

číslo 13 ■ leden 1995 ■ ročník II. ■ cena 36 Kč ■ 45 Sk

# score

magazín počítačových her

- **Heretic**
- **Nascar Racing**
- **Little Big Adventure**
- **Wing Commander 3**

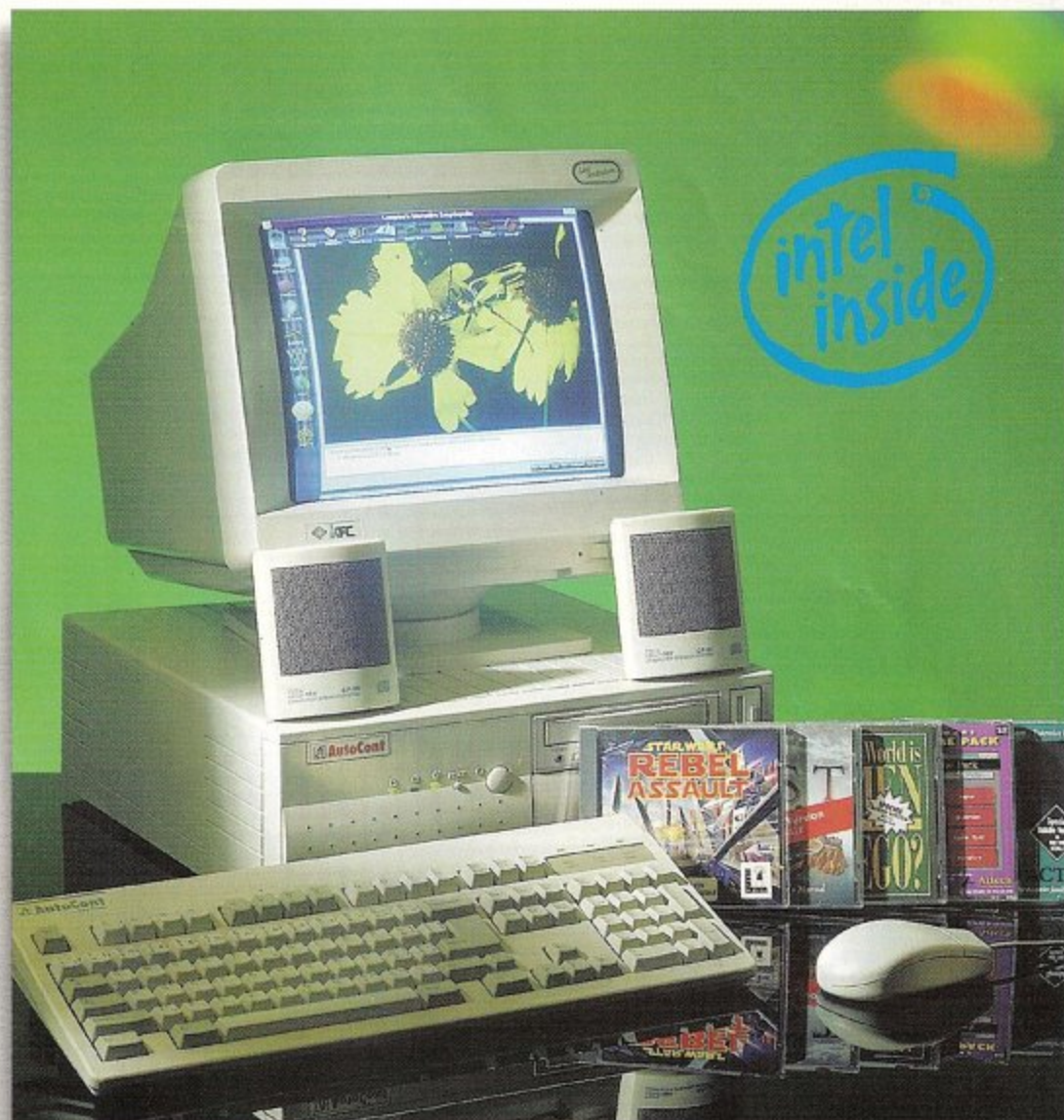
# Magic Carpet



# AutoCont

C O M P U T E R S Y S T E M S

- Brno – tel.: (05)422 111 55, 422 142 88  
fax: (05)422 130 16
  - Břeclav – tel.: (0627)247 37, fax:(0627)248 18
  - České Budějovice – tel.: (038)466 06, 466 36  
fax: (038)460 83
  - Děčín – tel./fax: (0412)262 25
  - Frýdek-Místek – tel.: (0658)218 42, 218 44  
fax: (0658)263 43
  - Havlíčkův Brod – tel.: (0451)265 44, 25430  
tel./fax: (0451)265 45
  - Hradec Králové – tel.: (049)304 39,  
370 21/k1.202-4, fax: (049)30 439
  - Hranice – tel./fax: (0642)203 784
  - Cheb – tel./fax: (0166)229 13
  - Chomutov – tel./fax: (0396)352643
  - Jihlava – tel.:(066)287 03, tel./fax:(066)242 48
  - Jindřichův Hradec – tel./fax: (0331)248 60
  - Kadaň – tel./fax: (0398)49 42
  - Karlovy Vary – tel.: (017)46996, 46974  
fax: (017)46996
  - Kladno – tel./fax: (0312)20 33
  - Klatovy – tel./fax: (0186)252 77
  - Kolín – tel.: (0321)28725, fax: (0321)27539
  - Liberec – tel./fax: (048)220 95
  - Mladá Boleslav – tel.: (0326)288 66  
fax: (0326)281 27
  - Most – tel.: (035)41434
  - Nový Jičín – tel.: (0656)240 59, 242 69  
fax: (0656)218 76
  - Olomouc – tel.: (068)541 20 55, 541 16 22  
fax: (068)541 20 55
  - Opava – tel.: (0653)211 420  
tel./fax: (0653)211 257
  - Ostrava – tel.: (069)233 158  
fax: (069)611 35 62, 232 286
  - Pardubice – tel.: (040)252 55, 252 25  
tel./fax: (040)251 35
  - Píseň – tel./fax: (019)531 134, 533 953
  - Praha – tel.: (02)328 232, 322 395, 321 635  
fax: (02)324 090
  - Praha – tel.: (02)612 168 65  
tel./fax: (02)437 734
  - Prostějov – tel./fax: (0508)294 56
  - Píseň – tel./fax: (0641)202 764
  - Příbram – tel./fax: (0306)206 54
  - Šumperk – tel./fax: (0649)62 59, 2971-75
  - Tábor – tel.: (0361)631 83, 256 183  
fax: (0361)631 77
  - Třinec – tel./fax: (0659)247 49
  - Ústí n. Labem – tel./fax: (047)662 30
