo, protože na Internetu se dá každým okamžikem najít milióny nových informací. Internet stále plyne jako řeka a začíná se pomalu rozvodňovat po celé planetě, a to je asi to hlavní, co mu spousta lidí vyčítá. Ovšem, když se objevila televize, taky se předpokládalo, že je odzvoněno knihám a časopisům, ale až čas ukázal, že tomu tak není. Jisté ale je, že již dnes dokáže Internet plně zastoupit telefon, FAX, dopis, noviny, rádio a částečně televizi. No uvidíme, kam to vše dospěje.

Jan Tománek
(aaastd@mbox.vol.cz)



**velkoobchod a maloobchod
výpočetní technikou**

Prodejna: Šumavská 19, Praha 2
tel. 02/2425 2439, 2425 7394
fax: 02/2425 7357

PEVNÉ DISKY

850 MB	6390,-
1,3 GB	7422,-
1,7 GB	8990,-
2,1 GB	10890,-

FAXMODEMY

FAX Modem 14,400 Int.	2330,-
FAX Modem 14,400 Ext.	3250,-
Voice FAX Modem 14,400 Int.	2427,-
Voice FAX Modem 14,400 Ext.	3647,-
Fax Modem 33,600 Int.	5492,-
Fax Modem 28,800 Ext.	6088,-
US Robotics 14,400 Int. SI	2990,-
US Robotics 14,400 Ext.	6990,-
US Robotics 28,800 Ext. Voice	11780,-
Supra Express 28,800 Ext.	7900,-
Supra Express 14,400 Int.	4900,-

CD-ROM MECHANIKY

2 x Speed	1190,-
8 x Speed	3940,-

DAŇOVÁ BOMBA

486DX4/100 PCI
4MB RAM
pevný disk 850 MB
barevný SVGA Monitor 14" MPRII
3,5" mechanika
grafická karta S3
Trio64 1MB
myš
klávesnice
provedení Minitower

**Cena bez DPH:
19999,-**

MODERNIZACE PC

na 486DX4-100	4900,-
na 586DX5-133	5500,-
na Pentium 100	10200,-
na Pentium 120	12990,-
na Pentium 133	13990,-

V ceně je zahrnut MotherBoard, Procesor, chladič a práce technika.

MIMOŘÁDNÁ NABÍDKA

**Chcete mít profesionální počítač?
Chcete počítač, který nezestárne?
Tak prosím...**

procesor PENTIUM 133
Intel Triton, 256kB Burst Cache
pevný disk 1,2 GB
16 MB RAM
CD-ROM 8x Speed
16bit. zvuk. karta
grafická karta S3 Trio64 2MB
barevný SVGA Monitor 15" digital
MPRII digital
myš, klávesnice
3,5" mechanika
provedení Minitower

45999,-

VÝKON PRO KAŽDÉHO

Procesor Pentium 100
Intel Triton 256kB Burst Cache
pevný disk 1,2 GB
grafická karta S3 Trio64 2MB
barevný SVGA monitor 14" MPRII
16MB RAM
CD-ROM 8x Speed
16bit. zvuk. karta
myš, klávesnice
3,5" mechanika
provedení Minitower

35999,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH. MOŽNOST PRODEJE NA LEASING.

CENOVÁ BOMBA!

Ideálně konfigurované PC pro hrani i těch nejnáročnějších her za bezkonkurenční cenu:

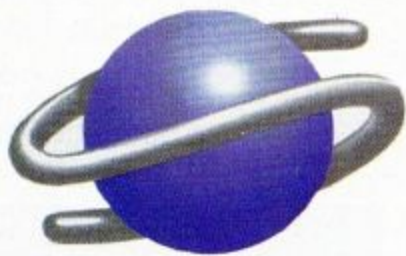
ZÁRUKA: 1 rok na komponenty, 3 roky na harddisk

PC586 DX5/133 PCI
256 kB cache
64-bit grafická karta S3 Trio64 1MB
8MB RAM
HDD 850MB
barevný Monitor 14 MPRII
CD ROM DoubleSpeed
16bit. zvuková karta
3,5 mechanika
klávesnice, myš
provedení MiniTower

Příplatky:

15" monitor	3800,-
každé další 4MB RAM	1200,-
HD 1.2GB	1000,-
HD 2.5GB	4900,-
CD-ROM 4x speed	800,-
CD-ROM 6x speed	1500,-





Sega Saturn

nová herní platforma

V lednu roku 1993 ohlásila Sega vývoj nové 32-bitové konzole, která měla znamenat novou éru domácích videoher. Do prodeje přišla koncem roku 94. Za první týden se jí podařilo prodat sto tisíc kusů a za následující rok dva miliony. Společně s PSX ovládla takřka 50 procent trhu domácích videoher a po Playstationu přichází na stránky SCORE i Saturn. Takže, jak to všechno začalo.

Vývoj:

Až do konce roku 1992 byla Sega, jak se říká „v pohodě“. Se svým Megadrivem a posléze i s MegaCD ovládala v podstatě trh a jediným konkurentem jí mohla být firma Nintendo. Jenže když ohlásila Sony koncem roku 1992 vývoj PSX, tak jestliže nechtěla Sega o svoje dominantní postavení na trhu přijít, musela s tím něco začít dělat. Začaly se rodit první návrhy nového přístroje, který ovšem měl být (jak Sega plánovala) vyvíjen ve dvou verzích. První pod názvem Jupiter (neměl obsahovat CD-ROM, pouze cartridge) a druhý pod názvem Saturn. Kompatibilita mezi oběma přístroji měla být zajištěna přídatným modulem, který by se zasouval u Jupitera do expačního slotu a měl obsahovat dodatečně CD-ROM a extra RAM paměť. Tak by si zákazník, který ze začátku na Saturn nemá, koupil levnějšího Jupitera, a potom si ho na Saturna dovybavil. Jenže to sebou neslo jeden problém. Sega by musela vyvíjet každou hru ve dvou verzích, a to se začalo jevit, jako zbytečně komplikované. Šest měsíců na to byl projekt Jupiter zastaven a veškerá síla vývojářů se soustředila pouze na Saturn.

Nástup na trh:

Vstup Saturnu na trh byl v Japonsku vůbec neočekávanějším vydáním hardwaru vůbec. Sega plánovala, že během následujících Vánoc prodá přes 500,000

přístrojů a následující rok skoro dva miliony. Tyto předpoklady se jí stoprocentně vyplnily. Celému nástupu na trh předcházela obrovská kampaň v televizi a většině mediálních prostředků. Prezident Sega corporation Hayao Nakayama prohlásil, že během dvou let chce ovládnout 70 procent trhu s konzolemi nové generace. Nějak ale pozapomněl na PSX.

Co to vlastně Saturn je a z čeho se skládá:

Když bych měl stručně vyjádřit, co vlastně Saturn je, tak stačí říci: „32-bitová konzole nové generace. Není to žádné PC ani jemu žádný podobný osobní počítač. Ten, kdo si Saturna koupí, tak může říci, že vlastní jeden vůbec z nejrychlejších herních systémů na světě.

No a teď trochu technických parametrů.

Hlavní procesor:

Srdce celého Saturnu tvoří dva riscové procesory SH-2 (jsou taktované na 28 Mhz) firmy Hitachi. Každý z těchto procesorů zvládá 25 MIPS (což znamená přibližně 2,500,000 instrukcí/za sekundu), takže když dáme oba dohromady, tak jak jistě uznáte, celkem slušný výkon ne?

Na těchto procesorech je obsaženo několik čipů, které mají podstatně zvyšovat celou výkonnost Saturna.

Prvním z nich je VDPI. Jedná se o sprite procesor, který



obstarává mapování sprajtů v prostoru a některé 3D operace. VDPI obsahuje dual frame buffer, který má za úkol přenos dat z 512 k texturové RAM cache.

Druhým je VDP2 procesor pro operace s pozadím. Může generovat až 5 na sobě nezávisle pohybujících se pozadí.

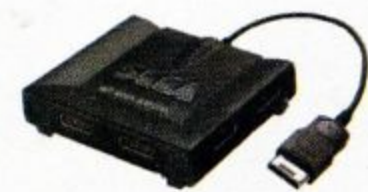
Zvuk:

Veškeré zvukové funkce Saturnu obstarává SCSP procesor. Odborníci tvrdí, že zvukový systém Saturnu je vůbec nejpovedenější v dějinách domácích konzolí. Jedná se o 16-bitový procesor 68EC000 taktovaný na 11,3Mhz kombinovaný s procesorem Yamaha FH1, taktovaným na 22,58 Mhz. Dále obsahuje šestnáctikanálový digitální mixer a 128 krokový signální procesor. Celkově Saturn zvládá 32 zvukových kanálů, FM syntézu a PCM syntézu.

Paměť:

Celková paměť Saturnu je rozdělena mezi CD-ROM buffer, VDPI - 2 čipy a SCSP procesor. Celkově má Saturn paměť 4,5 MB, což je zatím nejvíce ze všech domácích konzolí. Raději vám ji pro přehled rozepišu.

VRAM - 1MB
RAM - 2MB
Zvuková RAM - 512K
Buffer - 512K
Buffer pro CD-ROM - 512k
Paměť pro zálohování - 32k





CLOCKWORK KNIGHT™ 2



PANZER DRAGOON™ 2



EURO 96™

Grafika:

Saturn zobrazuje ve dvou rozlišeních. V rozlišení 352 a 224 a 640 a 224. Přitom může vybírat z 24-bitové palety a současně na obrazovce zobrazit 32,000 barev.

Přenos dat:

Přenos dat je zajišťován CD-ROM mechanikou JVC, která je velice rychlá díky výbornému systému „cache“ a pro dodatečné zálohování je přidán slot na cartridge.

Co si můžete k Saturnu dokoupit?

Sega plánovala, že s vydáním Saturna, dodá na trh do roka většinu plánovaných přídatných zařízení. Jedná se vesměs o různé typy ovladačů, ale také zálohovací cartridge, Mpeg-modul atd. Některé z nich bych tady trochu rozvedl.

Gamepad:

K samotnému Saturnu se dodává pouze jeden, pokud si budete chtít zahrát s kamarádem, tak se bez něj bohužel neobejdete. Podle mne je to první věc, kterou by jste měli k Saturnu dokoupit.

Virtua Joy:

Asi zatím nejlepší ovladač na Saturna. Je to přesná kopie páky z herních automatů Sega. Ocení jej především hráči Virtua Fightera, a to hlavně pro jeho přesnost v pohybu do šikmých směrů. Nevýhodou je větší velikost.

Arcade Racer:

Výborný volant pro jakékoli závodní hry. Dá se použít i u leteckých simulátorů. Je naprosto vynikající u Sega Rally. Člověk pak má mnohem lepší pocit z jízdy, než kdyby ovládal auto obyčejným gamepadem. Trochu mne mrzí, že se k němu nedělají pedály, ale prý se připravuje nová verze, která by je už měla obsahovat.

Virtua Gun:

Zatím můžete VG použít jen u Virtua Copa, ale plánuje se ještě několik titulů, které by jej měly podporovat.

Adaptér pro šest hráčů:

Zajímavé vylepšení, které si zatím můžete s klidem odpustit. Her, které tento adaptér podporují, je velice málo (prakticky jenom některé sporty) a bez vlastnictví dalších šesti ovladačů jej asi moc neužijete.

Myš:

Zatím zbytečná věc. Hra, která by ji podporovala do dnes, není na trhu. Sega plánuje vydání internetového zařízení (klávesnice, HD, FDD), kde by jste ji snad využili.

Mpeg modul:

Zásuvný modul, který vám změní Saturn na přehrávač VIDEO-CD a CD-I. Není to špatné, ale díky své vysoké ceně (polovina ceny Saturnu) se moc neprodává.

Kodak photoCD editor:

Editor fotoCD ve formátu KODAK. Obsahuje spoustu funkcí, včetně zvětšování, rotace, deformace atd. Neměl jsem zatím možnost otestovat.

Anténní modulátor:

Nutnost pro majitele televizorů neobsahující SCART vstup. Saturn se totiž dodává pouze s tímto konektorem.

Software:

Na Saturn je v současné době k dispozici asi stovka her. Každý týden vyjde něco kolem osmi titulů všech žánrů. Vývoj her zajišťuje třicet firem po celém světě. Většina z nich (až na výjimky, třeba NAMCO) dělá svoje tituly jak na PSX, tak na SATURN. Samotná Sega se zabývá vývojem pouze na Saturn a většina nových automatových videoher se,

objeví se zpožděním na i na něm. Zatím jsou to především hry Segy, které Saturn na trhu vedou. O těch nejlepších (BIG THREE) se dozvíte v tomto čísle.

Budoucnost:

Saturn narozdíl od jiných konzolí typu Jaguar atd. má naději na velkou budoucnost. Jenom to, že jeho tvůrcem je všemocný koncern Sega, mu dává obrovskou výhodu proti všem. Zkušenosti, které tato firma nasbírala během svého působení na herním trhu, jsou k nezaplacení. To si myslím, jí dává výhodu proti všem ostatním firmám (SONY a jejich PSX nevyjímaje). Jen si vezměte, jak dlouho se udržel Megadrive na trhu a dáte mi za pravdu.

Na a co SCORE?

Od dalšího čísla se vám budu snažit zprostředkovávat veškeré dění ve světě Saturnu, stejně tak jako je tomu ve SCORE u PSX. Jednu celou stránku zasvětim novinkám, protože těch je opravdu čím dál tím víc a každé číslo vám přinesu spoustu triků, typů a čítů. Pokud mi to vyjde, tak v některém z dalších čísel dám dohromady rozhovor s člověkem číslo jedna mezi vývojáři Segy - YU SUZUKOU (tvůrcem Virtua Fightera, Virtua Copa atd.) a pokusím se vám přiblížit Action Replay pro Saturna. Takže se už můžete těšit.

Pánové a dámy
SATURN právě přichází.



SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™



WORLD SERIES BASEBALL™



VIRTUA FIGHTER™ 2

Virtua Fighter 2

Slyšeli jste někdy slovo virtuální? Já si myslím, že určitě ano. Virtuální svět, virtuální přilba, virtuální realita, virtuální paměť, virtuální pro..... A co virtuální bojovník? Že neznáte? Tak čtěte dál a nebudete litovat.

PLAYER SELECT



SARAH



PRESS START BUTTO

PROFILE

Name Sarah Bryant
Country USA
Birthday July 4, 1973
Sex Female
Job College student
Blood type AB
Hobby Sky diving

Bojové hry jsem nikdy neměl v lásce. Přišly mi nudné a většinou všechny stejné. Lišily se jenom množstvím speciálních úderů a sem tam lepším, či horším zpracováním. Když jsem poprvé slyšel o „Virtua Fighterevi“, tak jsem zůstal naprosto klidný. Ani ve snu mne nenapadlo, že se tato hra brzo stane legendou. Při samotném vývoji Saturnu začala Sega uvažovat o tom, co bude vlajkovým titulem na tuto konzoli. A nemohla rozhodnout lépe. „Virtua Fighter“ v té době již patřil mezi 10 nejoblíbenějších videoher všech dob a Saturn díky svým fantastickým hardwarovým parametrům neměl se zpracováním hry žádné problémy. „Virtua Fighter“ se hned po svém uvedení na trh stal nejprodávanejším titulem na Saturnu a jedním z nejprodávanejších herních titulů vůbec. Úspěch, který Sega tak trochu očekávala, dával ale dobré předpoklady pro pokračování

hry. Po nějaké době se na trhu objevil „Virtua Fighter remix“, ale byl to jen takový mezistupeň, lišící se jen pokrytím postav texturami. No a na konci roku (tuším v listopadu) přišel do prodeje „Virtua Fighter 2“. Společně se „Sega Rally“ a „Virtua Copem“ to byly hry, kvůli kterým si spousta lidí Saturna pořídila a dodnes mají jenom tyto tři věci. Nemohu si pomoci, ale „Virtua Fighter 2“ je naprosto geniálně provedená a vymyšlená hra, která zůstane navždy legendou mezi videohrami a toto postavení jí už nikdy nikdo nevezme. Ale nebudu předbíhat, pojďme pěkně po pořádku si vysvětlit, o co vlastně jde.

Celá hra se nese v duchu klasické „mlátičky“. Na začátku hry si vyberete bojovníka (hra jich obsahuje 11) a bojujete postupně se všemi protivníky, které proti vám nasazuje počítač. V tomhle výjimečnost hry rozhodně netkví. Hlavní silou je celkové zpracování. Všechny postavy jsou naprosto dokonale zpracovány. Celé tělo bojovníka se skládá asi z 50 polygonů a je pokryto velice jemnými texturami. Pohyb postavy je neuvěřitelně realistický a sama Sega se přiznala, že při animaci některých pohybů použila jako předlohu vybrané bojové filmy. A teď si představte, že to celé se pohybuje v 3D prostoru rychlostí asi 40 snímků za sekundu. Když potom člověk hraje všechny ty „Toshindeny“ a „Tekkeny“ tak si říká, že je až neuvěřitelné, jak je tato hra daleko přede všemi. Tím ale nechci pomlouvat PSX. I on má spoustu vynikajících her, ale



bohužel zatím za Saturnem v „bojovkách“, alespoň podle mého názoru, trochu pokulhává.

Hra obsahuje několik variant. Jestliže zvolíte „Arcade Mode“, bojujete prakticky stejným způsobem jako na videoautomatech. Každého bojovníka musíte porazit dvakrát, a potom postupujete do dalšího kola. Pokud se vám to nepodaří, máte k dispozici počet opravných pokusů, který se dá nastavit. Dále je tu možnost boje v „Expert Mode“, kdy bojovníkům je nastavená ta nejvyšší inteligence (dokáží třeba okoukat jednotlivé série vašich úderů, a potom se proti nim lépe brání), a abych se přiznal některé „drsnáky“ se mi nepodařilo ještě porazit. Chcete-li si zabojet s kamarádem, máte možnost změřit své síly ve „Vs Mode“ a jestliže vám záleží na stylu vašeho bojového umění, můžete se nechat ohodnotit rozhodčím ve speciálním „Ranking Mode“. Ale především, než se pustíte do boje, doporučil bych vám dokonale prostudovat údaje v manuálu o jednotlivých postavách. Každý bojovník se vyznačuje jiným stylem a až si budete myslet, že je umíte dokonale ovládat, zkuste si „Expert

V Tak co si myslíte, kdo vyhraje? Oba vypadají opravdu zle. Asi bych je nechtěl potkat o půlnoci v parku.



Mode“ a vaši soupeři vás rychle vyvedou z omylu. Celkově budete potřebovat asi týden až dva na ovládnutí jednoho bojovníka, a když vám prozradím, že dohromady všechny charakterky mají kolem 2000 úderů, tak vám to zabere tolik času, že máte na několik měsíců vystaráno.

O celkovém grafickém zpracování jsem již napsal. Zbývá mi tedy zhodnotit hru po stránce zvukové a hudební. Zvuky jsou naprosto vynikající. Bojovníci při úderech vykřikují, samotné údery zní jako při sledování některého bojového filmu a po skončení každého boje patříčné svůj výkon okomentují. Bohužel mluví, pro mne dosti exotickým jazykem, takže jsem toho z jejich komentáře moc neměl.

Hratelnost je jedním slovem doslova „šílená“. Nikdy jsem neviděl tak hratelnou „mlátičku“ jako je právě „Virtua Fighter 2“. Obliba této hry došla tak daleko, že jsou pořádána každým rokem Mistrovství světa, kde se utkají nejlepší hráči této planety.

Zkrátka a dobře, jestli máte doma Saturna bez „Virtua Fighter 2“, tak se hrozně styďte a doufám, že ho hned zítra poběžíte koupit.

Igor Staněk

VIRTUA FIGHTER 2

Výrobce: Sega
Distribitor: Sega

SYSTÉM: Sega Saturn

VERDIKT: Suveréně nejlepší „mlátička“ všech dob, měla by se dávat povinně ke každému Saturnu.

score 10/10

**DDC AGENCY spol.sro. AUTORIZOVANÝ VELKOOBCHOD A DISTRIBUCE TV
HER pro ČESKOU a SLOVENSKOU REPUBLIKU.**

najdete nás na adrese :

**SOKOLOVSKÁ 95 180 00 PRAHA 8 KARLÍN
TEL/FAX: 02 - 232 74 62, 02 - 231 48 86**

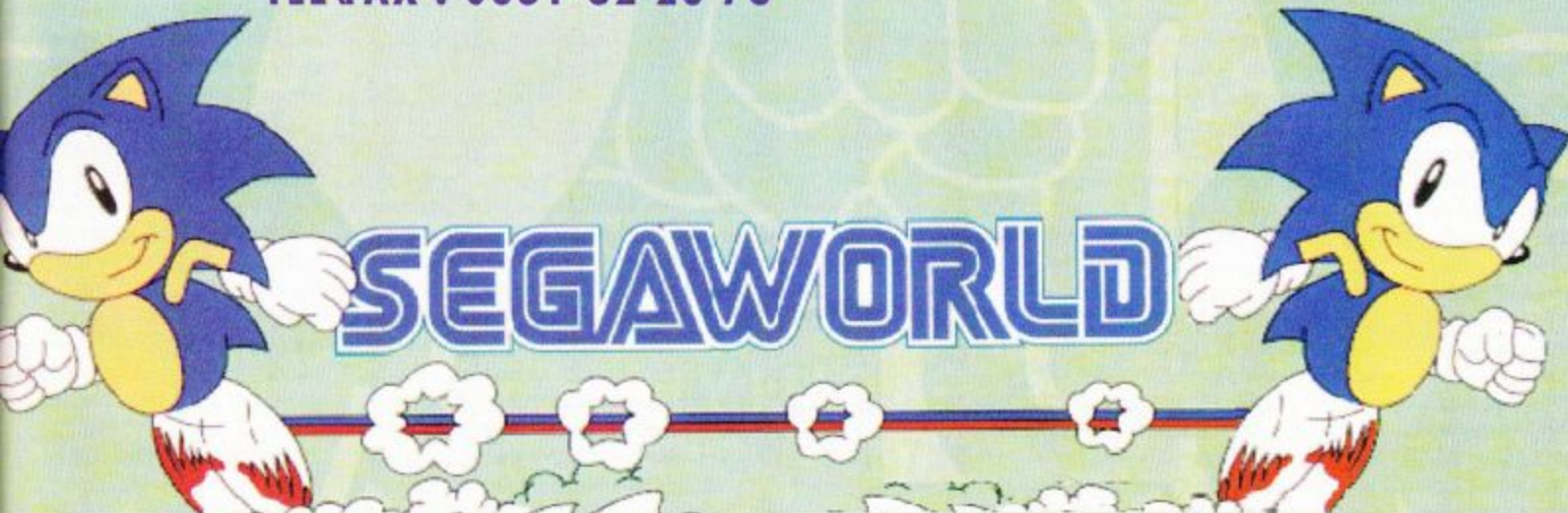
NAŠI KRAJOVÝ DISTRIBUTOŘI:

***Praha, středočeský a jihočeský kraj - DDC AGENCY
TEL\FAX :02-232 74 62, 02-231 48 86***

***Severomoravský a východočeský kraj - EUROSHOP OSTRAVA,
TEL\FAX 069-35 09 04***

***Západočeský a severočeský kraj - OZÓN
TEL\FAX : 0181-97 16 21***

***Brno a jihomoravský kraj - TROJANEC
TEL\FAX : 0631-32 26 78***

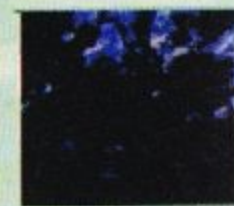


LEDÁME SPOLEHLIVÉ DEALERY A DISTRIBUTORY VE SLOVENSKÉ REPUBLICĚ.

MEGA VISOR DISP

U nás je vždy o vás postaráno

www.oldgames.sk



Sega Rally

Když jsem před rokem v jednom zábavném centru ve Vídni poprvé viděl fungovat na hracích automatech Segy tuto pro mě naprosto špičkovou závodní hru, nestačil jsem kulit oči. Ani ve snu mne nenapadlo, že skoro přesně za rok si budu moci zahrát Sega Rally doma a nebudu muset vlastnit supervýkonný herní automat za několik set tisíc.



To víte, časy se mění. Technika jde do předu a v oblasti herních domácích systémů to platí stonásob. Když jsem se potom letos na jaře rozhodl pro koupi Saturnu, čekal jsem, že „nadupaný“ hardware se sebou přinese „nadupané“ hry. A protože mojí velkou láskou jsou auta, závody a tudíž i závodní hry, těšil jsem se, že některou svoji „automatovku“ Sega převede na Saturn. A taky že se stalo. Jenže začátek závodních her na Saturnu se příliš nevydařil. Zatímco PSX přišel s vynikajícím Ridge Racerem, Saturn bohužel stál v jeho stínu s nepříliš vydařenou Daytonou a já musel zatím čekat. Sega vědoma si nevalné kvality Daytony začala pracovat na něm „Novém“. Začalo se proslýchá, že prý se na Saturnu objeví Sega Rally a že má být lepší než jeho automatová verze. Uplynulo pět měsíců a hra byla na světě. To vám bylo šílenství. Na světě existuje jen málo vlastníků Saturnu, kteří by Sega Rally neměli ve své sbírce. Dokonce se najdou lidé, kteří si tuto konzoli pořizují jenom kvůli této hře. Konkurovat jí na Saturnu, co se týče prodaných kusů, může snad jen Virtua Fighter 2, ale to už je jiná kapitola.

Samotná hra se od své automatové verze neliší takřka vůbec. Rozdíl je vidět pouze v rozlišení grafiky, což se mi zdá vzhledem k ceně celého Saturnu doslova neuvěřitelné. Na začátku hry máte možnost si zvolit samostatnou jízdu na čas, nebo závod s účastí ostatních soupeřících aut. Je tu taky možnost zazávodit si s kamarádem, pokud vlastníte druhý ovladač. Nejprve bych vám ale

doporučil prohlédnout si menu Option, kde se nastavují některé důležité položky, jako je třeba větší akcelerace, typ závodu, zapnutí a hlasitost zvuků s hudbou atd. Pokud se vám podaří zajet některou trať v rekordním čase máte možnost se podívat do žebříčku nejlepších jezdců a popřípadě si svoji poslední povedenou jízdu přehrát ze záznamu.

Po zvolení jízdy na čas máte možnost si vybrat auto a trať, kterou pojedete. Auta jsou v Sega Rally pouze tři. Toyota Celica GT4, Lancia DELTA a Lancia Stratos. A aby bylo o co hrát, tak se „Stratosem“ si od začátku nezajeďte. Musíte nejprve dojet šampionát do třetího místa a teprve potom se vám objeví „Stratos“ ve výběru aut. Stejně tak je to i s tratěmi. Na začátku máte k dispozici tři tratě a jakmile zvládnete šampionát, objeví se vám trať čtvrtá. Celkem se můžete prohánět po poušti, lesních cestách, úzkých uličkách ve městě, užijete si také jízdy v horách, na polních cestách atd.

Začínám se potit, sedím na startu ve své Celice a netrpělivě poslouchám odpočítávání. Dvě sekundy do startu podvědomě řadím jedničku a ruce se mi začínají potit ještě víc. A je to tady „GO“, ozývá se z amplionu. Sešlapuji plyn na maximum a rychlostí téměř 170 km v hodině se řítím ven ze startovní rovinky vyprovázen tleskotem a povzbuzováním nadšených diváků, které přehlušuje řev mého motoru. Vjíždím do první zatáčky a jen v podvědomí slyším upozornění navigátora na ostrou zatáčku vpravo. Kola mi kvílí a auto se dostává do smyku, ale daří se mi jej zvládnout. Letím dlouhou rovinkou na maximální rychlost a míjím svého prvního soupeře. Na konci rovinky mě čeká skalnatá zatáčka, ale z předchozí zkušenosti raději zpomaluji, podřadím a projíždím zatáčku trochu opatrněji. Následuje opět rovinka a tak na to zase šlápnu. S něčím jsem však nepočítal. V ďábelské rychlosti (asi 190 km/h) jsem se vrhl na „skokánek“ a předvedl takový let, za jaký by se nemusel stydět ani Jiří Parma. Ještě mi hlavou blesklo, jestli mám volant rovně, ale to už jsem porovnával pevnost své karoserie s pevností protilehlé skály. No a takhle skončila má první jízda. „No nic, chybami se člověk učí“, řekl jsem si a jal se trénovat. Po několikadenním ježdění mě závodění doslova rozložilo. Odmítl jezdit vlastním autem se slovy „stočtyřicet, žádná rychlost“ a koupil si porcelánové prasátko s nadějí, že za 50 let psaní do SCORE si snad na svoji Celicu GT4 našetřím.



Nyní ale vážně. Celý šampionát dojedete s trochou tréninku poměrně rychle. Ale to, co vás bude nutit se neustále k Sega Rally vracet, je právě (jako ve správném rally) jízda na čas. Motivace je tady neuvěřitelná. Když vám nestačí soupeřit jen sami se sebou, tak se můžete zúčastnit některé ze soutěží pořádaných renomovanými evropskými časopisy (např: Sega Saturn nebo německý Saturn Magazin atd.) o nejrychlejší zajeté kolo. Stačí jen před jízdou nachystat do videa kazetu a celou jízdu si nahrát, ovšem citíte-li se na rekord, protože pochybují, že by pánové redaktori chtěli trávit drahocenný čas v redakcích těchto časopisů sledováním hodinových pokusů o váš rekord.

Celkově je až neuvěřitelné, co programátoři z týmu AM3 dokázali. Závody s takovým zpracováním skutečně ještě na žádné herní platformě nebyly (a to myslím i PC). Grafika je absolutně neuvěřitelná. Celý obraz se pohybuje rychlostí asi 35 snímků za sekundu, ale při takovém rozlišení a s takovým množstvím pohybujících se objektů, že Pentium na 200MHz s tou nejrychlejší grafickou kartou může jen tiše závidět. Přitom všechny objekty ve hře jsou dokonale texturované. Diváci kolem tratí se pohybují, mávají na vás, při jízdě v poušti se v zelené oáze plné palm pohybuje stádo slonů, po lesních cestách jeleni atd. Grafici šli dokonce tak daleko, že při jízdě za sebou nechávají mraky prachu, písek a kamení vám odlétávají od kol, podle toho, na jakém povrchu zrovna jedete.

Zvuky jsou také na vysoké úrovni. U každého auta najdete jiný zvuk motoru, který je prý „nasamplovaný“ přímo ze skutečných závodních aut. Povrchy, po kterých se proháníte, mají každý svůj velice realistický zvuk. Všichni diváci hlasitě povzbuzují, tleskají a do toho se ozývá kvílení kol v zatáčkách.

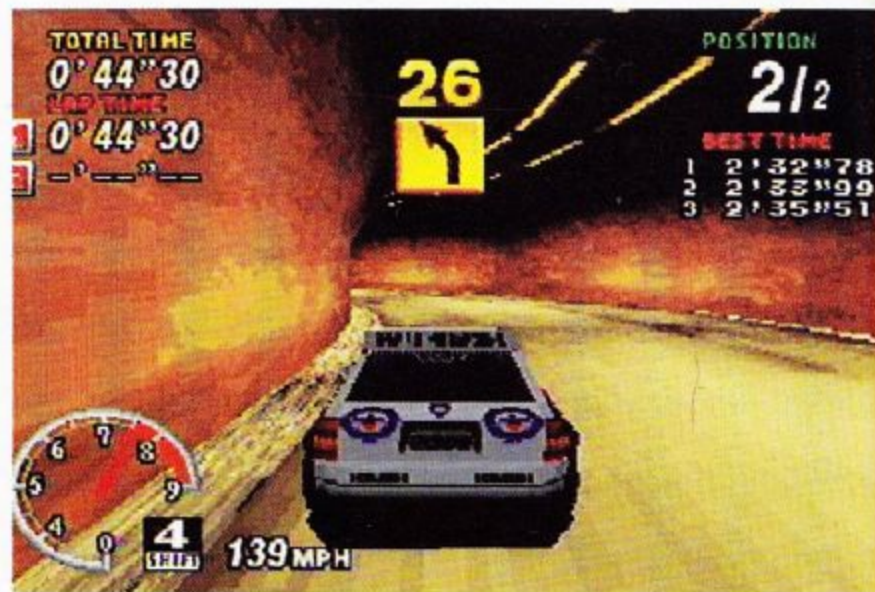
Ač se snažím sebevíc, na Sega Rally se dá dost těžko co vytknout. Přesto bych se rád o některých malých (ale opravdu malých) nedostatcích zmínil. Trošku mi vadí, že celá hra obsahuje tak málo tratí. Víc by jich neškodilo. Továrních značek závodních aut by také mohlo být více. Nemyslím si, že by mistrovství světa jezdili jenom Toyota a Lancia.

Co dodat. Snad jen to, že Sega Rally patří suverénně mezi nejlepší závodní hry všech dob (pokud není vůbec nejlepší). A kokurenci? Tu snad ani nemá. Kam se hrabou všechny „Ridge Racer“, „Wipeout“ atd. Ale pozor! Hoši od AM3 chystají novou verzi „Daytony“ pod názvem „Daytona Remix“ a slojany reklamních letáků hlásají „OBRAZ A ENGINE SE ZVUKY V KVALITĚ SEGA RALLY“, takže se pravděpodobně máme opět na co těšit.

Igor Staněk



SEGA RALLY	
Výrobce:	Sega
Distributor:	Sega
SYSTÉM:	Sega Saturn
VERDIKT:	Vynikající závody s výbornou hratelností a grafikou. Nutnost pro všechny majitele Saturnu.
score	9/10

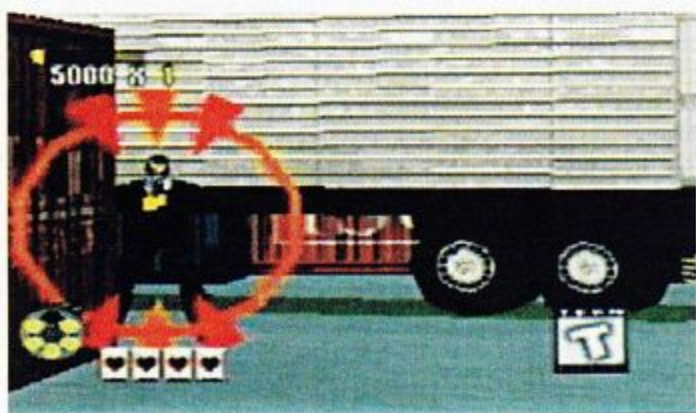


Virtua Cop

Bum, prásk, ... ! Zase jedna „nechutná řezanice“. Co naplat - tak se na ni podíváme!



A bych měl svoji sbírku (říká se jim Big Three) vlajkových her Saturna pěkně pohromadě, nesmím samozřejmě zapomenout na „Virtua Cop“. Tato hra je z té velké trojky asi nejslabší. Ovšem to je velice relativní pojem, protože mít za konkurenty tak vynikající hry, jakými jsou bez diskuse „Sega Rally“ a „Virtua Fighter 2“, je dost těžké.



▲ Tak a padouch je zaměřen. Jeho osud je teď v mých rukách. Haha.

◀ Takto to vypadá, když na vás vyskočí zločinec zpoza jedoucího kamiónu.

Na hře pracovali vývojáři z týmu AM2 společně s „Virtua Fighterem 2“ a myslím si, že VF2 dostával trochu přednost. To ale může být můj subjektivní názor, takže posouzení nechám na vás.

Je to v podstatě klasický typ „střílečky“, kde proti vám nabíhají desítky padouchů a vy jako neohrožený strážce pořádku se je snažíte zlikvidovat. To všechno by činilo z „Virtua Copu“ jednu z mnoha desítek v podstatě stejných „stříleček“. Je tu však jedno „ALE“. Padouchy totiž nelikvidujete zaměřovačem, který je ovládán joypadem, nebo myší, nebo joystickem, ale pořádnou „krochnou“ (to víte, Moravák se nezapře), která je dodávána přímo se samotnou hrou.

Určitě uznáte, že to už začíná znít zajímavě. Takže pokud jsem vám svoji moravštinou nepokazil vaše jazykové citění, dovoluji si vás pozvat do naší speciální jednotky.

První věc, kterou bych vám doporučil udělat, je nastavit si v menu „setup“ pistole (dále budu používat výraz „VG-Virtua Gun“), protože každý míří jinak a pochybuji, že by vám tovární nastavení vyhovovalo. V tomto menu se ještě dá upravit počet životů a některé méně významné položky. Pokud máte vše nastaveno, tak bych doporučoval nejdříve vyzkoušet trénink, a teprve potom se pustit do „Akce“. Při tréninku máte dvě možnosti. Buďto si zastřílíte sami na terč, anebo je pro vás nachystán soupeř s nadmíru přílehlavým jménem „Zuřivec“ (pro angličtináře -Rage). Po absolvování tréninku už vám zbývá jenom pustit se do opravdové akce.

Na výběr jsou celkem tři scénáře. V prvním máte za úkol udělat pořádek v přístavním doku, kde se naplno rozjel černý trh se zbraněmi. Ve druhém na vás čeká tajný sklad drog na opuštěném stave-

ništi a ve třetím se máte vypořádat se skupinou teroristů, která přepadla mrakodrap jedné známé firmy na výrobu počítačů. Během hry likvidujete desítky teroristů, mafiánů a jejich šéfů, kteří jsou vyzbrojeni od klasických pistolí až po rotační kulometry a raketomety. V zásobníku vaší pistole se nachází vždy šest nábojů, které musíte po vystřelení zase dobýt tím, že namíříte pistole mimo obrazovku a stisknete spoušť. Během hry se vám může stát, že se zmocníte některých lepších zbraní jako jsou automatická pistole, nebo samopal UZI, a dokonce můžete získat i M16 a tomu se pak říká „maso“. Celou hru dohrajete na normální obtížnost v poměrně krátké době. Ale myslím si, že se k ní určitě rádi vrátíte a bude zkoušet ji dohrát s co největší přesností zásahů. Mě se zatím povedlo pouze 79 procent, a to jen tak někdo nezvládne. Chce to nejen přesnou mušku, ale i spoustu hodin tréninku.

Celkově programátoři z AM2 odvedli velice slušnou práci. Grafika je poměrně rychlá a nájezdy jednotlivých kamer jsou vcelku působivé. Škoda jen, že nepoužili jemnějšího rozlišení, jak je tomu např. u „Virtua Fighteru 2“, ale jak se lidově říká: „Nikdo nemůže být na deseti hodech najednou.“ Co se týče zvuků, nemohu snad vytknout nic (abych řekl pravdu, ještě jsem se na Saturnu nesešel se hrou, která by byla špatně ozvučená.). Nepřítelé po sobě pokřikují povely, a po vašich zásazích padají s křikem k zemi. Když si třeba nedáváte pozor

a s padouchem rozstřílíte i nádrž auta, za kterým se skrývá, tak jste odměněni ohlušujícím výbuchem, při kterém mi málem „rupl“ reproduktor u televizoru. Něco bych ale přece jen hře vytkl. Příliš se mi nelíbí úvodní „intro“. U konzole s parametry Saturnu bych čekal trochu lepší „intro“, než je malinký rámeček uprostřed obrazovky. A ještě něco bych měl, to se ovšem týká spíše hardwaru. Jestliže totiž vlastníte 100Hz televizi, tak si s VG moc nezastríte (nějak to s ní nefunguje), a to si myslím, že je škoda, protože s normálním gamepadem to rozhodně není ono.

Jestliže máte rádi hry tohoto ražení, nenajdete na Saturnu zatím nic lepšího. Ale pokud raději střílíte na živý terč, tak si můžete tuto hru s klidem odpustit, protože rozhodně takový zážitek vám rozhodně neposkytne.

Igor Staněk



VIRTUA COP	
Výrobce:	Sega
Distributor:	Sega
SYSTEM:	Sega Saturn
VERDIKT: Nebýt VG, tak by to asi byla v podstatě zcela tuctová střílečka, ale s ním má rozhodně něco do sebe. Za vyzkoušení zcela jistě stojí.	
score	7/10



FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

Přístupové kódy do všech levelů.

Jižní Amerika: Arms Running

- 1- J411KFC5QBDUTIQ
2- J9NIHNC7UBDVUA
3- J99HU3C61BDV00Q

Jižní Amerika: Stealth Down

- 1- JRKHUFC8QBDVVA
2- JR49UFCRNNDTEI
3- JTHPUNCQFFDFQSQ

Panamský průplav: Canal Crisis

- 1- JVFPVJCTRFDI92
2- JU89TQKVLJCFSD2
3- J1JDQUCISJCFRH2

Střední Amerika: Recapture Town

- 1- J188RQCICFIDA
2- JJD8RNCLDNFSEI
3- JJJDRNCK8NAFRBA

Východní Evropa

- 1- J1P8RNCMMNAFSEI
2- J1KKRPCDBREFS8A
3- J1MV4RPCA8REFRMI

Střední Východ: Recapture Territory

- 1- JA24RMSFIREF0EA
2- JDL4RNSLUMFTMA
3- JFH4RNSHSVMFRK2

Střední Východ: Oil Dispute

- 1- JFNKRNT36VMFI62
2- JGDKRND36FSFQ
3- JG34RND5436FQCQ
4- I3VKRND6E36F0KA

Jižní Čínské moře: Piracy

- 1- I344RND9A36FUFI
2- I4O4RND9C66FTL2
3- I1IKRNDRH66FQ8A

Závěrečná sekvence

IUN43NDTJ66F08A

FIFA SOCCER 96

Zahajte zápas, stiskněte tlačítko PAUSE, vyberte kolonku OPTIONS a zadejte jeden z následujících kódů:

Neviditelné zdi: B,B,B,Z,A,A,A,Z
Zatáčející míč: Z,A,B,Z,B,B
Super síla: Z,A,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z,Z
Super Brankář: A,A,A,A,Z,Z,Z,Z,Z,Z

Super útok: A,A,A,A,A,Z,B
Super obrana: Z,Z,Z,Z,B,Z
Střely mimo: A,Z,A,B,A,Z
Tým hrůzy: A,Z,B,A,Z,B
Tým snů: A,A,Z,Z,B,B,A,A

● Pokud chcete kód použít, odejděte z OPTIONS menu, zvolte RESUME GAME a kód se vám v daném zápase automaticky spustí.

cheaty

OPERATION BLACKFIRE

Pokud si chcete v jednom celku a bez námahy prohlédnout všechny filmové sekvence, postupujete podle následujících pokynů:

Jděte do titulní obrazovky, stiskněte tlačítko START, a potom Z,A,Z,A,B,A,B,Y,C,A,C,A

THE HORDE

Při samotné hře stiskněte tlačítko PAUSE, a pokud opravdu potřebujete pomoc, zadejte jeden z našich kódů.

● Doleva, A, Nahoru, Dolů, B, A, A, B: Kompletně se vám odkryje celá mapa území.

● A, Dolů, Dolů, Doprava, A, Dolů: Bude vám pokračovat dál ve hře, i když již vaše vesnice byla zničena.

● Doprava, A, Doleva, Doleva, A, Nahoru, B: Přehrají se vám všechny filmové sekvence, které hra obsahuje.

● B, Doprava, A, Doleva, Doleva, Dolů, Doprava, A, A, Doleva: Všechny předměty ve hře se stanou přístupnými.

GEX

● Z titulní obrazovky jděte do PASSWORD OPTION a tam zadejte kód: CZYDRHYP. Nyní máte všechny levely kompletní. Vydejte se do Rezopolis. Najděte poslední televizi a vstupte do Rez s Lair. Nyní stojíte tvář tvář závěrečnému souboji. Hodně štěstí!

TITAN WARS

Kdykoliv během samotné hry stiskněte tlačítko PAUSE a můžete zadat následující kódy.

Rízená zbraň: B, A, Doleva, Doleva
Sledující zbraň: Doleva, A, Dolů, Y
Horde Level: C, Nahoru, Dolů
Le Chowder Level: Y, Dolů, Dolů, Nahoru, Doprava, C
Frost Byte Level: B, Nahoru, Doprava, Doprava

Still Trippin Level: B, A, Doprava, Start

Detonační zbraně: Dolů, Nahoru, Dolů

Rally Mód: Doprava, A, L, L, Y
Video Test: Nahoru, C, B, A, Dolů

● Pokud zvolíte kombinaci: Doprava, Dolů, Dolů a Doleva, dostanete přístup do tajného levelu, plného, ale opravdu plného krav, čekající jen, až je odstřílete...

PANZER DRAGON ZWEI

● Pokud chcete zvýšit rychlost letu na dvojnásobek, jděte zpátky k titulní obrazovce a zadejte tuto kombinaci: Doleva, Doprava, Doleva, Doprava, Nahoru, Dolů, Nahoru, Dolů. Hra se stane extrémně rychlou a zvládnou ji jen opravdu otrlé povahy.

THE NEED FOR SPEED

● Jestliže nejste tak dobří jezdci, či jestli jen toužíte vidět nejsilnější auto hry a speciální bonusovou trať, udělejte následující. Vstupte do turnaje s kódem TSYBNS a budete mít k dispozici fantastický vůz Warrior a nádhernou trať v samotném Lost Vegas.

CLOCKWORK KNIGHT

● Mít více životů než jeden je v reálném životě prakticky nemožné, ale toto je hra a proto jich můžete mít až 999. Jak na to? Až se objeví titulní obrazovka, namačkejte tuto kombinaci: Nahoru, Doprava, devětkrát tlačítko X, Dolů, šestkrát znovu tlačítko X, Doleva, tlačítko X naposledy a to sedmkrát, Z, X, Y, Y, Y, Z.

● Pokud si chcete sami vybrat libovolný level, je tu pro vás tato, podstatně jednodušší kombinace a zadává se opět na titulní obrazovce. Doleva, Nahoru, Doprava, Dolů, Dolů, Doprava, Doprava, Nahoru, Doprava, Nahoru a Dolů.

● Jestli vám ani toto nestačí a již máte nastavený předcházející kód na libo-

volný výběr levelů, můžete pokračovat a dostat se až do úrovně poslední. Stiskněte Doleva, Doprava, Doprava, Nahoru, Doprava, Doprava, Nahoru, Dolů, Doprava, Doprava, Nahoru a Doprava.

VIRTUA COP

● Podělíme se s vámi o dosti kuriózní kód, který se nám dostal do rukou. Pokud budete tak dobří, či spíše šílení nebo usilovní a budete hrát hru v jednom tahu po 78, ano, slyšíte dobře, po 78, změní se ve hře den na noc, a to díky hodinám, jež Saturn obsahuje. Milé od programátorů i od Saturna, ale asi jen velmi málo hráčů tento čit ocení a někdy výše zmíněný efekt noc/den uvidí.

BUG!

● Pokud chcete nečestně přeskokovat úrovně, udělejte následující. V hlavním menu stiskněte B, A, B, Y, Dolů, Doprava, A, L a Dolů. Potom kdykoliv během hry stiskněte najednou L a Nahoru, a posunete se o level kupředu, ale to ještě není vše. Když opět současně stisknete L a Dolů, též se posunete, ale o úroveň zpět.

CLOCKWORK KNIGHT 2

● Libovolný výběr úrovní: Na titulní obrazovce Doprava, Nahoru, Doleva, Nahoru, Doprava, Nahoru, Dolů, Nahoru, Doleva, Nahoru, Doleva a Nahoru.