  - Ústí n. Orlicí – tel./fax: (0465)39 33
  - Vyškov – tel./fax: (0507)226 24
  - Zlín – tel.: (067)600 234, 600 202  
tel./fax: (067)600 287
  - Znojmo – tel./fax: (0624)221 376
  - Žďár n. Sázavou – tel./fax: (0616) 26741
- AutoCont SLOVENSKO:**
- Žilina – tel.: (089)453 89, 448 24  
fax: (089)349 51
- Malobchodní prodej:**
- Bratislava – tel./fax: (07)376840  
tel.: (07)373000 kl.272,
  - Dolný Kubín – tel.: (0845)25 52
  - Košice – tel.: (095)556 44
  - Poprad – tel./fax: (092) 65104  
tel.: (092)65388
  - Trenčín – tel.: (0831)805 27  
tel./fax: (0831)805 28
  - Trnava – tel.: (0805)276 40  
tel./fax: (0805)273 53
  - Žilina – tel.: (089)624 620, fax: (089)427 95



## AC FAMILY 486 DX2 – 50 VLB

Kolem počítače řady AC FAMILY bude ve vaší rodině neustále plno. Je připraven k zábavě, poučení, studiu, hrám i kancelářské práci. Stačí ho jen zapnout. Vše potřebné je již nainstalováno. Otcům a studentům poskytne dostatečný výkon k práci doma - pro jednodušší vědeckotechnické výpočty, kreslení, práci s grafikou, textovými a tabulkovými procesory. Manželkám usnadní vedení účetnictví, domácích a kancelářských agend. K tom všemu je nainstalována sada programů Microsoft Works, která vyniká snadnou přístupností začátečnickům. Works vás povedou a sami uvidíte, že práce s počítačem se vám stane hrou. Větším i menším školákům se zalíbí nejen hry, ale také encyklopedie, a další tituly z příloženého balíku kompaktních disků. Zabudovaný přehrávač CD-disků přehrává nejen datové disky, jejichž sortiment dnes na našem trhu obnáší desítky a stovky titulů s naučným i zábavným obsahem, ale také běžné CD audio disky! Ze svého PC si můžete při práci pouštět svá oblíbená cédéčka. Do sluchátek nebo přes vestavěný zesilovač do malých reproduktorů. A co víc? Můžete nahrávat mluvené slovo nebo zvuky přes mikrofon - ideální řešení například pro výuku jazyků! Interaktivní výukové programy spojující zvuk i animovaný obraz v ideální didaktické kombinaci, najdete také v našem sortimentu. Na AC FAMILY je můžete ihned začít používat.