● 999 životů: Titulní obrazovka a kombinace Doprava, Nahoru, Doleva, Dolů, Doprava, Dolů, Doprava, Nahoru, Doleva, Dolů a Doprava.

● Přehraní závěrečné sekvence: Doprava, Nahoru, Doleva, Nahoru, Dolů, Nahoru, Doprava, Nahoru, Dolů, Doprava, Doleva a Dolů.

● Pokud si chcete zahrát skryté mini hry, zadejte v Bosses Galore menu tuto sekvenci: Nahoru, Nahoru, Doprava, Doprava, Dolů, Dolů, Doleva, Doleva, X, Y, Z.

Číty připravila: redakce časopisu SEGA NEWS.



SEGA PLANETA HER

SATURN



- 1/ SUPER RYCHLÁ KONZOLE
- 2/ DOKONALÁ TECHNOLOGIE
- 3/ ABSOLUTNĚ JEDNODUCHÁ OBSLUHA
- 4/ MOŽNOST PŘEHRÁVÁNÍ CD VIDEO
- 5/ FOTOGRAFICKÁ KARTOTEKA
- 6/ VELKÝ VÝBĚR PŘISLUŠENSTVÍ
- 7/ BOHATÁ NABÍDKA HER
- 8/ PŘEHRÁVÁNÍ HUDEBNÍCH CD V REŽIMU "SURROUND"

MNOHEM VÍCE PŘESVĚDČTE SE SAMI NEBUDETE VĚŘIT SVÝMI OČIMA

HIT ROKU 1996

NEKUTEČNÁ CENA • POUHÝCH

SEGA

8.998,- Kč

COMPACT disc DIGITAL AUDIO

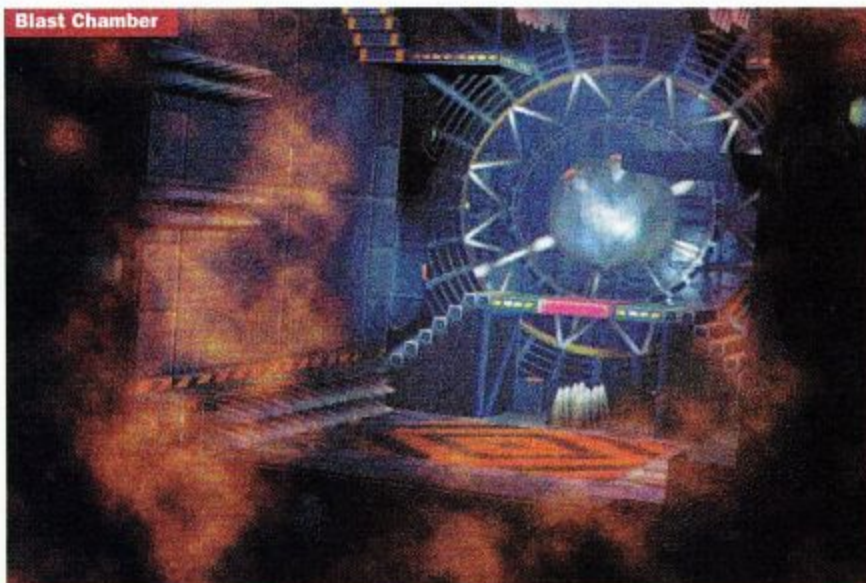
COMPACT disc DIGITAL AUDIO GRAPHICS

COMPACT disc DIGITAL AUDIO EXTENDED GRAPHICS

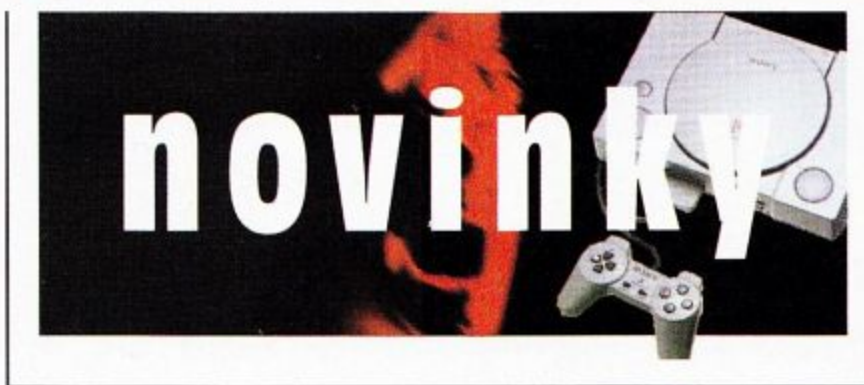
COMPACT disc DIGITAL VIDEO

Photo CD





Jestliže se na nějakou konzoli chystá opravdová spousta novinek, pak je to zcela určitě právě PlayStation. Stejně jako každý měsíc vám Score přináší zajímavý pohled na ty nejaktuálnější hry, které by měly být v nejbližší době k dostání.



Aclaim dokončují práce na hře s názvem **MAGIC: THE GATHERING**, o které už jsme se dozvěděli hodně, hodně dávno a která jistě potěší všechny příznivce této úspěšné karetní hry. Vydání samotné se ale plánuje až někdy na listopad, nebo až přímo na dobu předvánoční.

Do velikých kovových krychlí vás zavřou Activision ve své hře plánované na říjen s názvem **BLAST CHAMBER**.

Budete ovládat postavku s časovanou bombou na zádech, jejímž hlavním úkolem bude nevybuchnout. Velmi krátkých 30 sekund časového limitu lze prodlužovat nošením speciálních krystalů do speciálních slotů. Problém spočívá v tom, že v místnosti budou s vámi ještě další jedna až tři postavy snažící se o to, aby ve hře zůstaly nejdéle. To znamená, že každá bude běhat pro svůj krystal a nastavovat si ubíhající čas, ale zároveň vám budou všelijak bránit a vyrážet vám krystal z rukou. Velmi akční a zřejmě i hodně hratelná hra nabízí spoustu specialit, jako je třeba otáčení krychle o 90 nebo 180 stupňů, kdy si strop a podlaha vyměňují svoje místo a neochvějně fungující přírodní zákony vykonávají své. Multiplayer mód umožní hrát najednou přes multita až čtyřem hráčům. O tom, že Activision nepovažují Blast Chamber jen za průměrnou a méně významnou hru, svědčí i fakt, že ke spolupráci na designu byl přizván specialista na efekty Gary Tunnicliffe, který má za sebou práci na filmech Highlander, Hellraiser a Judge Dredd.

Jestliže se vám líbily hry jako Desert Strike nebo Jungle Strike, určitě vás potěší zpráva, že Electronic Arts připravují další podobnou hru s po vrtuli ozbrojeným vrtulníkem. **SOVIET STRIKE** vás zavede do pěti odlišných prostředí, jako je Krym, Černé moře, Kreml a další, a v roli člena jednotky Strike budete na

pozadí Studené války bojovat s ruským teroristou Shadowmanem (zní to divně, ale je to tak). Grafika zaznamenala oproti X-Strikům velké změny k lepšímu, 3D texturované objekty, plno výbuchů, akční zoomování tam a zpět. Tato akční izometrická střílečka by už měla být v této chvíli na světě.

Na začátku roku se na Saturnu objevil box firmy JVC s názvem **VICTORY BOXING'97**. Konverze na PSX na sebe nechala poměrně dlouho čekat a její vydání je chystáno někdy na prosinec. Tato prodleva byla zapříčiněna tím, že autoři se rozhodli svoji hru o mnohé zlepšit a zapracovali na stínování boxerů, jejich animaci a také inteligenci. Zápas sleduje několik automatických kamer, které zoomují tam a zpět v závislosti na vývoji utkání. Nechybí ani utajení boxeři, speciální údery a možnost ukládat zdařilé replaje.

Pozor! Pozor! Na PSX se chystá RPG. Není to sice první hra svého druhu, o které jsme se doslechli, ale to ani v nejmenším nemůže pokazit naši radost. Tohoto úkolu se ujali sami Konami, když prohlásili, že jejich **VANDAL HEARTS**

PLAYSTATION RULEZ

Na začátku dnešní PSX sekce bychom vás rádi seznámili s některými důležitými skutečnostmi a jednou menší změnou.

Protože se domníváme, že používání cheatů značně snižuje hratelnost a víme, že jim málokdo odolá, když je najde na stránkách svého časopisu, rozhodli jsme se, že zrušíme rubriku cheatů. Neděláme to kvůli sobě, opsat cheaty ze zahraničních časopisů opravdu není problém (jestli jste si mysleli, že na všechny kódy přicházíme sami, tak jste se teda pekelně mýlili). Děláme to pouze pro vás co nejlepší zážitek při hraní her.

V redakci se objevilo několik dopisů na téma PlayStation a komerce. Rozhořčené hlasy na nás z neumě napsaných řádek vykřikovaly otázky typu „Kolik od Sony dostáváte za tu PlayStation?“, „Proč tam PSX dáváte, když tihle zatracenou konzoli nikdo nechce?“ a podobně. (Dokonce jsem se o sobě dozvěděl, že se živím pornografií a že jsem černá ovce redakce :-). Takové dopisy nám klidně dál posílejte, možná z nich časem uděláme rubriku vtipů..Bedla)

Za rubriku PSX nám nikdo nic neplatí, nepočítám-li standardní autorův honorář, které dostávají všichni i třeba za recenze.

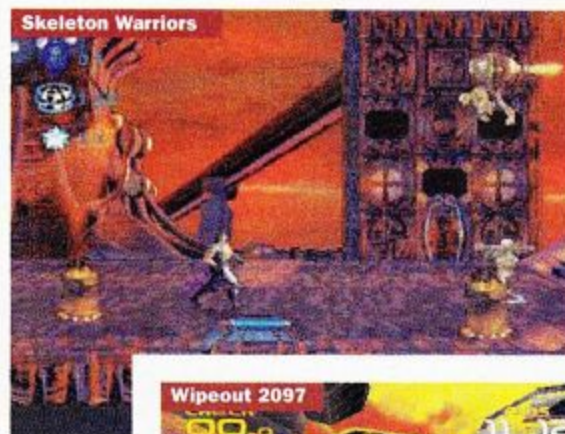
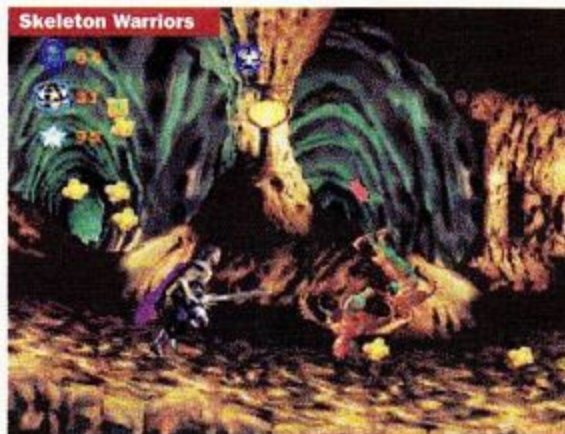
PlayStation je v současné době nejrozšířenější konzolí na světě a zabírá celých 33% ze všech, včetně Gameboyů. U nás se prodává teprve

od června a nějakých těch pár stovek kusů už také našlo svého majitele. Mimo dopisy „zrušte PSX“ k nám často volají čtenáři, kteří nás pro změnu prosí, abychom hlavně PSX sekci nerušili. A my jejich přání splníme. Score je časopis o POČÍTAČOVÝCH HRÁCH, a to jak pro PC, tak pro Amigu, PlayStation a třeba i pro Nintendo 64 (které má před sebou také docela slušnou budoucnost), tudíž se v něm budou objevovat články týkající se všech formátů, což dokazuje rubrika o Sega Saturn. Jestliže někdo tvrdí o PlayStationu, že nemá perspektivu a že je to špatný herní stroj, pak jej buď nikdy neviděl, nebo hrám jednoduše nerozumí. Doufáme, že všechny takové nevěřící Tomáše přesvědčíme na letošním Invexu.

O prázdninách jsem na své kratičké dovolené zavítal i do malinkatého městečka Klášterce nad Ohří a na náměstí jsem objevil počítačovou hernu. O tom, že „PlayStation vlastně nikdo nemá“, jsem se přesvědčil, když na stolech hezky seděly šedivé konzole PSX. Nenašel jsem tam jedině PC. A to všechno v Klášterci nad Ohří, kde tvoří 70% obyvatelstva stařenky a dědouškové! Hmm, hmm.

Přestože nám nikdo nekupuje drahá auta, Pentia 200, ani nám neplatí, když „voláme do klubu“ :-), konzole PlayStation ve Score zůstane a bude tam do té doby, dokud na ni budou vycházet hry. **S**





budou spíše akční RPG. Hra bude rozdělena do třiceti dějů spojených, bojovníky a čaroději prolezlých misí, kudy povedete svoji družinu složenou až z patnácti (!) hrdinů. V bojích je použit kolový systém a svoji roli v něm hraje i terén, takže když například útočíte seshora, máte výhodu. Jak všechno dopadlo, uvidíme v listopadu.

Konami dále připravuje hru **JET WAVE**, což bude závodění na vodních skútrech. Od obyčejných závodů na silnicích se bude lišit právě účastí vody, a to by mohla být docela legrace. Dokonce budete prý mít možnost i využívat vln a vozit se na nich.

Maxis dorazí se svými Sim hrami i na PlayStation, a to konkrétně s verzí **Sim City 2000**, takže si i majitelé nejperspektivnější konzole dneška budou moci tuhle strategii všech formátů zahrát. Kromě propracované strategie řízení chodu města roku 2000 se budete mít možnost přepnout do 3D pohledu a projíždět ulicemi, které jste vytvořili. Tato možnost je sice v historii počítačových her ojedinělá a unikátní, otázkou ovšem zůstává její herní význam.

Veliká bomba se chystá z pera Mindscape. Jedná se o **SUPERSONIC RACERS**, trojrozměrnou závodní hru a-la Micro Machines, viděnou seshora, s pohyblivou kamerou, originálními nápady a opravdu skvělou hratelností. Je tu připraveno na deset závodních tratí, z nichž každá má tři různé varianty odlišené podle obtížnosti. Grafika je velmi dobrá a zvuky udivují svojí pestrostí. Za pomoci multitapů může proti sobě hrát až osm hráčů najednou. Se Supersonic Racers bychom se měli

sejít u recenze už v příštím měsíci (maybe :-)).

Ocean prohlásil o svém novém projektu **GUTS'N'GARTERS IN DNA DANGER**, že jde o nový herní styl, ovšem spíše než to, to vypadá, že tu budeme mít další akční adventuru ve stylu Time Commanda. Můžete hrát buď za chlapa, nebo za ženskou (za co jiného byste taky chtěli hrát?), vydáte se do renderovaného prostředí a budete se pohybovat díky motion capture. Pokud si přitáhnete ke konzoli kamaráda (dku), můžete hrát i ve dvou. Vydání je plánováno na listopad.

Reflections pracují pro Psygnosis na dalších dvou hrách typu Destruction Derby. Zprv je to už téměř hotové pokračování **DESTRUCTION DERBY 2** s novými tratěmi, lepší grafikou atd., zadruhé jde o **MONSTER TRUCKS**, kde uvidíme v akci silná auta s náhonem 4x4 v úplně stejném enginu. Úkolem ale nebude vítěz v normálních závodech, ale třeba rozbit řadu aut v co nejkratším čase apod. Hotová verze se objeví až někdy na začátku příštího roku.

Všem, alespoň trochu hudby znalým hráčům, totálně vyrazí dech skladby, které se budou nacházet na soundtracku k pokračování Wipeoutu nazvanému **WipeOut 2097**. Pokud jsou naše informace správné, uslyšíte tyto pecky:

We Have Explosive - Future Sound of London
Atom Bomb - Fluke
Loops of Fury - Chemical Brothers
Tin Three - Underworld
The Third Sequence - Phetek
Leave Home (Underworld Mix 1) - Chemical Brothers
We Have Explosive (Herd Killing) - Future Sound of London
Firestarter (Instrumental) - Prodigy
V Six - Fluke
Musique - Daft Punk
Wipeout 2097 - Source Direct
Titan - Phetek
Petrol - Orbital
Afro Ride - Leftfield

Věřte, nebo ne, ale předminule opěvovaný **BROKEN SWORD** od týmu Revolution nachází svou podobu i na naší

milé, šedivoučké konzoli. I zde se tvůrci drží hezké myšlenky, že nejde jen o to převést hru na PSX, ale i o vytvoření stejné hry pro PSX. Rozdíl mezi těmito variantami tkví v napsání nového kódu, aby seděl na míru PlayStationu, a o to se snaží kromě Paul Portera z Revolution i Ian Richards (Digital Amusement), který už má za sebou konverzi Transport Tycoonu. Parallaxní scrolling je údajně plynulejší než u PC verze a zvuk je 24 bitový, naproti tomu o něco spadlo grafické rozlišení z 640x480 na 640x240. V době psaní tohoto článku byla PSX verze velmi blízko svému dokončení, takže brzy to tu bude.

Když se řekne Team 17, amigistovi se vybaví Project X, písničkáři třeba Worms. Majitelé PSX si budou moci od listopadu říkat **PROJECT X2**. Ano, chystá se pokračování dvojrozměrné střílečky s raketkou. Už nebudete létat jen zleva doprava, ale také zdola nahoru, a dokonce i v trojrozměrném prostoru. Parallaxní scrolling je velmi plynulý, a to i v truecolor. Díky inteligentnímu enginu může být na obrazovce najednou ještě více objektů než minule a hra se nezpomalí ani při módu pro dva hráče. Project X2 bude zřejmě čestným následovníkem svého úspěšného předchůdce a připraví pro milovníky tohoto typu her přinejmenším stejně zábavné chvílky.

Virgin nezahálí ani na PSX a chystají několik her. První z nich je opět hra, kterou už můžete znát z PC, pokračování roztomilé žilaly **EARTHWORM JIM 2**. Jestliže se dočkáme podobných legráček, jako byla jízda na křečkovci nebo vystřelování krávy, a pokud vše bude doplněno stejně vysokou hratelností jako v prvním díle, tak se určitě nudit nebudeme. Vydání se plánuje někdy na podzim. Jakýsi Golden Axe pro PSX by měla být další věc od Virgin, **SKELETON WARRIORS**. V jedné ruce meč, v druhé...v rukách meč a v očích odhodlání zvítězit, před sebou davy protivníků určených k likvidaci. Pro hráče s IQ větší než šest tedy nic světoborného.

Více informací už se nám na tuto dvojstránku nevejde, takže zase až příště.

Béla Nemeshegyi



OPĚT SOUTĚŽ SE SONY

Uplynul sotva měsíc od vyhlášení naší soutěže, jejíž hlavní výhrou byla konzole PlayStation, a máme tu další. Sony vydala v září velmi ambiciózní **F1 WORLD CHAMPIONSHIP** od Psygnosis a u této příležitosti nám pro vás věnovala další zajímavé ceny. Odměnou pro toho nejšťastnějšího z vás zůstává PlayStation a další vylosování vyhraji zmiňovanou novou závodní hru. Vědět o cenách je důležité, ovšem mnohem důležitější jsou otázky, bez jejichž správného zodpovězení nic nevyhrajete. Tady jsou:

1. Kdo se stal mistrem světa Formule 1 v minulé sezóně?
2. Jak se jmenuje známý závodní okruh, na němž se jezdí Velká cena Anglie?
3. S jakým startovním číslem jezdí Damon Hill?
4. Co znamená pro závodníka F1 černá vlajka?
5. Napište alespoň tři hry zpracovávající téma F1.

Odpovědi pošlete na adresu redakce do konce října.

S



Bust a Move 2

O dráčkovi Mecháčkovi a jeho kamarádech.

- Dráček Mecháček.
- Kočička zřejmě celé prázdniny trénovala.



Žil byl jednou jeden zelený, kýchovitě kreslený dráček Mecháček. Šel světem a na pláži potkal fialovou želvu. Otvírala si na něj tlamu, a tak ji vyzval na souboj ve Hře. Porazil ji. Šel dál a potkal kočičku. Snažila se ho zastrašit děsivým trikem s otočením hlavy o 380 stupňů, ale nakonec stejně došlo na Hru a prohrála. Na úzké cestičce čekala roztomilá růžová panenka. Mrkla na dráčka, až se začervenal. Došlo k nehoršímu. Panenka byla drsná, ale nakonec se podvolila. Vlastně ona se podvolila, až když se dráček několikrát vrátil zpět na začátek. Nakonec jí ale, jak se říká, „udělal“ a vydal se dál. Narazil na žárovku a díky ní ukázal celému světu svoji kostičku. Žárovka se ve Hře ještě dala zvládnout, ale následující egyptská královna ohyd vyzbrojená vidličkou a nožem, ne. I když...ono to bylo pokaždé jinak, protože ve Hře hodně záleží na štěstí, a to je, jak známo, hodně vrtkavé. Cestou po čínské zdi, přesně tam, kde se obvykle mlátí streetfighterovi bojovníci, náš hrdina narazil na Mongola. Mongolský Mecháček neuměl a ve Hře byl o poznání horší. Tak se chvilku snažil, a nakonec se našel a zalezl do sluje, aby se vyspal.

Před usnutím ještě studoval pravidla Hry. Každý z hráčů má svoje dělo, kterým vystřeluje zespoda nahoru do svého pole barevné, lepivé kuličky. Protože tam už nějaké jsou, musí se snažit kuličku umístit co nejvýhodněji, aby se dotýkala alespoň dvou stejných, čímž se jich hráč nadobro zbaví a navíc ještě přitíží soupeři.

„Vždyť já jsem něco podobného už hrál!“ zajasal Mecháček a zavolał mobilem Alexeje.

„Pažitnov, slůšajem.“

„Alexeji, promiň, že ti volám na tvůj účet, ale zajímalo by mě, jak se jmenovala ta hra, co jsme spolu hráli v Leningradě?“

„Atkúda ty vólaješ Mechášek? Éta igra byli Kvirks!“

„Jo jasně, Qwirks. Tak ti moc děkuju a můžeš jít zas lovit tuleně. Ahoj.“

Mecháček věděl, že prohrává ten, komu se v poli nahromadí příliš kuliček, ale nebylo mu tak úplně jasné, jak to soupeř dělá, že mu tam posílá ještě koule navíc. Respektive mu bylo jasné, že musí sestavovat trojice, na nichž visí jiné koule, které zmizí společně s onou trojicí, ovšem ještě nevěděl, jak to udělat. Asi dvacet minut se takhle trápil a se staženým obočím upadl do krásného snu. Stál za kanómem a hrál Hru. V poli měl připravené dlouhé řady stejných kuliček a on je jen těmi dalšími odpaloval, získával hodně bodů a soupeř nevěděl, kam dřív mířit. Dokonce objevil nový způsob hraní. Lišil se od tohoto tím, že nebyl zdaleka tak akční a hráč u něj musel přemýšlet a také dobře mířit. Tentokrát nebojoval proti žádnému oponentovi, ale musel za určitou dobu vystřílet ze svého pole všechny kuličky. Musel se tudíž naučit i hrát o stěny pole a počítat s odrazem kuličky. Bylo to zase něco jiného, u čeho si sice nemohl úplně odpočinout, ale aspoň to nebylo tak vypjaté jako v souboji dvou hráčů...Najednou uviděl někde mezi kuličkami viset dračiči Evičku, která se na něj usmívala a v očích jí svítila světýlka, jejichž záře byla umocněna jejími dioptrickými brýlemi. Aha, řekl si Mecháček, už bych se mohl taky probudit, když už se mi zdají takovéhle nesmysly...

Sluníčko vyšlo nad obzor a svými tenkými paprsky jemně pošimralo dráčka na nozdřích. Po krátké rozcvičce a vyčistění tesáků se Mecháček sebral a vydal se na cestu. Porazil želvu, kočičku, panenku, žárovku a další a další, až došel na konec cesty a zjistil, že ve Hře je úplně nejlepší. Spokojeně se poušmál a rozhodl

se, že se stane nejlepším i v tom druhém způsobu hraní. Nejprve mu přišlo všechno velmi snadné, protože kuličky byly v poli rozmístěny tak šikovně, že mu mnohdy stačilo se jen několikrát přesně trefit a měl vyhráno. Pak ale přišly úrovně, kde začal mít problémy a nedokázal je udělat ani při svých maximálních deseti pokusech. A tak zamáčkł jednu velikou dračiči slzu a řekl si, že se k tomu vrátí později. Vzal opět mobila a zavolał ptáčkovi Ohniváčkovi, a že prý ho zve na Hru. Ohniváček neváhal, zavolał taxíka a za pár chvil zastavil u sluje. Několik dní tam proti sobě Mecháček a Ohniváček hráli a moc se jim to líbilo, až Ohniváček začal špatně vidět a Mecháčka bolelo za krkem. Naše dva kamarády ale nedokázalo nic zastavit, a pokud neuměli, hrají BUST A MOVE 2 dodnes.

Béla Nemeshegyi

BUST A MOVE 2

Výrobce: Taito
Distributor: Acclaim

Minimální konfigurace:
SYSTÉM: Sony PlayStation

VERDIKT: Trochu infantilní, ale nicméně velmi zábavná hra.

score 6/10



Impact Racing

Jestliže je konzole PlayStation na něco dobrá, pak jsou to určitě závodní hry. Vždyť si stačí třeba vzpomenout na Wipeout, Hi-Octane nebo Ridge Racer.



▲ Upgrade your car, man.

▲ Na každé trati nemůže chybět populární tunel.

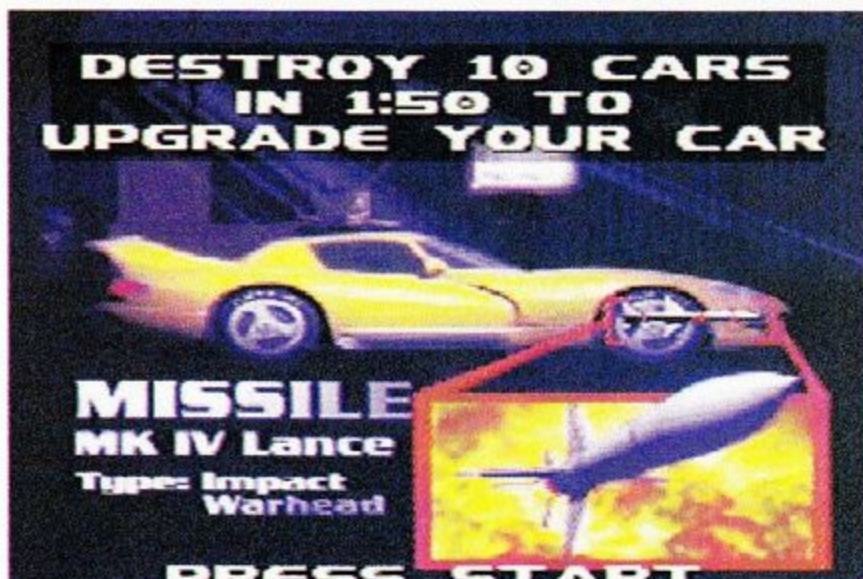
navázání úspěšné niti se snaží opravdu málo známí Irové Fun Com se svým IMPACT RACINGem. Jeho distribuci svěřili proslavené, i když v herní oblasti v podstatě nezkušené JVC a zdá se, že neudělali zas tak špatně, protože se jejich hra dostala až k nám do Čech.

Úvodní příběh o zkaženém světě budoucnosti a o Impact Racingu jako o jediném, nejskvělejším a nejsledovanějším závodě ztracené futuristické společnosti jsem u her viděl už nescíselněkrát, takže se radši u něj nebudu pozastavovat a vrhnu se rovnou na závod.

Úplně nejdřív si musíte vybrat, s jakým vozem pojedete. Na výběr tu máte šest různých aut, u nichž můžete porovnávat jejich maximální rychlost, křivky zrychlení, výkon, výzbroj, brnění a společnost, za kterou závodíte. Velmi důležitá je výzbroj a obrnění, protože v závodě samotném ani tak nepůjde o to všechny předhonit, jako o to zajet všechna kola ve stanoveném limitu a přitom rozstřílet co nejvíce protivníků. Za tímto účelem máte k dispozici na sedm různých zbraní od předního a nejjednoduššího laseru, přes miny, co házíte za sebe, až po teplem naváděné rakety a bomby.

Tratě absolvujete s letným startem za notného povzbuzování nadupaného a docela slušného techna. Na okrajích obrazovky vidíte všechny důležité údaje jako je rychlost, počet kol, přední a zadní štíty, radar apod. Zcela chybí ukazatel pořadí, ale jak už jsem napsal, o to tu vůbec nejde.

Hned na začátku hry dostanete úkol zničit určitý počet aut, abyste se dostali do speciální bonusové tratě. Když se vám to povede, máte možnost si



vystřílet lepší zbraň. Ať už uspějete, nebo ne, následuje vzápětí další úroveň v podobě tratě číslo 2. Protože jste už svůj počet vozidel odstříleli, stačí vám jen zajet závod v limitu a dostanete další šanci na upgrade. Grafika tratí je zpočátku spíše průměrná, ale časem, především v bonusových úrovních, příjemně překvapuje svými táhlými a vlnitými tunely ne nepodobnými těm z Megarace. Jede se zvládnou, nepřiliš pestrá krajina, která jezdcům občas přichystá povyražení v podobě vysokého skoku nebo ostré zatáčky. Všechno se pohybuje velmi rychle a plynule, takže s těmi rychlejšími auty si to docela užijete.

Když se dostanete dál, budete mít radost z každé další hezky bonusové tratě, ovšem zarazí vás, že ty méně významné závody, v nichž jde vlastně jenom o to, zajet čas, se jezdí pořád na třech stejných dráhách. I když různými směry a v různou denní dobu. Jsou jimi město, moře, kuře, stav...vlastně město, hory a vesmír.

Simulace jízdy v autě je v IMPACT RACINGU omezena na minimum. Vlastně držíte jen plyn a šipkami svůj pohyb usměrňujete. Není čas na nějaké technické finesy za volantem, musíte střílet po těch před vámi a házet miny na ty za vámi. Když se snažíte skutečně řídit, určitě vás z toho některý z oponentů vytrhne nastraženou minou, nebo do vás vrazí. Na posledních tratích už budete dobré řízení potřebovat, takže se to koukejte hned v začátcích naučit.

Časové limity nad vámi neustále visí jak Damoklovy stopky a i když si nastavíte obtížnost na nejnižší stupeň, budete kola dojíždět jen na poslední

chvilu, když už vás budou počítat. Proti tomu se dá s jistým úspěchem bojovat dvěma způsoby. Buď zničíte co nejvíce aut, z nichž pokud budete mít štěstí vypadne ikonka s přidávaným časem, nebo se po vypršení limitu necháte jezadu dorážejícími auty dostrkat do cíle. Závod totiž nekončí, dokud se úplně nezastavíte, i když už máte dávno po limitu. Na pomoc ostatních ale nelze spoléhat, protože i jejich auta mají volant a není problém vás objet.

Ve finále hry už začne jít do tuhého, protože soupeři do vás začnou poměrně schopně střílet, a to i destruktivními zbraněmi, jako jsou teplem naváděné rakety, jejichž zásah pro vás znamená velkou ztrátu energie a zpomalení. Navíc od devátého levelu už nedostáváte bonusové tratě a nemůžete ukládat pozice na paměťovou kartu, ani nedostáváte heslo.

IMPACT RACING je docela povedené závodění na PSX, ovšem na velikány typu Wipeout rozhodně nemá. Dá se dohrát rychle, a to dokonce za jeden dlouhý večer. Jestli bych vám však měl doporučit koupit nějaké závodní hry, pak si radši počkejte na Destruction Derby 2, anebo na Wipeout 2. **Béla Nemeshegyi**



◀ Nad tratí se vznáší vzducholoď. A v ní Čestmír.

▼ Jó, černou já rád.



IMPACT RACING	
Výrobce:	Fun Com
Distributor:	JVC
SYSTÉM:	Sony PlayStation
HRÁČŮ:	jeden
VERDIKT:	Závody ozbrojených aut, které vás dokáží na chvíli chytout, ale nedostatek nových tratí vede ke stereotypu.
score	6/10

Druhé poprázdninové vydání Koutku Zoufalců je venku. Kromě několika čítů, soutěže a rubričky Kaštany z ohně v něm samozřejmě najdete spoustu odpovědí na vaše otázky a jak pevně doufám, podaří se vám díky nim pohnout z místa. Dnes je to již osmácté vydání Koutku Zoufalců a zároveň také poslední, které je pod mým vedením. I když práce s touto rubrikou nebyla nijak jednoduchá, můžu vás ujistit, že jsem se v žádném případě z těch přibližně čtyřiceti stránek, které Koutek Zoufalců za dobu svého trvání přinesl mezi čtenáře Score, nezbláznila, nepomátla či ani nijak duševně nezažehovala. Vše je tedy v pořádku a já přenechávám „slovo“ dnešním problémečkům a dalším lidem.



Ve hře **GOBLINS III** se Petrovi nedaří získat elixír lásky. Neustále se zhlíží v zrcadle, ale elixír pořád nikde.

Elixírem růstu je nutné zalít kytku v levém květináči. Po květině potom vylézt hadem. V ten moment vypadne dívce milostný dopis, který musí Blount sebrat a dvakrát přečíst před zrcadlem. Tento úsek si již přesně nepamätujeme a tak je možné, že se dopis musí na zrcadlo dvakrát použít. Zkrátka to chce vyzkoušet.

Jiří Malý ve hře **GOBLINS III** je v úrovni, která začíná absolutní tmou. Podaří se mu dostat do nádoby všechna tři světýlka, paprsek se odrazí od zrcátka v zelené ruce, ale Jirka neví, co dělat dále.

Tak tuhle otázku napiš Jirko znovu a pořádně, jestli ji chceš zodpovědět. Je potřeba napsat celý dosavadní postup v této zóně, barvy světýlek, které máš v kouli a co jsi při této kombinaci udělal, protože v této úrovni se při různých kombinacích světýlek, které v nádobě jsou, děje něco jiného. V jeden moment se třeba musí vyměnit žluté světélko za červené, aby se objevila lebka atd. Při špatném postupu se po průletu paprsku nic nestane. Popis této úrovně v případě zájmu najdeš ve Score č.4.

V prvním patře Skullkeepu hry **DUNGEON MASTER II** Hans Mannik po zabiti hlavního kouzelníka otevřel skryté dveře. Podle návodu má dále na plošinku, která je za dveřmi, hodit těžký kámen. Hans házel kámen snad hodinu, ale nikdy se mu nepodařilo strefit.

Musíš hodit cokoli, co je dost těžké s postavou, která má malou sílu, abys to hodil jen o jedno políčko - třeba plnou bednu, nebo nad plošinkou vykouzli obranného miniona, a pak se o něj cokoli, co hodiš, zarazí a spadne přesně na plošinku.

Podle návodu nemůže Vojta najít tlačítko v dlouhé chodbě v osmém patře hry **DUNGEON MASTER I**.

Jdi pozpátku, jinak to tlačítko nevidíš.

Ladislav Valík je zaseklý s velkým Z. Má totiž problémy hned v několika hrách.

Zprvė neví, co dělat ve hře **FREDDY PHARKAS**, když ho chce Penelope zastřelit.

Musíš rychle vzít břidlicovou tabulku ze stolu vedle Freddyho a touto tabulkou odrazit střelu, kterou Penelope vystřelí.

Láďa dále nemůže ve hře **LOST IN TIME** přijít na kombinaci kufru, který je v sídle ve sklepe. Na kufru jsou tři lebky a tři osmičky. Pomocí osmiček se mění barva erbu pod lebkou, lebkou se mění obrázek v erbu.

Ve druhém patře majáku se musíš dalekohledem podívat na oceán a až uvidíš ztroskotanou loď, podívej se blíže na její záď. Dobře si zapamatuj barvu a pořadí symbolů, které na ní uvidíš. Těmito symboly potom otevřeš kufr. Kompletní anglický návod přidáváme na CDčko 34.

A jako poslední trápí Láďu hra **POLICE QUEST III**, kde se ze vzkazu od doktora dozvěděl, že má jet do nemocnice, ale kde nemocnice je, už doktor bohužel nepřipsal a Láďa ji nemůže najít.

Takže, nemocnici najdeš na rohu čtvrté vertikální ulice a horizontální ulice Peach. Přesná mapa města je v manuálu.

Ani Vilém Procházka nešetří svými zákysy a třetí najednou hned ve třech hrách, z nichž však jednu přesouvám do rubriky Kaštany z ohně. První hrou je tedy **DRAČÍ HISTORIE**, kde Vilém neví, jak vysvobodit vítr z koruny stromu v horách, jak opravit Lenochův stroj, jak zbavit šipkovník červa, ukrást skřetům kroniku...

Vítr vysvobodíš, použiješ-li na něj prsten z pokladu. Stroj lenocha musíš opravit pomocí ozubeného kola, které najdeš u obra. Za odměnu dostaneš lahvičku s leností. Lenost vylij na červa v šipkovníku a máš od červa pokoj. Kroniku skřetům vezmeš poté, co jim přečteš pohádku z pohádkové knihy, kterou získáš z hradní knihovny. Na další své dotazy se budeš muset podívat do návodu ve Score č.24, protože nám by odpovědi zabraly příliš mnoho místa.

Další Vilémovou potízkou je hra **AGENT MLÍČNÁK**. Agent Vilémovi

plave pod nějak divně. Celou vodu přeplave zkrz, ale hlouběj se neponoří.

Agent se hlouběji ponoří až poté, co klikneš na kotvu ležící v levé části jezera. Musíš být rychlý a kliknout na ni hned jakmile se ocitneš ve vodě. Obrázek Mličníka v jezere najdeš u návodu na tuto hru jak ve Score č. 19, tak i v čísle 20.

GoldSoft z Chomutova nemůže za žádnou cenu „zrasit“ posledního pablba ve hře **MAGIC CARPET II**.

Tomuhle pablbovi bohužel dorůstá energie, jakmile do něj přestaneš střílet, proto se ho musíš snažit zabit na jeden zátah. Používej všechno co máš po ruce, hlavně nejsilnější kouzla. Pokud ti dojde mana, teleportuj se do zámku, trochu „nasaj“ a teleportuj se zpátky k pablbovi a pokračuj v „rasení“.

Jak ve hře **MAGIC CARPET II** získat druhý a třetí stupeň kouzel? Víím, že musím trénovat střelbu meteorom, když jím střílím dlouho, objeví se druhý a třetí stupeň, ale nedá se použít, prostě nesvítí kolem něj rámeček, víím taky, že musím sbírat svitky, že nějak souvisí s kouzlama, ale jak? Není to tak, že když mám třeba navoleno kouzlo castle a seberu svitky, tak že budu mít druhý stupeň, ale funkční? Taky by mě zajímala tato kouzla co dělají: rebound, tremor, duel, taky co je Steal Mana - jak mám ukrást manu?

Na vyšší stupně některých kouzel prostě zpočátku nejsi ještě dosti silný i přesto, že si kouzla původní již našel a běžně používáš. Teprve sbíráním zkušeností a svitků se ti časem otevře možnost kouzlení vyšších řádů daného kouzla. I pak je ale možnost zakouzlit tyto vyšší stupně závislé na tom, kolik jsi již ve stávající úrovni nashromáždil many. Nemáš-li ještě nashromážděn dostatek many v zámku, nemůžeš vyšší stupně kouzel kouzlit i přesto, že se ti to již např. v minulé oblasti dařilo.

Kouzlo Rebound odráží některá cizí kouzla jako Firebally nebo Meteory zpět na jejich původce, kouzlo Tremor vyšle ničivé zemětřesení, které nabijí většinou živých bytostí pohybujících se po povrchu země, duel připoutá zasaženého nepřátelského kouzelníka neviditelným lanem k tobě, aby došlo k souboji na život a na smrt. Kradení many vysvětluje samo sebe: stačí tímto kouzlem střílet na cizí kouzelníky a jejich mana se bude automaticky přečerpávat do tebe.

Ve hře **ISHAR III** se Michal K. z Frýdlantu nemůže z divadla dostat do džungle. Má amulet od mága v lese a do divadla vstoupil po dvacáté hodině.

Jednoduchá pomoc. Portál se v divadle objevuje jenom mezi druhou a čtvrtou hodinou ranní.



VAROVÁNÍ

Ministra duševního zdravotnictví:

PlayStation způsobuje herní šílenství



...sakra, kde jsou ty brzdyyyyyyyyyy??!!

FORMULA 1

SONY

Také Michal Kubín z Liberce zabředl ve hře **ISHAR III**. Michal se dostal z džungle a vstoupil do hor, kde narazil na stroj času. Do stroje vložil krystal z džungle. Po této akci se Michalovi ve městě neobjevila (jak měla) žádná nová časová brána.

Tuto bránu najdeš teprve poté, co ti o ní řekne Maltus, kterého potkáš při návratu z hor. Brána by se měla objevit na severozápadě města. Od 12:00 hodin do 23:00 tě brána přenese o minus 9230 let a od 00:00 do 11:00 se přeneses o 580 let vpřed.

Jirkovi z Prahy se nedaří ve hře **FLASHBACK** na začátku druhého kola ve druhé obrazovce doskočit na vyvýšenou plošinku.

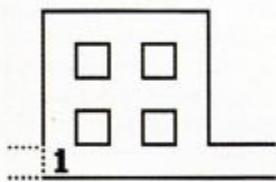
Do tohoto patra musíš vyskočit speciálním skokem, který jsi ve hře ještě nikdy zatím nemusel použít. My si to bohužel již nepamätujeme, ale spolehlivé ti kombinaci kláves potřebnou k tomuto výskoku poradí manuál. Pokud někdo ze čtenářů tuto kombinaci zná, prosím, napište nám ji a my ji rádi otiskneme.

Jirka dále nemůže odpočívat ve hře **ULTIMA 8**, protože nenašel spacák.

Spacák jsi nejspíše již našel, protože ve hře je téměř na každém kroku. Asi nevíš, že spacák vypadá jako hnědá rulička. Můžeš ho například brát postavám, které zabiješ a snad jde koupit i v obchodě. Použitím (rychlým dvojkliknutím) této hnědé smotané látky (spacáku) se Avatar vyspí.

Ve hře **EYE OF THE BEHOLDER II** se Jiří Wetter ocitl v patře, kde nemůže spát - postavy trápí noční múry a nemůže se ani vrátit - zabouchly se za ním dveře. Jirka otevřel všechny dveře, kromě těch, které jsou zamčené na Darkmoon key, který ještě nenašel a domnívá se, že přehlédl nějakou tajnou chodbu.

Jirko, odhadls' to správně. Nepodařilo se ti najít jednu tajnou chodbu. Vchod do této chodby máš na mapce vyznačený jedničkou. Jedná se o extrémní jihozápadní roh mapy, kterou jsi nám poslal - tudy můžeš projít na západ do další části patra.



Další odpověď udělá určitě radost spoustě lidí, kteří píšou i telefonují otázku: „Jak se ve hře **RYTÍŘI GRÁLU** dostat přes hlídače do vězení a doručit tak dopis“.

Odpověď zní takto: přes strážného vězení se dostanete tak, když ho podplatíte vínem, které jste koupili u vetešníka. V poslední cele pak najdete zatčeného manžela, pro něhož je určen dopis (dala vám ho jeho manželka). Kompletní návod na Rytíře Grálu bude pravděpodobně otištěn v příštím Score.

Jak otevřít dveře do podzemí a jaká je kombinace páček v hradním sklepě hry **RYTÍŘI GRÁLU**, potřebuje zjistit Milan.

Kombinace páček ve sklepě je následující: vlevo ve směru, odkud jsi přišel stiskni druhou, třetí a pátou páku. Vpravo ve směru příchodu stiskni první, druhou a čtvrtou páku. Teleportem se potom přeneses do dungeonu.

Jestli podzemím myslíš dungeon, kam máš dojít pro prsten, je otevírání „dveří“ složitější, nežli by se zdálo. V prvním patře je toto založeno hlavně

na tahání za řetězy a na mačkání tlačítek. Do druhého patra se potom dostaneš po zodpovězení otázky, na níž odpověď zní „Tma“. Protože dveří do různých podzemí je v této hře více, budeš muset svoji otázku asi upřesnit.

A je to tady zas. Tentokrát Martin Jiráček ve Velkém Meziříčí nemůže dohrát poslední třicátou úroveň hry **DOOM II**.

Copak si Martine nekupuješ Score-rata? Uznávám, že tahle úroveň Dooma není žádné lízátko, ale proboha, vždyť už jsme o tom nejméně třikrát ve Score psali. Tak ještě jednou, ale naposledy: ve třicáté úrovni je potřeba zničit mozek ďábla, který je vyobrazen na stěně místnosti. Uprostřed této místnosti je plošinka, která po zatížení vyjíždí ke stropu. Pokud se na tuto plošinku postavíš, vyjedeš na sloupu až na úroveň ďábla. Bohužel sloup nejede přesně na úroveň ďábla-mozku, ale vždy vyjede o kousek výše. Takže v momentě, kdy budeš mozek mítet musíš do něj napálit ránu z bazooky. Měly by snad stačit tři nebo čtyři rány. Snad tento výklad bude stačit jak tobě, tak i všem ostatním, kteří by se na toto někdy v budoucnu ještě chtěli zeptat.

Michal Plánek hraje hru **ANOTHER WORLD** a zasekl se v úrovni s kódem XJRT, kde neví, jak zabít protivníka za spoustou štítů, který na něj vždy vystřelí, a pak po zemi posílá nějaké kuličky. Ty ho pokaždé, když nestihne utéct, zabijí a on už to nerozchodí.

Ještě než dojdeš ke štítům, za kterými se skrývá bojovník, narazíš na automaticky otevírající se dveře. Když jimi projdeš, soupeř vyhodí kuličku. Musíš se rychle vrátit, aby se dveře zavřely a kulička se tak od nich mohla odrazit zpátky na soupeře. Odražená kulička potom nepříteli zabije a je to.

Žádný čít na přeskokování misí ve hře **TUBULAR WORLDS** bohužel nemáme, protože na tuto hru žádné číty neexistují. Na CDčku u tohoto Score však najdeš malý trainer patch, který tě znesmrtelní víc než dost.

Červ před místností s vodou ve hře **ALONE IN THE DARK** dělá problémy řízkům Filipovi a Jardovi z Prahy.

Podle toho, co se nám podařilo zjistit, se tomuto červu musíte prostě snažit nějak vyhnout, obklíčkovat ho, utéci mu. Určitě to nebude jednoduché, ale podle návodu, který máme, je to tak. Dokonce i v návodu ve Score č. 25 je to takto psáno. Jestliže někdo ze čtenářů na červa vyzrál jinak, rádi jeho radu těmto zakyslíkům napíšeme.

Jméno dalšího pisatele se nám někam zatoulalo, ale nejdůležitější část dopisu - zákys samotný, se dochovala. Tento pisatel si neví rady ve hře **PRINCE OF PERSIA II** a to v úrovni, kde je na podstavci postaven kůň. Po zabití hlav, projde pisatel až k propasti a zpět, ale jak dál, už neví.

Na koně na podstavci se ti musí podařit nasednout, a to tak, že na něj prostě skočíš zprava. Musíš se vrátit a dostat se po plošinkách až na koňovu úroveň. Pak musíš zběsile skákat po plošinkách na sloupech doleva rovnou ke koni, na kterého princ sám vyskočí. Aby život nebyl příliš lehký, má tento čtenář potíže ještě v další hře, kterou je **ALONE IN THE DARK II**. Tady se dostal do domu do patra, kde stojí socha ďábla s vidlemi. Na tomto patře nemůže pisatel zabít kuchaře a ani pokračovat dál, protože ho ďáblíkovy vidle vždy probodnou.

Musí se ti podařit nalákat kuchaře k soše ďábla. Potom se přiblíží k ďáblu, aby jsi ho donutil hodit vidle, ale až vidlemi hodí, musíš rychle uskočit a vidle zapíchnou kuchaře. Jak se tak říká „zabiješ dvě mouchy jednou ranou“.

Vladimír Malý bude teď nejspíše trochu zklamán, protože na jeho problém ve hře **K.Q. 6** - jak vyluštit hieroglyfy na stupnicích vedoucích na skálu, aby se po nich dalo na skálu vylézt - si už nepamatujeme. Víme jen, že rozluštění se nachází v manuálu.

Následuje pár rad, na otázky uveřejněné v Kaštanech z ohně a na něž odpovědi přišli od našich čtenářů.

Ve Score č.32 jsme neodpověděli našemu čtenáři na otázku - jak končí demo hry **PANDORA DIRECTIVE**. Do redakce jsme dostali spoustu odpovědí, takže je vidět, že demo na Score CD opravdu hrajete. Radu poslal např. Martin Hudec, Ondra z Prahy 4 nebo Pulec. Spousta lidí tuto radu i zatelefonovali do naší redakce.

V tomto demu se prostě ze dveří vyjít nedá. Demoverze končí otevřením knihovny, kde je v tajné přihrádce krabička, která nejde vzít. Koneckonců i Tex (hrdina tohoto demu) tě upozorní, že jsi se dostal nejdál, co to jde, a že jsi splnil všechny úkoly. Takže jsi demo **PANDORA DIRECTIVE** vlastně dohrál.

Jak se dostat do šesté tajné úrovně hry **DUKE NUKEN 3D** nám napsalo také hodně čtenářů. Tuhle otázku jste měli o něco jednoduší, protože odpověď na ni jsme již jednou ve Score napsali a sice v čísle 32 v návodu na tuto hru.

Pro ty, kteří si tento návod nepřečetli, máme jednu radu. Přečtěte si ho a těm, kteří jste si pro odpověď napsali do K.Z., je tady rada třeba od Tomáše Černého, Stanislava Rohela nebo od Martina Ž. z Košic.

Tajnou úroveň najdete v první epizodě ve čtvrté úrovni skoro na konci. Těsně před exitem do páté úrovně se na levé straně tunelu vedoucího k exitu nachází prasklina, která se musí prostrít. Tak se dostanete do tajné místnosti a k exitu do tajné úrovně.

Jestliže Michal Brianský nemůže ve hře **COMMAND & CONQUER** udělat jaderou zbraň, je vše v pořádku, ale jenom v tom případě, že hraje hru jednoho hráče (NOD) proti počítači. V této variantě totiž není možné jaderou bombu používat. Atomovka se dá použít jen ve hře více hráčů, nebo s ní disponuje počítač, pokud hrajete s GDI. Michal tedy ve svém případě musí

GDI vyrazit i bez jaderného útoku. A jak praví Josef Bachmann, Temple of Nod máš jen chránit.

Další rada putuje k Ondrovi a Radkovi, jejichž problém ve Score č. 32 se týkal dema hry **WARCRAFT II**.

Podle Koblížka je úkolem v první misi dema natěžít 3000 ropy. Podle Mirka se první mise dohraje, postavíte-li čtyři farmy a kasárnu. A poslední rada k tomuto problému je od Josefa B., který píše, že musíte postavit určitý počet farem a vojáků (jestli je ovšem demo totožné s plnou verzí hry). Máte prostě stavit tak dlouho, dokud mise neskončí.

Ve Score 33 se Jindřich z Mariánek ptal, jak se má ve hře **MIGHT & MAGIC IV** dostat do Darksideu. Radu pro Jindru nám do redakce zatelefonoval náš čtenář, jehož jméno někam zmizelo. Nicméně rada je tady.

Do Darksideu se Jindra dostat bohužel nemůže, protože je to součást zvlášť vydané hry, kterou by kromě **MIGHT & MAGICu IV** musel Jindra také mít na svém počítači.

Několik poznatků ke hře **CONAN**, které by mohly pomoci Vráťovi z čísla 32, jsme dostali od Toma z Olomouce.

Pokud je mi známo, po ukončení prvního úkolu (zabití hada Seta), se probudíš v nějaké hospodě. Vydej se do krypty s ostatky krále. Zničíš ho jedno-duše amuletem Ruby.

Některé zamčené dveře musíš odemkat klíči, které prodávají zámečníci v obchodech. Zlatý klíč je možné koupit jen v domě na jihovýchodě města.

Po odemčení královské brány (Score 32) a po zabití guvernéra poodhrň gobelin a nalezněš tam další klíč (snad Skeleton key).

Trochu hmatů a různých figlu pro hru **MORTAL KOMBAT III** nám do redakce poslal Robert „Dagger“ Cetl. **LEGENDA:**

HP= horní úder,
LP= spodní úder,
HK= horní kop,
LK= spodní kop,
Roundhouse= zpět + HK.

SINDEL - HK,HP,HP,LP,HK
LIU KANG - HP,LK,LK,HK,LK - (pro větší účinek provést hned po dokončení BICYCLE KICKu)
SONYA - HK,HK,HP,HP,LP,zpět+HP
STRYKER - HK,HP,HP,LP
SHEEVA - HP,HP,LP,HK,LK, Roundhouse
KANO - HP,HP,HK,LK,Roundhouse
SEKTOR - HP,HP,HK,HK, Roundhouse - (pro větší

účinek provést hned po od-pálení tepelné střely)

KABAL - LK,LK,HP,HP,Roundhouse
JAX - HP,HP,Block,LP
SUB-ZERO - HP,HP,LK,Hk,Roundhouse
KUNG LAO - HP,LP,HP,LP,LK,LK,HK
CYRAX - HP,HP,HK,HP,HK,Roundhouse
NIGHT WOLF - HK,HP,HP,LP,HK

Z kombinací můžete samozřejmě vybrat i jen jejich část, pokud ovšem dodržíte sekvenci kláves (např. u SONYI HP, HP, LP, zpět+HP) a nevdí vám, že nejsou až tak ničivé.

Teď uděláme radost hráčům hry **ENTOMORPH - PLAGUE**. Dokonce i v návodu ve Score bylo pár míst této hry nevyřešených. Andymu se jedno z nich podařilo zvládnout a napsal nám o tom toto:

„Nad ostrovem Saltmoon je malý ostrůvek, na kterém je mnoho věcí a který je označen otazníkem. Právě na tento ostrůvek jsem se dostal. Na nejsevernějším výběžku ostrova Saltmoon, přesněji je to severovýchodní výběžek (ten je nejbližší malému ostrůvku), je starý ztrouchnivělý strom, do kterého musíte bušit (rukama), dokud nespadne a neudělá „most“ mezi Saltmoonem a ostrůvkem. Tyto dva ostrůvky jsou poměrně blízko u sebe. Na objeveném ostrůvku je kouzlo Potion Dart a nějaká zpráva od zesnulého člověka.“

AFTERLIFE

Následující napíše v průběhu hry: \$@! Přidá deset milionů pennies, ale můžete to udělat jen pětkrát! SAMNMAX Stiskněte tlačítko SHIFT a napište třikrát za sebou opakovaně, získáte novou špatňárnu...

COMIX ZONE

Napište velkými písmeny CAMERON a v herním menu pak stačí najet na volbu Cheat...

Vstupní kódy do úrovně ke hře GEX:

SVZFKHGP
BXRFBYHGP
RVTCSHGP
XTHCSHGP
KYKLPHPGP
XTBLPHGP
STCHPHGP
TTDHPHGP
BYVYRHGP

Cyril Cyberpunk

V průběhu hry zadávejte:

RSCOD - nasemrtalnost
RSKEYS - všechny klíče
RSDOC - doplní energii
RSFUEL - doplní palivo
RSNOWALLS - umožní průchod zdmi
RSSHIELD - doplní štíty

BATTLE ARENA TOSHINDEN

V hlavním menu hry pište:

GIMMEJIM - Boss
VIRTUALI - hra se přepne do 3D perspektivy na způsob Doomu velké hlavy
FUNNYHEADS - velké hlavy

ZONE RAIDERS

V průběhu mise stiskněte F11 a napište:

ISITWENTY pro odhalení celé mapy
ISILETSBAIL pro ukončení stávající úrovně
ISIWHEELS až úspěšně dohrajete misi, získáte přístup k novému, super

KAŠTANY Z OHNĚ

■ Ladislava Valíka mimo tří již zmíněných her trápí ještě hra **BENEATH A STEEL SKY**. Tady se Láďovi nepodařilo sehnat vstupní kódy do LINC terminálu po volbě čtvrté možnosti. Po úpravě karty od Anity sice vymáčkl z terminálu více informací, ale když se ho terminál zeptá na „Code and Place“ nějakého podniku ve městě je v koncích.

A naše redakce bohužel také. Poradí snad Láďovi někdo ze čtenářů?

■ Vilém Procházka by rád věděl, jak získat ve hře **MONKEY ISLAND II** Largův nápoj jako přísadu pro lidožrouta.

Je to čistě na vás čerstvých hráčích Islandu, protože my už nevíme, co po nás Vilém chce.

nadupanému autu
ISIFATPACKED dá všechny zbraně, maximální munici a všechny bonus power-upy
ISIQ nesmrtečnost
ISISLEEP zmrazí nepřátele

MINESWEEPER

Tuhle malou hledáčku min hraje pod Windows v pracovní době asi leckdo. Na některých verzích Woken funguje následující čít: napíšete-li kód xyzyy, objeví se v levém horním rohu wallpaperu malý pixel, ťuknutím na něj vám bude ukázáno, kde se nachází miny.

ALIEN CARNAGE

Stisknete-li najednou tlačítka B I G, bude vám doplněna energie.

GREED

ALLAHMODE - nesmrtečnost
RAVEN - doplní zdraví
OMNI - odkryje celou mapu
KMFDM - doplní munici
BELFAST - zabije všechny nepřátele

Tak, to je už naprosto vše. Myslím, že jsme se za těch osmnáct měsíců existence této rubriky společně dopracovali na velice dobrou úroveň a bezvadnou vzájemnou spolupráci, ale jak se říká - v nejlepším se má přestat. A tak jménem svým i jménem Score děkuji všem, kteří se na vzniku Koutku Zoufalců v tomto téměř dvouletém maratonu jakkoli podíleli. Největší dík samozřejmě patří každému, kdo se snažil pomoci ve věcech, na které byla naše redakce krátká, těm kteří zasílali číty, triky, kódy, tipy, návody nebo vše-možné fotičky k Muztalánu. Děkuji za vaše kladné dopisy, které vždy dokázali, že Koutek Zoufalců tady má pro někoho smysl a že se na něj někdo těší. Děkuji i za ty dopisy kritické, díky nimž se Koutek vylihl do takové podoby, v jaké teď je. A pokud vás můžu ještě o něco požádat - tak s žádnou aktivitou spojenou s K. Z. nepřestávejte, protože pro vás - jako čtenáře - se vlastně vůbec nic nemění. Znamená to tedy, že i nadále můžete na adresu Score zasílat své záseky, zákysy, potíže a problémy, které s počítačovými hrami nejspíše budete mít tak dlouho, dokud je budete hrát.

Se všemi, jež se do tohoto Koutku přihlásili, se tedy loučím. Mějte se fajn, hodně, hodně dlouho, nádherné Vánoce, co nejméně těch protivných herních zákysů a mnoho hráčského štěstí přeje a sbohem dává

Irena Formánková



MINI INZERCE

PRODÁM:

■ Prodám 16ti bit Atari Lynx s barevným LCD displejem a stereo zvukem s deseti hrami např. Ramparts, Checkered Flag, Shadow of the Beast a další. Plus síťový zdroj a katalog her. Vše v originálních krabičkách s manuály a plakáty za 6400 Kč. Tel 0507/24070. Lukáš Michalík.

■ Prodám jeden měsíc starý Game Boy + 1 hra (Tetris). Původní cena 2 499 Kč, nyní 2 200 Kč. R. Černý, Sukova 25, Děčín 2, 405 02.

■ Prodám originální hry v originálním balení - MISSION CRITICAL za 1000 Kč, SCREAMER za 800 Kč a ALIENS za 800 Kč. Jakub Jeřábek tel: 685 77 63.

■ Prodám tiskárnu Robotron K 6313 (9 jehel, formát A4 s válcem), rozhraní Centronics, zabudovaná Eprom s kódem Kamenický a Latin, kompletní příslušenství (podavače atd.) i s manuálem, tiskne z prostředí DOS, Windows 3.x, Win 95. Cena 1500 Kč. Volejte na tel: (02) 798 3405 - po 19:00 hodině.

■ Šíleně levně prodám konzoli NES plus pět her. Lukáš Melichar, Karlovy Vary tel: 017 322 7817

■ Prodám joystick Quick Shot I. za 100 Kč. Dále prodám myš Microsoft (2 tlačítka, kulatý 9-ti kolík, podobné PS/2) za 100 Kč a diskety 5,25" - 360KB 4 Kč za kus a 1.2MB 8 Kč za kus. Jindřich Hlaváč, Fibichova 1748, Říčany 251 01. Tel: 0204 2431 - navečer.

■ Prodám počítač Amiga 600, rozšířená paměť na 2 MB, zálohované hodiny, myš s podložkou, barevný stereo monitor C 1085 S, externí disketová jednotka, tiskárna C 2012-04, dva joysticky, cca třista ks disket, tři boxy na diskety, cca 3000 listů skládaného počítačového papíru, mnoho literatury. Cena dohodou. Bohumír Ondrák, Tyršova 851, Nové Město na Moravě 592 31, tel: 0616 918 305.

■ Prodám nově, nepoužívané 3D brýle MAX od firmy Kasan za 6000 Kč. Dále prodám SVGA kartu - 512 KB DRAM - rozšiřitelné, čip trident za 500 Kč, Sound Blaster 16 za 2000 Kč a CD ROM Mitsumi FX 400 za 1600 Kč. Tel: (02) 781 1536 - Michal Pavlíček

■ Prodám myš na Amigu: Megamouse, 2x mikrospínač, 400dpi úplně nová za 200 Kč. Možné i na dobírku za 250 Kč včetně poštovného. Martin Kerda, Sukova 2591, Teplice 415 01.

■ Prodám dvojrýchlostní dva roky starý CD-ROM Mitsumi, model FX 001D s řadičem, jedna disketa, audio kabel a kabel k připojení na rádio. Vše v originálním obalu za 700 Kč. Jan Tichý, Debřská 448, Kosmonosy 293 06.

■ Prodám Amigu 600, harddisk 30 MB, 60 disket, myš a joystick za cenu 4900 Kč. Dále prodám monitor za 2000 Kč. Tel: (02) 855 2902 - Petr

KOUPÍM:

■ Koupím zvukovou kartu plně kompatibilní se SB 16 za cenu do 1000 Kč. Funkčnost podmínkou. L. Kafka, Česká Kubice 45, 345 32.

■ Koupím originální hry na CD, popř. i 3,5": ROA: STAR TRAIL, ARENA, WIZARDRY VII, RAVENLOFT aj. dungeony, nabídněte. Michal Velička, Ostrava 45, 739 14.

■ Koupím hru BLACK THORNE. Zn. levně. Miroslav Biedrava, Folvark 136/7, Třinec V, 739 61

VYŠMELÍM:

■ Vyměním hru PRO PINBALL - THE WEB na PC-CD ROM za jednu z těchto her: CANNON FODDER 2, TOWER ASSAULT nebo PINBALL ILLUSIONS. Václav Vávra, Laurinova 480, Mladá Boleslav 293 01

■ Hru MAGIC CARPET na disketách vyměním nejlépe za hru THEME PARK nebo za WORMS. Případně i jinou mně hodící se hru. Dan Urbánek, Poznaňská 3, Brno 616 00, tel: 05 757 984.

■ Vyměním hry na PC: DARK FORCES (CD), HI-OCTANE (CD), DAY OF THE TENTACLE (disk) za SPACE HULK II, WARHAMMER, BATTLE ISLE III, TERMINATOR: FUTURE SHOCK, ALBION, STONEKEEP, EARTHSIEGE II, BROKEN SWORD. Dále vyměním REBEL ASSAULT (CD OEM), RAVENLOFT (CD OEM), WIZKID (disk) za SPACE HULK, INFERNO, ABUSE, FULL THROTTLE, MORTAL KOMBAT III, CIVILIZATION II, SEA LEGENDS, HEROES OF MIGHT & MAGIC I/II. Volejte mezi 15:00 - 20:00 na tel: 0312 686 642 - Philip, Kladno

■ Vyměním dvě z her POLICE QUEST (VGA verze), POPULOUS 2, CAR AND DRIVER za jednu z her GABRIEL KNIGHT, SHADOW OF THE COMET, ULTIMA UNDERWORLD II, ULTIMA VIII. Všechno verze pro PC na disketách. L. Rachůnek, Polská 36, Olomouc 779 00, tel. 068 52 229 45

■ Naprosto originální hru v původní neporušené krabici DUKE NUKEM 3D vyměním za hru strategickou či akční stejně, či více kvalitní. Prosím nabídněte tituly písemně či telefonicky. Zdeněk Šťastný, Bohuslava Martinů 2334, Česká Lípa 470 06, tel: 0425 25082 - všední den, po 16 hodině.

■ Vyměním hru HARDBALL 2 (baseball na 3x5, 25") za jinou starší originálku - strategie či dungeon. Jindřich Hlaváč, Fibichova 1748, Říčany 251 01.

SEZNAMKA (prodám se, koupím tě :-)

■ Najde se někdo, firma nebo kutil, kdo dokáže opravit harddisk Conner 1080 MB? Tvarůžek M., Rotava 6/2, 357 01

■ Čtrnáctiletý milovník akčních her by se chtěl seznámit s chlapcem nebo dívkou podobného věku k výměně zkušeností. Tel: 0301 979 308 - Jan Kratzer

■ Je vůbec v Uherském Hradišti nějaká hard core paňanka? Jestli ano, volejte 791 77 - Milan.

■ Jsme tým X3L a začali jsme pracovat na nové hře. Půjde o sci-fi-válečnou strategii viděnou v 3D izometrickém pohledu. Nabízíme vám úžasnou možnost podílet se na této hře svými nápady. V případě zájmu volejte tel: 0658 82 46 - Jakub, případně 0658 350 37 - Michal, nebo pište na adresu: Jakub Krombolc, Chlebovice, 739 42.

■ Zároveň nás kontaktujte, pokud si myslíte, že umíte dobře dělat počítačovou grafiku a jste z okolí Frýdku Místku nebo Zlína, nebo umíte-li dobře programovat a jste z okolí Prahy.

■ STAR TREK fan klub v Ostravě hledá nové členy. Tel: 069 611 6108 - Pavel Pabijan

■ Hledám paňanku pro dopisování, vyměňování rad, typů, zkušeností z her - zvláště strategických. Karel Pich, Družební 1282/4, Ostrov 363 01. Tel: 0164 39 822

VAROVÁNÍ

Ministra duševního zdravotnictví:

PlayStation způsobuje herní šílenství

...pojd'
si se mnou
hrát...



PlayStation

www.oldgames.sk

SONY

Málo místa hodně dopisů. Takže tentokrát jen krátký úvod:

Ej) Nepište nám příliš dlouhé dopisy! Nemáme dostatek času a trpělivosti prokousávat se desetistránkovými romány. Nejlepší jsou krátké a výstižné poznámky, které nejen šetří náš čas a mají větší naději k „dočtení do konce“, ale také je, na rozdíl od dílek zbytečně dlouhých, můžeme otiskovat v rubrice Dopisů čtenářů.

Bi) Miniinzerátů nám od vás přišla taková spousta, že jsme museli přistoupit na variantu B a dát jim samostatnou stránku. Ty z vás, kterým tato rubrička připadá zbytečná, jistě uklidíme slibem, že se miniinzerátům nikdy nedostane více místa nežli právě této jediné strany. Když ani ta nebude dost, použijeme písmo Perličku a zvýšíme tak prodej lup v Čechách.

Si) Někteří čtenáři nám vyčítají nespolehlivost některých našich velkých i mini inzerentů a další problémy, které je čekaly po kontaktování (upsání se) firem ve Score inzerujících. I když jsme tak již činili několikrát, znovu opakujeme, že za obsah a pravdivost jakýchkoli inzerátů ať už velkých celostránkových, nebo maličkých lidově-šmelinářských, nikterak neručíme, stejně jako to nedělá žádný jiný časopis.

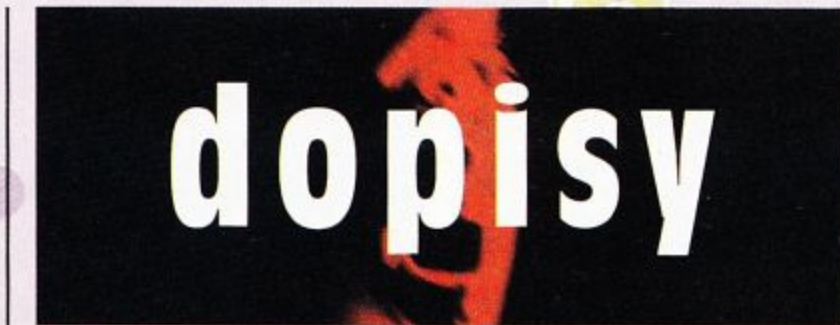
Dý) Neuvedení prodejní ceny Score na obálce není diskriminačním tahem nacionalistického hnutí Kontraslovak, ale běžnou praxí při prodeji časopisu v zahraničí. Score je na Slovensku distribuováno a prodáváno různými firmami za různé ceny. Neexistuje žádná jednotná cena, za kterou by ho slovenští distributoři měli, mohli nebo museli prodávat. Odtud absence slovenské ceny na obálce časopisu.

A teď už do toho:

AKTIVNÍ PAŘANKA ARIA

Ahoj Score!

Dnes ráno jsem konečně ukořistila v trafice nové Score. Hned první, co mě zaujalo, je úvaha „Bez názvu“. Hluboce s autorem soucím, ale budiž mu útěchou, že jeho strasti v kontaktu s „nepařanským“ světem nejsou nic proti tomu, když se v téže roli očitně počítačový příznivec rodu ženského. A to už se dostávám k vámi případně zvolenému tématu dopisové rubriky. Osobně jsem se setkala pouze s jedinou pařankou, a to ještě s výhradami. I ona se ponořila do víru hry (tehdy to byl Prince of Persia)



teprve poté, co jeden z kolegů uvedl PC do provozu a hru na počátek levelu (později i ji do jiného stavu, ale to sem teď nepatří...). Dost možná, že mezi nynějšími -náctiletými je pozitivních hráček více, ale mnoho optimismu ve mně nezůstalo. Kdykoliv jsem se pokoušela na téma „počítač“, či nedejbože „hry na počítači“, navázat hovor s některou kolegyní, vychrlily ze sebe spoustu nej-různějších důvodů, proč je to nezajímá: X na takové věci nemám čas, musím... (vařit, uklízet, sledovat televizi, lakovat si nehty, jezdit na chalupu atd. podle věku a rodinné situace.) X to je moc složitý, sotva zvládnu dálkové ovládání k televizi (použila i dívka se znalostí několika světových jazyků) X mě to nebaví, to si radši pustím Dallas... (Tak jde čas, Santa Barbaru či jiné horory).

Dá se říct, že co jsem za uplynulé 3-4 roky na toto téma vyslechla, vydalo by na slušný sociologický průzkum. Problémem číslo jedna se zdá být utkvělá představa, že každá žena starší 16ti let musí při pohledu na jakoukoli techniku složitější mechanického otvíráku na konzervy vytřeštit oči hrůzou a se slzami v očích padnout do náruče nejbližšímu muži. Pokud možno pak celou scénu doprovázet slovy „miláčku a nekouše to?“. Která z nás se tímto pravidlem alespoň občas neřídí, je považována za bytost z jiné planety.

Proč se takovým stupidním předsudkům podřizujeme, dost dobře nechápu. Stejně jako nechápu vysoké procento dívek a žen pracujících s počítačem podle návodu typu: „Přijdu, zmáčknou velký kulatý knoflík, až se objeví modrá tabulka, tak 2x šipka dolů, Enter, šipka doprava, Enter a můžu dělat. Po skončení práce zmáčknou Esc, šipku doleva... Pokud se tak nestane, dojít za panem XY a požádat o radu.“ Pokud se vám tohle zdá být přehnané, tak si můžete být jisti, že několikrát v této podobě jsem skutečně viděla a lidi podle nich pracujících osobně znám.

Všechny jsou ženského rodu a až na jednu výjimku rozhodně ne hloupé. Argument, že prostřednictvím her se lze zbavit ostychu před jakýmkoli počítačem, prostě odpálkují protiargumentem typu „to se ti to mluví, když tomu rozumíš“.

Takže odpověď na otázku „Proč tak málo holek hraje počítačové hry“ lze shrnout asi takto:

Podobné zájmy by je degradovaly někam mezi mužatky a odsoudily by je do role neprovdatelných, tudíž - je přece lepší (a pohodlnější) stavět se hloupou a hrát se na výsluní shovívavého zájmu „chytřejších“ kolegů a kamarádů. Anebo - je přece lepší povznést se nad dětské mužské pokolení se svými úspěšnějšími zálibami, jako třeba ochrana zatoulaných zvířátek (nic proti zvířátkům, jen to srovnávání „ušlechtilé“ péče o přírodu a „neušlechtilého“ pařanství mi moc nevoní). Ty z nás, jejichž duchovno končí pouze u toho Dallasu, záměrně opomímám, řadíc je k mužům, jejichž obzor končí pro změnu u sportovní stránky novin a püllitru piva. Tím opět neztracují seriály a pivo, jen by to s nimi nemělo začínat i končit. Život je přece i o něčem jiném...

Jak to tak po sobě čtu, černé chmury se stahují kolem monitoru. Ač přesvědčena o správnosti výše se nalézajících vět, s tím, jak na mě za druhým rohem juká třicítka, stále častěji se mi v mysli vrací jedna vzpomínka. Asi přede dvěma lety, během loučení s minulým pracovištěm, mi jeden dnes už bývalý kolega řekl: „Viš, ty bys byla docela fajn holka, jenom by to chtělo trochu míň sebevědomí“. Tak nevím, třeba jsou všechny ostatní úplně normální a ta bláznivá z Marsu jsem nakonec já. Takže v zájmu své duševní rovnováhy končím s archaickou 602 a jdu si vybrat něco z velmi předlouhého adresáře D:\HRY.

Aria

Ač máme v redakci ženskou jen jednu, hluboce s Árijí soucím. Snad se poměr samičky/samečci začne časem více stabilizovat. I když, jak tak známé rod ženský a jeho vrozený odpor k počítačům, optimismus se nějak nechce dostavit.

SCORE NIKDY NESPÍ

Nazdar všichni, Score odeírám od čísla 14, a přestože jsem měl možnost vidět některá stará čísla, domnívám se, že až tak od osmičky jste byli na té úrovni, na které jste chtěli být. Třeba to tak není, a tak mě opravte. Já to SNESu.

Dalším mezníkem byla CD příloha. Byl to opravdu dobrý nápad, ale postup byl až příliš podobný vývoji SCORE. Nutno podotknout, že jste se poučili a hned po 3 CD jste konečně přidali možnost volit cestu instalace. To mě totiž šileně prudilo, že CD bylo suveréni a cpalo si všechno do C:/SCORECD. Já mám totiž i knihovnu D: a tam mám hry atd. a na C: mám programy a systém atp.. No, ale už je to pryč. Nový interface je super po grafické stránce, ale nic moc co se týče rychlosti. Ale vím, že vy nespíte.

No a nakonec číslo 31. Když jsem spatřil pod úvodníkem podpis šéfredaktora Andreje Anastasova, zhrozil jsem se. Ne, nemám nic proti Andrejovi, ale zkrátka jsem si nemohl představit úvodník bez toho elegantního a osobitého stylu Jana Eislera. Andrej sice píše výborně, ale zdálo se mi, že to nebude ono, že prostě ICE má mít úvodník a hotovo. Mýliti se je lidské. Andrej to zvládl na jedničku, ale nezapomeňte na ICE!!! Jsem hrozně rád, že se objevilo několik recenzí i od něho. A výborných! Jen tak dál.

Jo mimochodem, dostal se mi do rukou i poslední LEVEL. Nevím, jaké číslo, protože ho nesleduji, ale náhoda je blbec, a tak jsem v rubrice dopisů četl nějakou zprávu od osoby, která si stěžovala na to, že SCORE má hnsný interface svého CD a LEVEL má stokrát lepší a hlavně příjemnější. Budu se snažit o objektivitu. Nejenže všichni víme, jak LEVEL vypadá a kdo to neví, tak ať se podívá, ale měl jsem možnost zhlédnout i 1 CD od LEVELU. Byla na něm dema a shareware. Víc ani tůk. Prostě normální LEVELovský CD. Já osobně kupuju SCORE i s CD, protože chci něco víc. Ne, to není reklamní slogan, ale realita. Chci články, chci rubriky, chci patche a cheaty, chci i SCORE GOLD a chci i PAŘENÍŠTĚ (tímto srdečně zdravím BEDLU a přeji mu mnoho obrovských úspěchů, protože si je zaslouží).

Ke SCORE CD už zkrátka patří určitá úroveň, ale třeba ji čtenáři LEVELu nepotřebují. Víte, nemyslím si, že jste nejlepší na světě (myslím časopis), ale rozhodně jste nejlepší v České republice. No, ona ta konkurence... Znáte to.

Až se zase vybičují (a ne zbičují!) k tomu, abych Vám napsal, tak budou asi Vánoce. A proto šťastný a veselý hrani o svátcích vánočních a mějte se good. Přeju Vám hodně štěstí v tvorbě SCORE a vůbec.

Čau

XXX

Podpis tohoto velmi hezkého dílka byl přiložen na papírku mimo vytištěný dopis, takže jsme ho pochopitelně ihned ztratili. Děkujeme však autorovi za skvělý tip pro Jagged Alliance do Irenina Koutku zoufalců. Naše CDčko je opravdu asi nejnacpanější ze všech CDček v širokém okolí, speciálně je tomu tak díky maxihutnému Pařeništi, které už je v poslední době opravdu plnohodnotným herním časopisem. Bedla se holt snaží, seč může. Na žádném jiném CD rovněž nenajdete obrázky, návody, číty a skvělá nefunkční dema, která jednou za čas přežijí naše bug-pogromy.



VYHLAZENÍ SVINSTVA Z POVRCHU ZEMĚ

Nazdar Score, chtěl bych reagovat na dopis pana Skinheada, který byl otištěn v čísle 32 a tímto ho zdravím. S autorem plně sympatizuji a myslím, že by s ním měli sympatizovat všichni bílí, tedy i vy. Pokud byste byli proti, musel bych Vás považovat za zrádce bílých ideálů, a to přece nechcete. Jen se podívejte kolem sebe, jak se tady to barevné svinstvo všude kolem nás roztahuje. Jestli to takhle půjde dál, tak se z našeho jedinečného evropského kontinentu stane druhá Amerika, kde za vším stojí negři a židi. Je nejvyšší čas, aby se proti tomu začalo něco dělat. Bílá Evropa se musí spojit a připravovat se na válku. Během několika let by se totiž mohlo stát, že negři v Africe (to platí i o Číně, Indii atp.) nebudou mít co žrát a co myslíte, že pak podniknou? Je to přece úplně jasné... Kde maj všeho dost? Ano, v Evropě (Severní Ameriku z toho teď vynechám, protože ta je podle mě už ztracená). Těm opicím bude jedno, co udělaj, hlavně když se nažerou. Je jich tolik, že jestli se na ně pořádně nepřipravíme, tak nás převálčouj a všechno, co tady staletí budujeme, bude pryč, včetně nás. Je nás hrozně málo, to si musí všichni běloši uvědomit. Je třeba prostě vyhladit všechno tohle svinstvo z povrchu Země. Jestli se nezačne hned proti těm parazitům něco dělat, tak jednou, a nebude to dlouho trvat, dojde na moje slova... Ale to už bude pro nás pozdě... Byl by to konec nás i konec Score, ale to přece nikdo z nás nechce.

Na závěr bych chtěl poděkovat redakci ze za to, jaký časopis dělají. Myslím, že u nás rozhodně nemá konkurenci. Poslední 3 čísla (30-32) nasadila latku opravdu již hodně vysoko. Skvělá práce. Jen tak dál a popřemyslejte o tom, co jsem Vám napsal. Takových lidí, jako jsem já, je mezi Vašimi čtenáři většina, to mi věřte. Nacismus nám není cizí. Je to prostě jediné možné řešení. Jiné alternativy neexistují.

Arthur Seyss-Inquart II.

PS: Je mi jedno, jestli to otisknete nebo ne, nechám to jen na Vás. Jistě pochopíte, proč neuvádím své pravé jméno. Naši milí tmaví spoluobčané by se o mně určitě brzy postarali, takže je to čistě kvůli bezpečnosti mé osoby.

Jiné alternativy nežli fašismus naštěstí existují. Například nacismus, nihilismus nebo despotie. Score se však těchto metod štítí, takže jen čeká s rukama v klíně a sleduje, co se semele. Hlavně, prosíme vás, nikoho nezabíjejte, to byste byli v obrovském průsvihu - až opustíte tento svět, těžko byste se z toho vykecávali.

Jsmo rádi, že se náš časopis líbí i takovým zvláštním tvorům („lidem“ by jistě bylo přehnané označení) jako je Arthur Seyss-Inquart II. Čím více tvorů různých vyznání nás vyznává, tím více cítíme svou univerzální sílu na trhu. Nebo tak nějak... S

CENZURA V TURECKU

Nazdar všichni v redakci! Píšu, abych se s vámi podělil o svou veselou historiku týkající se Score. Cestou do Indie (po zemi) jsem přecházel Turecko-iránskou hranici a byl jsem nucen podstoupit prohlídku konanou iránskými celníky. Mimo jiné jsem měl Score 31. Stránka 5/6 byla nekompromisně vytržena (proč to nezabavili celý, to fakt nechápu :)). Dále celníka velice pobouřila fotografie souložících prasat. Pak si ale všimnul okénka zakrývajících inkriminované partie, které neslo nápis cenzura. To, že máme v naší zemi také cenzuru, ho velmi potěšilo, takže mě konečně propustil... ehmm, nevím, nakolik vám to přijde funny, no nic. Ale teď něco ke Score. Score je čím dál tím lepší, o tom netřeba diskutovat, takže hned k věci:

- 1) neví náhodou někdo, jestli vyšel/je/byl/plánován Quest for Glory II pro VGA/SVGA?
- 2) fakt nevím, jak dlouho trvá, než se dostanou aktuální informace do Score, které je v tisku, ALE zkuste už, proboha, uvědomit všechny ty chudáky čekající na Quest for Glory 5, že už se připravuje. Vždyť už jsou známé předběžné informace a dokonce i to, že na něm opět pracují Coleovi.
- 3) Nic proti drsným vtipům, ale to s tím kloktáním hoven mi přijde trochu drsné do časopisu, který čtou i mladší děti. Pochybuj o tom, jestli si to přečte jeho rodič, zda to dítě bude držet Score ještě někdy v rukách. Proč tam radši nešoupanete kameňáky Romana Holého (jeden už tam tuším je)?

S přáním všeho nejlepšího redakci
Aleš Urm

No vida, v Iránu je Score po zběžné prohlídce propuštěno jako čistá věc. A u nás doma se do něj pořád někdo musí navážet! U nás doma si totiž demokracii projevu každý připouští odsud až posud, tedy jen potud, kam si sám meze demokracie staví. Pokud je má nízko, je shovívavý a nechává ostatní ať si žijí, jak chtějí, pokud je však má vysoko, rozčílí ho byt jen jediné slangové slůvko v naší publikaci. Člověk se musí naučit žít s puritány tak, aby je siec bezpečně ignoroval, ale přitom jim nedával příležitost k ostré kritice. A teď k otázkám:

AD1: Quest for Glory II bohužel nebyl pro SVGA nikdy ani plánován, což je věčná škoda.

COME IN FUTURE

Invex v roce 1995 byl zážitkem, na který řada z nás nikdy nezapomene. Akce COME IN FUTURE, jejíž první ročník minulý INVEX hostil byla fenomenálně úspěšná. Samozřejmě, vedle statisíců návštěvníků, desítek počítačů zářících škálou rozmanitých počítačových her i multimediálních aplikací a především nečekaně úspěšná show redakce časopisu SCORE se našly i stinné stránky, většinou subjektivního rázu. Kupříkladu příprava. Příprava prezentace časopisu SCORE a jeho „úžasné redakce“ začala v předvečer zahájení výstavy. A pokračovala první den ráno, lidově řečeno „za pochodu“. Na pódiu, které bylo vyhrazeno pro prezentaci časopisu nebylo nic, vůbec nic. Jenom díky kooperaci nejrůznějších přátelů firem a čistě improvizaci se podařilo nakonec vytvořit „exhibici“ obsahující rozhovory s redakcí SCORE, rozhovory s nejrůznějšími zajímavými lidmi, soutěže o skromné ceny, ukázky z nejnovějších her a co nejlepší - spousta legrace a zábavy. Chybami se člověk učí - tentokrát už všichni víme, že se tato akce skutečně uskuteční a dokonce už existují i konkrétní lidé zodpovědní za ty které části show - šance, že se všechno podaří se tak rapidně zvyšuje.

A co jsme pro vás tentokrát připravili? Především je to další exhibice více či méně úchylných a šílených redaktorů časopisu SCORE, která se uskuteční každý den v pavilonu X, a to: 22.října mezi 13:00 a 16:00, 23.-25.října pak mezi 10:00 a 13:00. Tady pro vás máme opět možnost podívat se tváří v cokoli, co by mohla anebo měla být tvář našich redaktorů, popovídat si o všem, co vás v souvis-

losti s časopisem SCORE zajímá a dozvědět se spoustu nového, nejenom o dění v počítačové zábavě. Jestli jste dočetli až sem, možná by vás mohlo zajímat, koho na Invexu potkáte - všechny, anebo alespoň větší část, těch, kteří mají se SCORE něco společného. Andrej Anastasov, Martin Dvořák, Jan Eisler, Tomáš Mrkvička, Béla Nemeshegyi, Jan Tománek a další. Kromě toho, připravili jsme pro vás i řadu zajímavých soutěží, projekce ukázek z nových her a ještě několik překvapení. Navštivte pavilon X a určitě nebudete litovat.

Ale to není všechno. Protože se pochopitelně nemůžeme psychicky i fyzicky „obnažovat“ celý den na pódiu, stáhneme se mimo vyhrazené hodiny i do ústraní, konkrétně do stálé expozice časopisu SCORE spojené s prodejním stánkem firmy VISION, a to v pavilonu K. Jistě, budete si moci koupit starší čísla všech SCORE, samozřejmě i všechna CD SCORE a dost možná i stovky počítačových her. Ale o tom to není - svět se chce bavit a s ním se určitě chcete bavit i vy. Na našem stánku k tomu budete mít možnost. Jakou? Přijďte se podívat, jaké potěšení vám přinese hraní síťových her, řekněme v osmi lidech. QUAKE? DUKE NUKEM 3D? Přijďte a uvidíte sami!

Jaký bude letošní INVEX nedokážeme odhadnout. Monumentální, hlučný, zábavný, únavný, barevný, vyčerpávající, převratný a možná ještě spousta dalších přívlastků, které se v budoucnu objeví. Jedno je ale jisté už dnes - ze strany SCORE bude přinejmenším mnohem lépe připravený!

AD2: Quest for Glory V nebyl nikdy oficiálně ohlášen. Nenachází se ani na žádném současném oficiálním seznamu připravovaných her od Sierra a ani Internetovské stránce této firmy o něm není žádná zmínka. Tvorba QFG V tedy sice není vyloučena, ale rozhodně patří spíše do domény mlhavých informací, které mnohý řekl, ale nikdo konkrétně nedoložil.

AD3: Zkoušíme půdu pod nohama. Sami nevíme, jak daleko můžeme zajít. Je nám úplně jasné, že si malé děti vypráví i mnohem drsnější vtipky, nežli byly ty naše, ale na druhou stranu je pravda, že o tom NAKO nikdo neví. Bude tedy

asi lepší, když svoje vtipky zmírníme a necháme děti, ať se k těm peprným dostanou jinými způsoby.

Andrej Anastasov

KOLOUŠEK

Miloučké Score, milí klučiči! Musím se Vám k něčemu přiznat. Když jsem začal kupovat Váš časopisek, ani v tom nejvíce růžovoučkém snu by moji hlavičku nenapadlo, že k sobě máme tak blízko. Moje očka skoro nezachytila poznámečky



o virtuálně růžovoučkých brejličkách. Moc velikou radost jste mi udělali recenzíčkou na Raymana. To jsem už začal malinko něco tušit. Když jste v aprílovém čísličku psali, že někteří kloučici z vás jsou gayové, moc a moc jsem se radoval. Všechno mi ale objasnily dopisky čtenářů v čísličku 32. Tak krásně teploučké pozadíčko by niko jiný nedokázal vymyslet. Jsem rád, že jste teploučký kloučici stejně jako já!

Časopisek Hot Boy už nikdy nekoupím, teď jsem celičký váš. Jen mám na vás maličkou prosbičku. V čísličku 28 jste otiskly obrázky nahatých holčiček. Chtěl bych taky obrázky nahatých kloučičků, třeba cenzurované. A taky jsem se chtěl zeptat, jestli má Andrejík nějakého kloučika, nebo jestli bych měl šanci (vadí mi ta zlobivá Irenka, ta k vám nepatří!). Jsem rád, že děláte hezoučký časopisek pro teploušky. S krásně růžovoučkým pozdravem se loučí Váš

Koloušek.

He! To... jako my? Ale.

JEDEN INTIMNÍ

Ahoj SCORE!

Psál jsem Vám už několikrát, ať už do Irenina Koutku zoufalců nebo do rubriky dopisů. Tentokrát Vám ale píšu do všech rubrik najednou, takže doufám, že se o to neporvete.

Část pro Andreje: Ahoj Andreji (blbej pozdrav :-//, mám na tebe několik (vlastně jen jeden) dotazů. Víš, chtěl jsem si koupit Dungeon Master I., abych poznal klasiku v oboru, o který se převážně zajímám (jsem fantasy a RPG pozitivní). Protože jsem ale na konci školního roku vymáčkł okno (nejsem žádné centík, mám 67 kilo při 192 cm), budu nucen ho na začátku školního roku platit. To mi ovšem radikálně nabouralo můj rozpočet a teď mám jen na Eye of Beholder III. Z množství zákysů v Irenině koutku soudím, že je to dost tvrdá řežba. A asi jste nevydali návod, což mi báječně vyhovuje. Mám totiž slabou vůli a určitě bych se neudržel a hrál to podle něj. A teď co chci od tebe. Myslím si, že seš pozitivní stejně jako já (neboj o AIDS nemluví), chci Tě požádat o radu. Protože jsem ve SCORE neviděl EOB III ani v klasice, ani v recenzí a ani jeden obrázek, chci Tě poprosit o radu.

Mám si ho koupit nebo ne? Zbytek peněz na DM
I nenašetřím ani - kdy-

bych si ušpinil kalhoty mazlavou hnědou hmotou (pro ty nechápavé - kdybych se -censored-) a dyl to bez dobrého RPGčka už nevydržím. Očekávám tvoji odpověď v rubrice dopisů. Stačí mi i něco ve smyslu „a máme tady odpověď pro Hejbla: kup to“. Tohle mi bude určitě stačit. Díky.

P.S.: Závorkou vysvětlující ušpiněné kalhoty nemám na mysli ani tebe, Andreji, ani nikoho jiného z redakce, ale spíše případné čtenáře, pokud můj dopis otisknete.

Hejblo

A máme tady odpověď pro Hejbla: Kup to!

KRÁTKEJ...

Zduř a sílu paňani

Proč si právě já zasloužím originálku? Su to totiž já, kdo má prst na tom tlačítku, po jehož stisknutí se změníte v teplo a světlo. Nebo stalo se vám někdy, že vám Mařka po 2 hodinové známosti vyčetla, že sem ju ještě neojel, pokud ano, hru posílat nemusíte. Aspoň uvidím, že je to běžná věc, mě to totiž vytočilo.

Téma: Proč paří tak málo holek? Buď nám děvčata našla jiné využití yosticku (šťastných klaciků), nebo se štítí myši.

Mějte se dobře a s heslem „Lepší hezkej kluk, než škaredá holka“ zdraví Standa, Brno

...ale úspěšnej.

VY STRAŠNÝ (-censored-)

Hasta la vista

Anastasye, Ajslere a zbytek redakce taky, vy strašný (-censored-), furt kecáte vo korupci a vo tom jak výrobci her poskytnou jinejm časopisům hru a za náký prachy chtěj, aby ten časopis dal hře vysoký ohodnocení, i když hra je blbá. A prej váš časopis ne, „my nikdy“, co? Takovej Silent Thunder he? Píšete, že je to dobrá hra 8/10 novej grafickej systém, kterej umožňuje plynulost i na nižších počítačích na 486. Kecy, mám P-90 a hra mi trhá jak svině, i když jsem omezil details, byl jsem blbej, že jsem uvěřil těm vašim kecům. Kolik vám Sierra zaplatila, co? A co výrobci her na své krabice s hrama píšou-minimum 486/66 Mhz a se skvělým graf. systémem budete tu hru hrát plynule a poběží vám i na pomalejších strojích a vy píšete to samý. Nejspíš si hřežete (-censored-) u svého p-pro 200 Mhz 32 MB ram s AWE 32 (a určitě jich máte víc) koupeného za peníze debilů,

kterí si kupují váš

stupidní časopis, ve kterým, jak vy tvrdíte, se dočkaj dobrého kvalitního ničím neovlivněného hodnocení ne jako u jiných časopisů. Bejvávalo. Kdysi když jste byli jedni z nás obyčejných hráčů a začínali jste tvořit SCORE, dobrý SCORE, to, který bylo tak blízké obyčejnému paňanovi. A teď? Stali jste se jednou z těch (-censored-), který zajímaj jen prachy a udělaj pro ně cokoliv, na ně jste vždycky nadávali a nenáviděli je a říkali „my takový nejsme“. A říkáte to furt „My ne, to ti ostatní“, chtěli byste tomu věřit, co? A věříte tomu. Ale to se vám jen zdá.

Nezískali jste svá Pentia jen tak, že jste dali nějaké hře vyšší ocenění, než si zaslouží? Určitě jste měli spoustu nabídek. Která firma by neměla zájem mít svou vysoko ohodnocenou hru v nejprodávajícím (zatím, když to takhle půjde dál, tak brzo skončíte v (-censored-) počítačovým časopise u nás. Spousta lidí co znám, si váš časopis přestala kupovat po zdražení na 50 Kč a ty vaše kecy vo tom, že SCORE roste a že byste se nechtěli vracet, ale že možná budete muset, protože ještě nejsme připravený na změnu, tak vám přeju, abyste se nevraceli, ale abyste rovnou skončili s tím vašim velmi stupidním časákem. Score nevyrostlo, vy jste vyrostli - do pěkných sviní jako ostatní velcí - jen prachy a prachy a pro ně cokoliv, ale kritiku nesnesete. Pravda bolí, co? A všechny vaše aféry o korupci pěkně utajit a jakmile zjistíte něco na jiný časopis, tak to hned rozmáznete a říkáte „Vidíte oni“ a odvádíte pozornost od sebe. A co? Proč jste dali toho (-censored-) ruského šmejda Anastazmrdá na místo šéfredaktora? Vsaďím se, že ta disketa s filmem Síť byla jeho nápad, svědčí to vo jeho tupim ruskym mozku.

José Careras

Možná máme v redakci podivnej smysl pro humor, ale tenhle dopis byl po dlouhou dobu Numero Uno na našem smíchlistu. Škoda, že jsme museli některé hlášky odcenzorovat, takhle už to bohužel není ono. Existovat prvním rokem jako některé z našich sesterských časopisů, jistě bychom nic podobného neotiskli (otiskovali bychom samé Miluju-vás-jste-nejlepší), ale znáte to, člověk si zvykne na všechno a časem si přestane „brát“ k srdci i takovéto urážlivé hro-mady hniječích nesmyslů.

1000% CERTIFIED

Nazdar SCORE!!!

Pěkně nás rozčílila vaše nádobka s gasolínou č.2 (Score 32). Citujem: „Proč paří tak málo holek?“ Co ste tím jako mysleli? My jsme totiž dvě 1000% paňanky, takže nám nemáte co vyčítat. A taky víme, že nejsme jenom jedny z mála. Kupujem si Score od č. 22 a paříme až se z nás kouří. Problém je „jenom“ v tom, že nejsou money na nový hry. Naštěstí se ve Score vždycky nějaký najdou!

Tak čau všichni,

paňanky Andrejka a Luciana

P.S.: na svůj křiklavěj titulěk v úvodníku Score č.32 jste nás doopravdy dostali i přesto, že jiný úvodník nečtem.



Ciao kočky.

AŽ JE KOČEK MILIONI!

Zdravím všechny ze Score, AHOJ!!! Začnu tímto: „...i shlédł Hospodin mzdu služebníků svých, odvrátil se a hořce zaplakal!“ Je na tom asi v dnešním tržním světě kus pravdy, ale pravdou je i fakt, že komu se zdá nynější cena Score vysoká, není nijak a ničím nucen si ho kupovat. Tím reagují na dopisy „Kinga Martina“ a „džodža“ ze Score č.32. Komu se to nelíbí může kupovat Kravské rozhledy nebo podobné tiskoviny. Třeba mu to dá víc, než nějaké „předražené“ Score!!

Před týdnem jsem si koupil Sony Playstation a přiznám se, že mě bolela šrajtofle. Každopádně jsem rád, že držice se hesla „kdo si počká, ten se dočká“, zaplatil jsem z dřívější ceny téměř patnácti tisíc necelých devět! Dalo mi to čekání ale práci! Jsem od přírody člověk dosti netrpělivý, ale podařilo se. Problémy ale nastaly v momentě, kdy jsem chtěl koupit k PSX i patřičné „games“. Prostě a jednoduše v dotčném obchodě měli na výběr her jen a jen šest. Koupil jsem tedy ty dvě podle mého názoru nejlepší (Battle Arena: Toshihen a Ridge Racer). Potom „choďa“ po obchodech jiných v okolí blízkém a nejbližším, bylo mi záhy jasné, že s dobrou se určitě nepotáží. Buďto měli výběr stejný jako tuhle, nebo nijaký jako onde. Zkrátka utrpení a „sodovka komora“. Víím, že existuje zášilková služba, ale není nadto vyzkoušet si hru ještě předtím, než za ni „vypláznu“ popravdě řečeno obnos nemalý! Prostě tedy počkám, až bude výběr větší nebo až se stane zázrak. Nevím jaký, ale je to fuk.

A proč paří tak málo holek? Bude to snad tím, že děvčata a dámy mají jaksí odedávna ve vinku dáno více zodpovědnosti, citu a jemnosti. Myslím to ovšem globálně, tedy zcela a jen celkově! Samozřejmě se najdou výjimky, které potvrzují pravidlo, ale myslím, že je to jen zlomek. Většina žen si nedovede hrát „jak malý Jarda“, pokud je na práci třeba něco důležitějšího. Pokud jde o „dámy“ náctileté, zdá se, že mají větší starosti s tím, co si obléct na disco, jaké oční stíny zvolit, zda použít základovku nebo bezbarvý lak....(to už jsem ale jinde). Jestli kecám, ať se propadnu do paňanského ráje!

S pozdravem „ať je koček milion“ Váš Olf, Seč.





P.S. Ještě vzkaz pro „skinheada“ (taka č.32): člověče nešťastná, ty jsi živým důkazem toho, že nejen vlasy dlouhé krátký rozum stačí! Já jsem taky „bílý“, ale přece nebudu uvažovat jako fašista!

Přeji všem ze Score hodně dlouhý, pevný a vytrvalý život!

OLF

Bohužel. „Málo nás“, šuškáji si hry na Playstation. PCčkovský nával skvělého softwaru je nekompromisně nedostižný. To je ale samozřejmě riziko při nákupu jakékoli konzole - navždy poočku sledovat záplavu PC her. Snít o adventurách, dungeonech, strategiích, Internetu...

ZPŮSOBILI JSTE MI ŠOKI

Magazín počítačových her, Score! Nedávno jsem si pro vlastní potěchu, ale i pro práci, koupil počítač a laskavý prodáváč mi doporučil přečíst si nějaký počítačový časopis a přímo mi doporučil Score. Cestou domů jsem si ho tedy koupil. Už cena mne zarazila. 50 Kč? No co, za 118 stran? Proč ne. Když jsem začal číst, byl jsem šokován. Ale úvodník naplněný oplzlými žertíky Andreje Anastasova mne měl varovat. A jeho povídka? Uvědomuje si pan Anastasov, že časopis Score si kupují hlavně mladí lidé, takže výrazy jako „perverzně chlemtá“, „nadržení surferi“, „onanuji“ a „ukáji se jimi“ by ve Score být neměli? Ty patří jinam. Potom se ani jistým počítačovým firmám nedivím, neboť pan Anastasov je pro ně vizitka. Z rozhovoru s Ch. Cecaem a I. Curriem přímo číší úchylnost tázajících. Na některých vytisklých obrázcích je znát, že vám není cizí voodoo (str.23), perverznost (str. 51,67), podporování trestné činnosti (str.85) a brutalita (str.107,82,38,39). A právě u strany 39 a u recenze na Quake - síťová hra bych se pozastavil. Recenzi psal Arab Chalid Himmat, podle pana Anastasova „jeden z nejnadanějších nováčků“, který v recenzi o hře téměř nič neřekl a k popisku obrázku „zmasakrovaného“ nepřítele připsal, že „smrt je nekompromisní, ani si neodskočil na záchod“. To je neuvěřitelné!!

Další nadaný nováček, Pavel Vančák, napíše k obrázku



prodáváčky - „vypadá jako prase, ale i tak mluví“. Talentovaní recenzenti. To Josef Komárek si k obrázku, na kterém hraje kopanou Slovensko proti České republice a na kterém slovenský hráč fauluje našeho, dovolí napsat - „tak jsem toho Čehůna sejmul, no“. Nevím, co na to čtenáři na Slovensku.

A teď k dopisům. Tam už jsem se ani nedivil perverzním vtípům, pedofilnímu podkladu čtyřstránky, rádobytípným odpovědím (i když to vlastně často ani nebyla odpověď na otázku), ba ani uveřejnění obrázků s hororovou tematikou. I recenze roztahujete (Broken Sword) a strany zaplácáváte recenzemi na Sony Playstation. No peníze vládnou světu. Každý nemá na reklamu na zadní obálku (mimoходом, ladí s časopisem - propaguje násilí). Můj dopis je trochu dlouhý a asi nebude uveřejněn, ale nemá být varováním jen pro čtenáře, měl by i vám říct: Zamyslete se nad sebou!!

Mudr. Jan Budínský, Praha 4

Všiml jste si rovněž, že zaplácáváme dalších přibližně sedmdesát stran PCčkem? A smrt skutečně je nekompromisní, že ano? A hra Quake? Ta vůbec nezná kompromisy, je to obraz samotného pekla. Dále: jaký důkaz máte o tom, že nám není cizí Voodoo? Jaké neoddiskutovatelné podporování trestné činnosti jste ve Score našli? A perverzita? Je snad vám cizí? A když už jsme u toho, tak co je to vlastně perverzita? Jak ji můžeme konkrétně definovat? Víte, co to znamená černý humor? Odsuzujete ho? A proč? Víte vůbec co znamená slůvko „pedofilní“? Zdá se, že nikoliv. Myslíte si snad, že můžeme nějak ovlivňovat náplň reklam? Skutečně jste přesvědčen, že děti neznají nebo by neměly znát slovo „onanie“? Jaké konkrétní oplzlé žertíky jste našel v úvodníku minulého (nebo předminulého) čísla Score? Snad smyslnost múzy? Máte pocit, že náš redaktor Josef Komárek je nacionalista cíleně napadající slovenský národ za účelem vyvolání národnostního napětí? Jsem velice rád, že minula doba, kdy lidé jako vy měli možnost cenzurovat projevy ostatních svobodně smýšlejících bytostí.

Andrej Anastasov

PROČ JE VE SCORE PLAYSTATION?

Ahoj, nepíši vám proto, abych vám řekl, jak jste dobrý, ale proto, že jsem nespokojen (nechci být vulgární - proto volím mírnější formulace) s jednou z věcí - s rubrikou Playstation. Osm stran pro Playstation si dovedu vysvětlit jenom dvěma způsoby:

1) Firma Sony vám nabídla (a také odezdala) tučnou provizi (ve snaze rozšířit řady vlastníků Playstation v ČR) za uve-

dení těchto stran do Score. Zde je odůvodnění mého smýšlení:

Jestliže zanedbám některé obecné známé vlastnosti PC (univerzálnost atd...), tak tu pořád zůstává hlavní důvod, proč si tuto konzoli nekoupit. Je to jednoduché - asi 80% veškerého softwaru v ČR jsou pirátské kopie. Jelikož CDčka z Playstation se, pokud vím, nedají nijak kopírovat, jsou pro hráče příliš drahá. Z tohoto vyplývá, že si Playstation koupí velice malé procento českých hráčů respektive vašich čtenářů. A jestliže tuto rubriku čte stejné množství čtenářů, jako je vlastníků Playstation, pak mi prosím (sakra) řekněte, proč tuto rubriku zavádíte. Nevím, nevím, ale zavání to oním pokrytectvím, které sami tak často odsuzujete.

2) Jeden váš nejmenovaný redaktor si tuto konzoli obstaral a jelikož nemá co dělat, obšťastňuje nás, čtenáře Score, recenzemi her na Playstation. Osobně proti Bedlovi nic nemám.

Druhá možnost se mi zdá nepravděpodobná a ta první zase pravděpodobná. Možná se pletu a existuje ještě třetí možnost, proč recenzujete Playstation, kterážto mému mozku nedošla před odesláním tohoto dopisu. Proto čekám reálné vysvětlení.

Přemek V. Praha

Druhá možnost v dopisu Přemka byl snad jen žert, takže se s ní nebudeme vůbec zabývat. Co se týče jeho první varianty, můžeme ho s klidem ujistit, že se nejedná o žádné pokrytectví a recenze na Sony Playstation jsou naprosto normální recenze jako každé jiné např. na PC nebo na Amigu. Stránky Playstation jsou označené hlavičkou recenze, což znamená, že se jedná o zcela bezplatnou záležitost, na rozdíl od stran s hlavičkou reklama, kterážto jsou samozřejmě placené a s recenzemi nemají nic společného.

Nejsipše nemá smysl se snažit vykládat, že Sony za tyto recenze nic neplatí, protože kdo nechce, stejně neuvěří, ale jako odpověď, proč ve Score tedy recenze na Playstation jsou, otiskujeme dopis od jednoho našeho čtenáře, který si právě Playstation zvolil za svou herní platformu. A i kdyby jen jedno procento (jakože anketa ukázala, že je to víc a počet majitelů stále stoupá) našich čtenářů mělo doma Playstation, určitě si rádi Bedlovy recenze přečtou. Je však pravda, že by celou rubriku Playstation asi neměl mít na starosti jen Bedla. V budoucnu se o ní pravděpodobně s někým podělí.

Irena Formánková

DVE TUNY OLOVA

Pišem vám už svoj třetí list. Donutil ma k tomu Zdenek Příbyl a -džodžo- z Považskej Bystrice. Obaja ma tak našťavli, že som mal chuť do nich napumpovať olova. Týto dvaja si myslia, že keď majú PC, alebo niečo podobné, tak v Score nemôže byť Playstation rubrika. Oni dvaja sú príkladom úplného egoizmu a asi ani nevedia, že Score nie je len pre nich. Ak sa im táto rubrika nepáči, nech ju nečítajú. Ja som vám chcel tiež vyčítať rubriky, ktoré ma vôbec nezaujímajú napr. Techbox, Kultura..., ale držím hubu, lebo by som bol tiež blbý egoista, lebo tieto rubriky niekto možno

miluje. Ďakujem všetkým egoistom, že mi otvorili oči a uši.

S pozdravom

Pavol S. z Prievidze

Sobectví už je prostě takové, že dokáže odsoudit i ubohých osm stran ze stošestnácti. Ale co naplat, je to běžná lidská vlastnost, které nemůžeme nic vytýkat, protože je zaryta ve valné většině z nás.

DVĚ TUNY MAKEUPU

Čest Score!

Otázka z nádobyk gasolíny č.2 je fakt těžká. Je to asi tím, že jsem se nad ní nikdy předtím nezamyslel. Ne, že bych se nad holkama nikdy nezamyslel, to ne, ale nikdy v tomto smyslu. I když by bylo lepší, kdyby (představte si to): paříte adventuru adventur (něco jako Broken Sword nebo Normality) a najednou zákys. Už tři hodiny. Pořád nic. Nehty hluboce zarývají do vlasů. Po chvíli zjišťujete rudou krev na bezmocných rukou. Hlavou bezmyšlenkovitě drtíte zbytky klávesnice. Z něčeho nic zvuk. Odlepte hlavu a o chvíli později i oči od „klávesnice“. 90 stupňů vpravo. A tam samice. Blond (a sakra ta by mi dala, to spíš asi ne). Raději: tmavě vlnité vlasy, rozevlává jeansvesta, minisukně a tak dále. Natahuje k vám ruku. Klepete se. Stoupá vám sebevědomí. Myš. Zvedá ze země myš a pokládá na podložku. Bez jediného slova a pouhými dvěma kliknutími elegantně řeší váš zákys. „Tak čau musím domů“. Neodpovídáte. Jen hladově zíráte do monitoru. Svítá. Jdte spát.

Bylo by to pěkný, co? Mám strach, že to bude vždycky jen utopie a myslím, že vím proč. Opravdověj pařanskěj život začíná (podle mě) ve 14-ti, 15-ti letech. No, a tady je ten hlavní problém, těch 14, 15 let. Určitě jste viděli patnáctiletou holku. Leze to po diskotékách a starších individuích. Lakuje si nehty, nosí dvě tuny makeupu, má rozmazaný „oči“ a rty. Podle oblečení a vzhledu spíš bych řekl: „E 55“. A s přibýváním času se už nedá dělat (asi) nic. To by bylo všechno.

Martin Labuda, Obecnice

Ale, ale. Tak černé to snad zase není. Kdybys vedle takovéhle „klasické“ patnáčky postavil náctiletého zapařeného samečka, určitě by to nebyla ideální dvojice humanoidů na mezgalaktickou soutěž krásy a elegance. Kdybys však na jejich místa postavil dospělou ženu a dospělého muže, uvidíš šokující změnu s cejchem vývoje. Je bláhové odsuzovat mláďa, kterým každý jednou prošel, zvláště žijíš-li věčně.

Mamoulian

Vzkaz pro Lenku Dostálovou z Prahy 4: Tvoje dopisy máme velice rádi a bedlivě je zkoumáme. Ona zmíněná samička Dostálová v recenzi na Total Mayhem si samozřejmě nebyla ty!



Skupina vznikla v roce 1981 v australském Malbournu. Založili ji irský rodák Brendan Perry a australská zpěvačka britského původu Lisa Gerrard.

Styl, kterým se tato kapela vyznačuje, je pro ni velmi specifický a nejlépe vám ho mohou přiblížit snad takto: zkuste si představit, že vcházíte do velkého chrámu a první, co vás přivítá, je nezaměnitelný zvuk varhan, perkusí, k tomu si přidejte osmapadesátistrunný čínský cimbál yang

kultura

Dead Can Dance: Spiritchaser

Abych vám mohla do hloubky představit kapelu D.C.D. (Mrtví mohou tančit), potřebovala bych o něco více stránek hodně těsného strojopisu, a proto jen ve stručnosti pro ty, kteří zatím nenašli cestu k této do komerce nezasahující kapele.

ch'in, na který se hraje bambusovými paličkami a který se v ruce Lis Gerrard rozeznívá v neobvyklých (chřestivých) rytmech nejen indické a vůbec východní, ale i barokní a gotické hudby.

Dále pak dřevěné či sloní bubny, tamburíny, akus, kytary, zvony a flétny. Když spojíte všechny tyto podklady k úplnosti už vám chybí jen zpěv, který se rozhodně nedá přirovnat k obyčejnému odříkávání textu.

Pravou zvláštností Lis Gerrard je vlastní vytvořená řeč, jejíž prostřednictvím jak praví „lze se osvobodit ze svého fyzického vězení...“

Jsou to intonačně sladěné skupiny slabik, které mnohokrát dokáží nahradit zvukovou stránku nástrojů. Takže i bez jejich doprovodu máte jen s tím „nebeským“ hlasem pocit nádherné melodie.

Ale nesmím zapomenout ani na Brandana Perry, který je v této kapele rovněž nenahraditelnou součástí. Jeho zpěv je stejně tak výborný jako Lis Gerrard, jen s tím rozdílem, že ke svému vyjadřování používá srozumitelný text.

Na nové desce je tomu ovšem trochu jinak. Lisa a Brandan dokázali překročit mezi sebou pomyslné hranice projevu a vytvořili tak něco úplně nového, hodné „společného“ co dostatečně CD SPIRIT-

CHASER odkrývá, k tomu se ale dostaneme později. Nyní budeme ještě chvíli proplouvat jejich historií tvorby.

Z velkého počtu alb bych vybrala především vynikající WITHIN THE REALM OF DYING SUN (1987 - V království umírajícího slunce), AION (1990 - Ve znamení věku) a dnes již předposlední studiové album INTO THE LABYRINT (1993 - Do labyrintu). Nesmím ale ani zapomenout na velmi dobré koncertní album TOWARD THE WITHIN (1994), které bylo natočeno při vystoupení v Santa Monice.

Z tohoto vystoupení byl pořízen i videozáznam k radosti všem příznivcům, jelikož tato kapela se na veřejnosti zas tak často neobjevuje. Některé skladby z Toward The Within nebyly vydány na žádném řadovém CD či EP, ale mohli jsme je zaslechnout např. ve filmovém snímku Baraka, kde velmi emotivně dokreslovaly hloubku filozofie tohoto přírodovědného filmu. Od vydání této desky uplynuly již dva roky, nepočítáme-li ovšem vlastní sólový projekt Lis Gerrard THE MIRROR POOL (Hlubinné zrcadlo 1995) a D.C.D. potěšili své příznivce dalším skvělým dílem SPIRITCHESER (Lovec duchů).

Ti, kteří čekají, že je D.C.D. zahltí sice krásnou, ale stylově obdobnou hudbou

jako z předcházejících alb, budou velmi příjemně překvapeni. Již od první skladby je znát značný posun této kapely. Je to něco naprosto nového, co se nedá přeslechnout, nehledě na rozmanitost doprovodných nástrojů - velké množství různých bubinků znějících v rytmu indiánských kmenů, chřestítek, ale také zvuků přírody, je velmi příjemné slyšet prolínání dvou naprosto vynikajících vokálů Brendana a Lis Gerrard.

Během jejich patnáctileté spolupráce byl spíše typický jen sólový zpěv a dá se říci, že více Lis Gerrard nežli Brendan Perry. Společně jsme je mohli zaslechnout snad jen na desce AION ve skladbě The Song of the Sibyl a ve skladbě Rakim, která zní na úvod desky TOWARD THE WITHIN.

Celé CD SPIRITCHASER navozuje velmi poklidnou a příjemnou atmosféru, rozhodně vám z něho při poslechu nebude naskakovat husí kůže jako z The Mirror Pool, ale do naprosté pohody vás to také nevede. Je to prostě hudba, dalo by se říci chrámové kapely, a to vysvětluje vše.

Co si neodpustím je, vytáhnout na světlo své nejoblíbenější skladby a těmi jsou: krásná balada Brendana, „Song of the Dispossessed“ a poslední zakončující celé toto dílo s hlasem Lis Gerrard „Devorzhum“. K těm rytmičtějším a živějším skladbám



patří „The Snake and the Moon“ a „Nierika“ (v inuitském jazyce to znamená stezka mezi podsvětím, pozemským životem a nejvyšším světlem Šamanů).

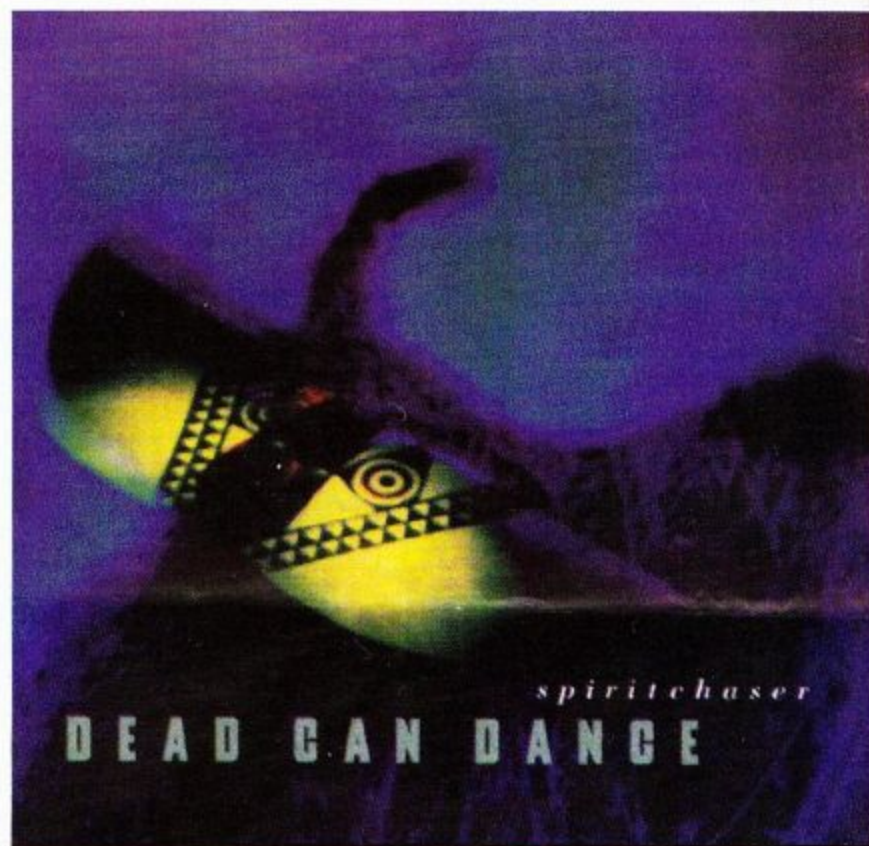
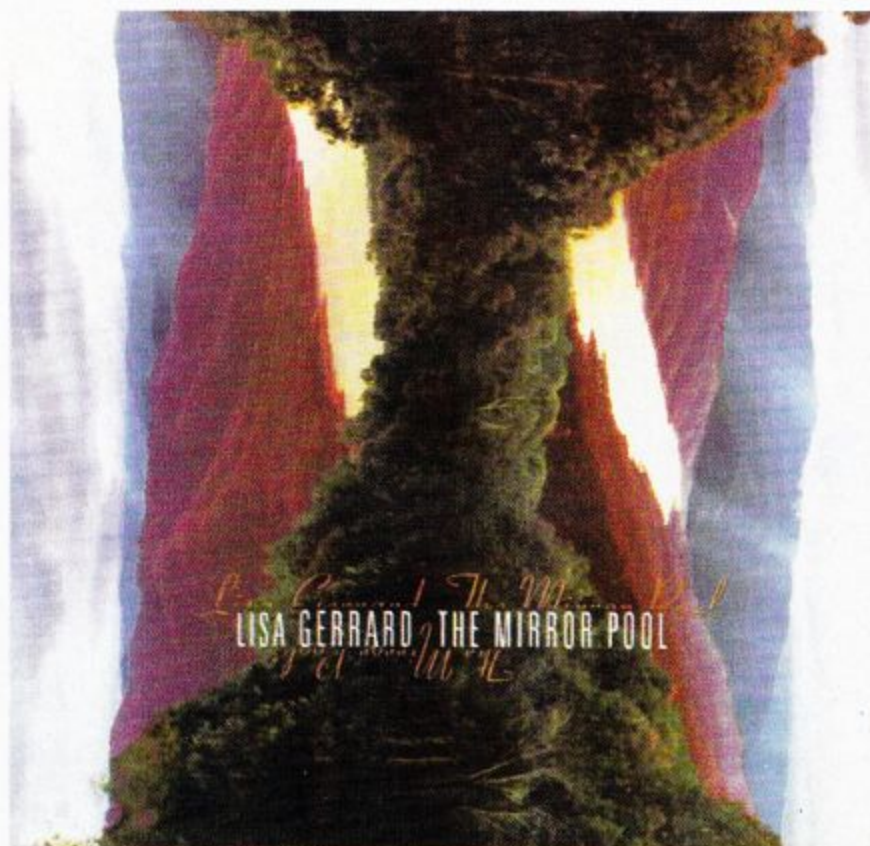
Touto skladbou začínalo i jejich vystoupení letošního června v Kongresovém sále paláce Kultury v Praze a otevřela tak jeden z několika na dlouho nezapomenutelných koncertů u nás. Ostatně ti co tam byli, ví, o čem mluvím.

A co dodat na závěr?

Myslím, že skalní příznivci kapely DEAD CAN DANCE už stejně desku Spiritchaser mají zakoupenou od prvního dne, a to od 17.6.1996, kdy se u nás objevila v prodeji, takže poslední věta bude patřit spíše těm, kteří Lis Gerrard a Brendana Perry vůbec neznají a stále hledají v hudbě cestu, vnitřní krásu a ušlechtilost, tak snad pro ně tato recenze byla malým vodítkem k prvnímu kroku, aby ji našli.

Alen Vávrová

Toward The Within DEAD CAN DANCE



Den nezávislosti

(Independence Day)



Určitě už jste slyšeli o letošním „hиту číslo 1“, který se konečně dostává i do našich kin. Takže o ději jenom stručně: Přiletí obrovské létající talíře, zničí většinu pozemských velkoměst (i s obyvateli, samozřejmě), lidé se dají dohromady, vymyslí tajnou zbraň a ufonům to vrátí. Takže katastrofické sci-fi. Ale ve zpracování, jaké jste ještě neviděli. Ve „Dni nezávislosti“ jsou výbuchy větší, ufoňi odpornější, bitvy monumentálnější a prezidenti patriotičtější, než kdekoliv jinde.

Kromě masivní destrukce velkoměst (včetně Bílého domu a sochy svobody) v něm uvidíte i pitvu mimozemšťana (který ovšem, jak se ukáže, není úplně mrtvý), největší leteckou bitvu všech dob (250 malých talířů proti 150 stíhačkám) a mateřskou loď, která je pravděpodobně větší než „Hvězda smrti“.

Především je ale důležité, abych vás upozornil, že „Den nezávislosti“ není seriózní sci-fi jako „Vetřelec“ nebo „Duna“,

dokonce ani jako „Star Trek“. Pokud byste něco takového očekávali, byli byste zklamáni. V seriózní sci-fi by těžko prezident USA říkal „Hodíme na ty hajzly atomovku“ a první kontakt pozemšťana s mimozemšťanem by asi neskončil ránou pěstí.

Režisér Roland Emmerich („Univerzální voják“, „Hvězdná brána“) vždycky točil spíš filmy, ve kterých nešlo o herecké výkony, ale o triky. A ve „Dni nezávislosti“, který měl rozpočet přes 70 milionů dolarů, se konečně mohl patřičně vyřádit. A věřte mi, že jeho film vypadá, jako by byl ještě mnohem dražší.

Jak už bylo řečeno, herecké výkony nejsou v tomto případě příliš důležité, ale přesto potěší. Hlavní trojici hrdinů tvoří americký prezident (Bill Pullman), který kdysi bojoval jako pilot v Perském zálivu (a teď se mu bojové zkušenosti budou zpropadeně hodit), David Levinson (Bill Goldblum), televizní technik a excentrický génius, a konečně kapitán Hillard (Will Smith z „Mizerů“), který dělá drsné vtipy, ale má



srdce na pravém místě. Pak je tu ještě poněkud šílený doktor Okun v tajné laboratoři, prezidentův poradce Nimziki (snad jediná zápornější postava filmu), prezidentova manželka, Davidův svérázný otec, nebo zpustlý pilot z Vietnamu, který přestane pít a zachrání svět. Prostě typické hollywoodské figurky, které znáte z každého klasického válečného nebo katastrofického filmu (a „Den nezávislosti“ je obojí).

Tenhle film je zábava, jenom zábava a nic jiného než zábava. Zábava, kterou si musíte užít ve velkém kině před velkým plátnem a velkými reproduktory - aby se trásl celý sál.

František Fuka
Foto Bontonfilm Beta

Režie: Roland Emmerich
Hrají: Jeff Goldblum, Bill Pullman, Will Smith a ufoňi
Premiéra v ČR: 10. října

„Den nezávislosti“ na Internetu:
www.id4.com (anglicky)
www.mamedia.cz/id4 (česky)

Recenze většiny nových filmů a soutěže o filmové ceny najdete na stejné internetové adrese jako Score on-line: <http://www.mamedia.cz>



RADIO 1 A
91,9 FM A
R
P

Londýnská 67
120 00 Praha 2
tel. (02) 25 34 14
<http://www.ecn.cz/radio1/> P

Soutěž s Warner Interactive o Z

Command & Conquer skanul po meči a na jeho trůn se zaslouženě posadilo Z.

Co tomu říkáte? Hru, která se pyšní takovýmto Score verdiktem, by byl přece hřích nechat si proklouznout mezi prsty, nemyslíte? Po všech těch báječných adventurách, které se většinou v našich soutěžích objevovaly, se konečně našla také jedna báječná strategie Zasluhující si po Zornost. Samo Zřejmě, že mluvíme o Zetku, kterého se nám pro Score-soutěž podařilo od firmy Warner Interactive získat celých sedm kopií. Teď se už ale vrhněte na dnešní otázky. A pozor na rozdíl od minulé soutěže s Budem Tuckerem se tentokrát jedná o originální anglickou verzi - takže žádný český manuál, vše pouze v angličtině.

1) Kterou z následujících her nemají Bitmap Brothers, tvůrčí Zetka, na svědomí:

A: Chaos Engine
B: Cadaver
C: Magic Pockets
D: Unreal

2) Datum vydání straší v hlavách autorů nejedné počítačové hry. Od původně plánovaného datumu vydání se Z pozdilo o:

A: 1 rok
B: 1,5 roku
C: 2 roky

3) Hra Z má:

A: dvacet úrovní pro jednoho hráče a dvacet úrovní pro dva hráče
B: dvacet jedna úrovní pro dva hráče a dvacet úrovní pro jednoho hráče
C: dvacet úrovní pro dva hráče a dvacet jedna úrovní pro hráče jednoho.

4) Warner Interactive je firma, která je:

A: odnoží evropské distribuční sítě Virgin Interactive
B: odnoží celosvětové distribuční společnosti Time Warner
C: sesterskou společností brněnského ČKD
D: nic z předchozích

5) Co nedělají roboti ve hře Z? (viz hratelné demo)

A: kouření obrovských doutníků v životu nebezpečných situacích
B: popíjení raketového paliva za účelem navolení opilecké blaženosti
C: mrskání obrovskými tykadly po volně poletujících palačinkách

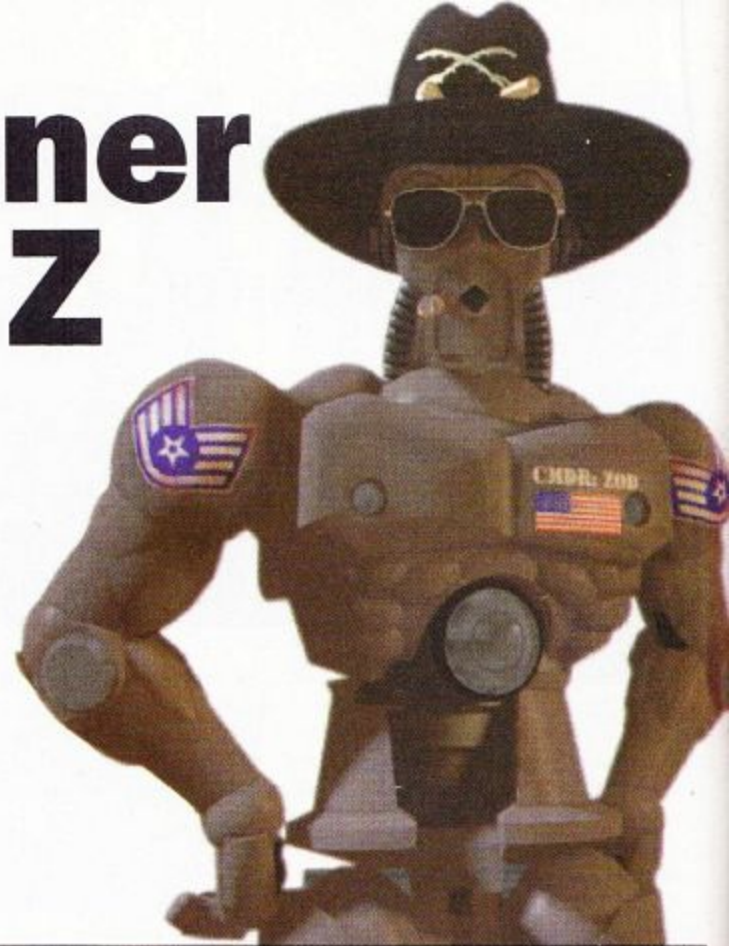
Otázky jsou vyřčeny a vy můžete ukázat, co ve vás dříme. Odměnou za správné odpovědi vám bude originálka Zetka.

A nakonec ještě trochu rutiny: odpovědi pište pokud možno na korespondenční list, na kterém nesmí chybět jak vaše čitelná zpáteční adresa, tak ani ono magické písmenko, jehož místo je na úplném konci naší abecedy. Chcete-li, napište nám odpovědi E-mailem, do kterého však nezapomeňte připojit vaši skutečnou adresu - internetovská nám není nic platná! Je to k u Zoufání psát tyhle věci pokaždé s nově vycházejícím číslem Score, ale nevěřili byste, kolik lístků nám i přesto chodí bez adresy.

Datum, do kterého musíme mít všechny vaše odpovědi v redakci, je tentokrát 19. říjen. Jestliže nemáte možnost použít k odpovídání internet a myslíte si, že bydlíte tak daleko, že k nám váš lístek nestihne dojít, dáme vám ještě jednu možnost, jak nám můžete odpovědi vnutit. Cinká-li vám v kapse pár penízků na telefon a mluvíte-li Zřetelně, můžete nám své odpovědi Zatelefonovat na naše redakční číslo (02) 37 26 94, které je v provozu každý pracovní den od 12:00 do 15:00 hodin.

Tak, a to je pro tento měsíc skoro úplně vše.

Vlastně ještě... ale kdepak dnes nic na Značovat nebudeme. Tentokrát vám nepomůžou žádné dekodovací schopnosti ani pamatovák na vyjmenovaná slova, dnes mlčíme jako rybičky a jméno hry pro příští soutěž zůstává překvapením. **S**



KINOBOX

Milý mladý čtenáři,

svou správnou odpověď zavolej nejspíše do premiéry následujícího Kinoboxu na telefonní číslo 0609 11 77 11. Každý týden na Tebe čeká skvělý televizor a videokordér PHILIPS, počítačové hry & předplatné Score, novinky na VHS a řada dalších zajímavých cen, které Tě jistě potěší.

Ciao VAC

Kinobox č. 40 (premiéra 4.10.)
Jeff Bridges si v roce 1984 zahrál muža z hvězd ve filmu Johna Carpentera:
a/ Starman
b/ Větrelec
c/ Mutant

KINOBOX č. 41 (premiéra 11.10.)
Akční snímek Rolanda Emmericha, v němž si spolu zahráli J.C. Van Damme a D. Lungren, nese titul:
a/ Soubor titánů
b/ Univerzální voják
c/ Gamera kontra Chaos

KINOBOX č. 42 (premiéra 18.10.)
Pomíneme-li dokončovaný snímek "Lid versus Larry Flynt", dosud posledním snímkem Miloše Formana je:
a/ Hoří, má panenko
b/ Přelet přes kukaččí hnízdo
c/ Valmont

KINOBOX č. 43 (premiéra 25.10.)
Titul snímku, který vrátil na výsluní Hollywoodu Johna Travoltu a za něj byl Quentin Tarantino oceněn na festivalu v Cannes, je:
a/ Horečka sobotní noci
b/ Desperado
c/ Pulp Fiction - historky z podsvětí

Max. délka hovoru je 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH/min., P.O.BOX 105, Praha 3). Soutěžit mohou pouze starší 18 let.

VYHODNOCENÍ SOUTĚŽE S FIRMOU VISION O SEDM BUD TUCKERŮ:



Do uzávěrky Score jsme obdrželi přibližně okolo stovky správných odpovědí k soutěži o Buda Tuckera. Alespoň vidíte, že naše otázky nejsou vždy těžké a zákeřné jako tomu bylo u soutěže minulé.

Ani tento měsíc jsme však vašich špatných odpovědí nebyli ušetřeni, ale to k soutěžení prostě patří. Ti z vás, jejichž odpovědi se naprosto shodovaly s našimi: 1)D, 2)A, 3)B a 4)B měly vyhráno skoro na plné čáře, protože tyto odpovědi byly jediné správné.

A kdože si tedy díky správným odpovědím na soutěžní otázky od firmy Vision vydobily originálku českého Buda Tuckera?

- 1: Jakub Krejčí, Kosmonosy
- 2: D. Nevřela, V. Hostice
- 3: Vladimír Cupal, Jeseník
- 4: Lukáš Havel, Nová Paka
- 5: Stanislav Mikulecký, Hradec Králové
- 6: Martin Chalupník, Hodonín
- 7: Marie Švecová, Tábor

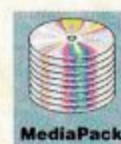
Těmto sedmi výhercům k Budovi samozřejmě gratulujeme a těm, na které dnes nedošlo, přejeme hodně štěstí ve všech dalších soutěžích.



pojdte si hrát



- procesor Intel Pentium® 100MHz, rozšiřitelný na 166MHz
- 8MB EDO RAM, 256kB rychlé PB CACHE
- HDD 1.0GB, FDD (3.5" 1.44MB)
- CD ROM 8rychlostní ATAPI
- skříň AutoCont Desktop
- 64-bitová PCI grafika ATI mach64CT/1MB
- zvuková karta 16-bitů FM
- 14" barevný monitor 1024x768-NI, MPRII
- aktivní repro SoundMate 2x4W, mikrofon, sluchátka
- klávesnice CS pro W95 (KeyTronic)
- myš Microsoft s podložkou

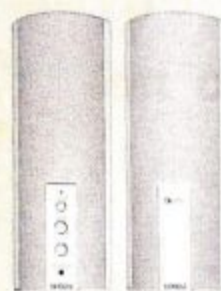


- instalace MS Windows 95 CZ ■ MS Works 4.0 CZ pro Windows 95 ■ Lang Master OEM - výuka angličtiny na CD ■ Microsoft Dangerous Creatures - o životě divokých zvířat ■ Microsoft Wine Guide - encyklopedie vín ■ Microsoft Fine Artist - dětské malování ■ Microsoft Automap Road Atlas Europe ■ Microsoft Home CD Sampler - demo multimediálních produktů a hry ■ Microsoft Games for Win95 - sampler her ■ Periodika 95 (Modré stránky) ■ slovník výpočetní techniky ■ antivirový systém F-PROT Professional CZ ■ WWW prohlížeče VideoOnLine a Microsoft Internet Explorer 2.0 CZ a 14 dní Internet zdarma

AC MediaPro Lite

od 37 280 Kč

Multimediální řada počítačů **AC MediaPro** potěší všechny, kdo chtějí využít počítač nejen ke standardním kancelářským účelům, ale také k zábavě a poučení. Samozřejmě součástí výbavy je CD ROM, zvuková karta s reproduktory a také bohatá výbava zajímavých CD titulů. V ceně je ekonomický servis - záruka 2 roky se servisem v nejbližším servisním středisku. Základní model multimediální řady Lite je levný, moderní pentiovský počítač s bohatými možnostmi dalšího rozšiřování. V nabídce AutoContu najdete kromě výkonnějších modelů MediaPro také široký výběr dalších multimediálních komponent, her a periférií. Od nás je navíc dostanete s tradiční kvalitou výrobků (zaručenou certifikátem jakosti ISO 9000) a služeb.



YAMAHA



Brno – tel.: (05) 422 186 17, 422 186 18, 422 111 55, 422 142 88, fax: (05) 422 130 16, Bruntál – tel./fax: (0646) 44 47, Břeclav – tel.: (0627) 322 390, fax: (0627) 322 389, Česká Lípa – tel./fax: (0425) 201 60, České Budějovice – tel.: (038) 466 06, 466 36, 466 46, fax: (038) 460 83, Český Těšín – tel./fax: (0659) 568 36, Děčín – tel./fax: (0412) 511 167, 511 168, 511 531, Frýdek-Místek – tel.: (0658) 622 338, 622 526, 622 918, 622 409, fax: (0658) 622 359, Havlíčkův Brod – tel.: (0451) 265 44, 254 30, tel./fax: (0451) 265 45, Hradec Králové – tel.: (049) 304 39, 370 21/k1.202-4, 398 211, fax: (049) 304 39, Hranice – tel./fax: (0642) 203 784, Cheb – tel./fax: (0166) 229 13, Chomutov – tel.: (0396) 271 69, fax: (0396) 282 79, Jeseník – tel.: (0645) 23 82, fax: (0645) 39 14, Jihlava – tel.: (066) 261 63, tel./fax: (066) 242 48, Jindřichův Hradec – tel./fax: (0331) 248 60, Kadaň – tel./fax: (0398) 49 42, fax: (0398) 672 35, Karlovy Vary – tel./fax: (017) 469 74, 344 99 96, Kladno – tel./fax: (0312) 20 33, Klatovy – tel./fax: (0186) 252 77, Kolin – tel.: (0321) 265 37, 265 38, fax: (0321) 287 25, Kroměříž – tel.: (0634) 263 21, fax: (0634) 263 20, Liberec – tel.: (048) 510 03 25, fax: (048) 510 03 24, Mladá Boleslav – tel.: (0326) 288 66, fax: (0326) 281 27, Most – tel./fax: (035) 414 34, Nový Jičín – tel./fax: (0656) 701 238, Olomouc – tel.: (068) 541 20 55, 541 16 22, 541 76 41, fax: (068) 541 20 55, Opava – tel.: (0653) 210 963, 210 753, fax: (0653) 210 840, Ostrava – tel.: (069) 615 21 11, fax: (069) 611 35 62, 615 25 62, Pardubice – tel.: (040) 252 55, 252 25, tel./fax: (040) 251 35, Plzeň – tel./fax: (019) 531 134, 533 953, Praha – tel.: (02) 243 144 83, 243 141 72, 243 161 77, fax: (02) 243 136 63, Praha – tel./fax: (02) 612 168 65, 437 734, Prostějov – tel.: (0508) 76734, tel./fax: (0508) 294 56, Píseň – tel./fax: (0641) 202 764, Příbram – tel.: (0306) 20654, tel./fax: (0306) 75570, Roudnice nad Labem – tel.: (0411) 43 26, tel./fax: (0411) 32 69, Slaný – tel./fax: (0314) 522 038, Šumperk – tel.: (0649) 212971-5/k1.240, tel./fax: (0649) 216259, Tábor – tel./fax: (0361) 256 183, Teplice – tel./fax: (0417) 43783, Trinec – tel.: (0659) 259 10, 259 09, fax: (0659) 259 11, Uherské Hradiště – tel./fax: (0632) 3401, Ústí n. Labem – tel./fax: (047) 662 30, 560 17 34, Ústí n. Orlicí – tel.: (0465) 523 933, tel./fax: (0465) 525 311, Valašské Meziříčí – tel.: (0651) 782 520, tel./fax: (0651) 782 519, Vyškov – tel.: (0507) 226 24, fax: (0507) 232 13, Zlín – tel.: (067) 76 31 202, 76 31 234, tel./fax: (067) 76 31 287, Znojmo – tel./fax: (0624) 221 376, Žďár n. Sázavou – tel./fax: (0616) 267 41, tel.: (0616) 271 47, AutoCont SR: Žilina – ul. Internátna, UNIMO blok H, tel.: (089) 652 715, fax: (089) 651 136, Bratislava – Schnedra-Trnavského 6, tel.: (07) 787 881, fax: (07) 787 891, Dolný Kubín – Radlinského 12, tel.: (0845) 865 433, tel./fax: (0845) 865 103, Komárno – Meštianska 3018, tel.: (0819) 3448, tel./fax: (0819) 3115, Košice – Južná trieda 119, tel.: (095) 549 81, kl. 14.12, tel./fax: (095) 556 44, Poprad – Partizánska 1849, tel.: (092) 721 676, tel./fax: (092) 721 630, Trenčín – Elektrická 19, tel.: (0831) 580 527, fax: (0831) 580 528, Trnava – nám. J.Herdu 1, tel.: (0805) 276 40, tel./fax: (0805) 273 53, Žilina – Moyzesova 11, tel.: (089) 624 620, fax: (089) 427 95 <http://www.autocont.cz>



AutoCont
COMPUTER SYSTEMS



COME IN FUTURE

kontraktační a prodejní výstava
multimédií, vzdělávacích programů
her, home produktů
a spotřební elektroniky
při veletrhu INVEX-COMPUTER

23. – 26. 10. 1996

Brno-Výstaviště

22. 10. 1996

Odborný a novinářský den

odpovědní lístek

Jméno a příjmení: _____

Adresa: _____

Firma: _____

Mám zájem o zaslání katalogu doprovodné akce COME IN FUTURE

Čitelně vyplněný odpovědní lístek odfaxujte na číslo 05/41 15 30 57
nebo zašlete na níže uvedenou adresu



**Brněnské veletrhy
a výstavy a.s.**

Podrobné informace na adrese:
BVV, COME IN FUTURE,
Výstaviště 1, 647 00 Brno,
Fax: (05) 41 15 30 57
e-mail: invex@bvv.cz
[http: /www.bvv.cz/invex](http://www.bvv.cz/invex)