## Základní konfigurace:

- CPU INTEL 486DX2-50,128k CACHE
- 4MB RAM
- pevný disk 270MB, 13ms, IDE
- disketová mechanika 3.5", 1.44MB
- přehrávač CD ROM s dvojnásobnou rychlostí (300 kb/s)
- stereo zvuková karta,48kHz,FM-20 hlasů,MIDI/joystick port,vstup na mikrofon+stereo Line In,výstup Line Out,zesilovač 4W
- 2seriové+1paralelní port
- grafický akcelerátor 1MB na VESA lokální sběrnici max rozlišení 1024x768 neprokládané 72Hz
- barevný 14" monitor se sníženým vyzařováním (MPR II)
- kvalitní klávesnice s českým popisem
- skříň DESKTOP
- myš Microsoft
- pár reproduktorů 100Hz-15kHz,mikrofon,sluchátka
- nainstalovaný operační systém MS DOS,MS Windows for Workgroups 3.11 CZ (české verze),české manuály
- nainstalovaný MS WORKS 3.0CZ (kvalitní textový editor,databáze tabulkový kalkulátor,grafy)-česká verze,české manuály
- 21 nejprodávanějších multimediálních CD titulů (včetně Myst,Comptons Encyclopedia,Family Doctor,C Globe,her atd) +10 sharewarových her

# DIAMOND

M U L T I M E D I A

Logo Intel Inside je ochrannou známkou Intel Corporation.

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

## Cena 47.360 Kč

Cena sestavy je uvedena bez DPH.

score

magazín počítačových her

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

Šéfredaktor:  
Jan Eisler

Zástupce šéfredaktora:  
Andrej Anastasov

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

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

Grafická úprava a sazba:  
electra ganaxix

Jan Hanousek  
Lukáš Hoyer  
Maxim Krušina  
Lukáš Ladra

Jazyková úprava:  
Andrea Pavellová

Osvit:



Tisk:  
Česká Typografie, Praha

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

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

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

Cena výtisku:  
36 Kč; 45 Sk

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



Nové revoluční konsole a jejich šance na úspěch. Čtěte na straně 6 - 7.

rubriky redakce

obsah	3
úvodník	4
hitparáda	5
business	Souboj titánských konsolí 6-7
téma:	Nejlepší hry roku 1994 8-9
novinky softwarového trhu	10-11
klasika:	QUAZATRON 53
techbox	66
hardware:	Zvukové karty 68
	Doom na Mega Drive? 69
komunikace:	FIDOnet 70
shareware:	ONE MUST FALL 72-73
seriál:	Virtuální kokpit 74
úvaha:	Konec pařanů v Čechách 75
tipy a triky	76-77
dopisy čtenářů	78-79
kultura:	Hudební scéna 80-81
	The Residents 81
	Filmová scéna 82

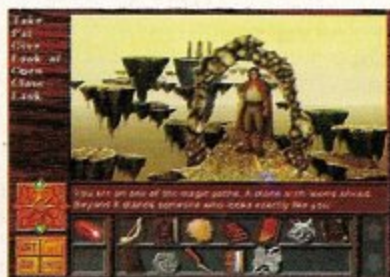
recenze

hra měsíce:	MAGIC CARPET	12-13
	LITTLE BIG ADVENTURE	14-15
	CREATURE SHOP	16-17
	WING COMMANDER 3	18-19
	DONKEY KONG COUNTRY	20-21
	KYRANDIA 3	22
	DEATH GATE	23
	US NAVY FIGHTERS	24
	NASCAR RACING	25
	CYCLONES	26
	KING'S QUEST 7	27
HERETIC		28
PANZER GENERAL		29
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN		30
INCREDIBLE MACHINE 2		32
NOCTROPOLIS		33
BLACK THORNE		34
ZEEWOLF		35
COMMANDER BLOOD		36
WARCRAFT		37
MAD DOG 2		38
VIRTUA RACING DELUXE		39
PSYCHO PINBALL		40
TOWER ASSAULT		42
SHOCK WAVE		43
ALADDIN		44
BI2 - TITAN'S LEGACY		46
MADDEN '95		48
DOOM		50
WILD & WACKY SPORTS		51
WARIO BLAST		51
MENZOBERANZAN		52



návody

UNDER A KILLING MOON	56-58
7 DNÍ A 7 NOCÍ	59
SYSTEM SHOCK	60
BATTLE ISLE 2	61-63
DEATH GATE	64-65



# SCORE... krok vpřed!

Kdyby bylo možné přenášet po papíře zvukové záznamy, anebo kdyby už v naší zemi dozrál čas na přikládání CD disků k počítačovým časopisům, slyšeli byste teď (ať už z papíru nebo z kompaktu) pravděpodobně jásot, zpěněné šampaňské, explodující zvuky rachejtli a petard, cinkání skleniček a radostné výkřiky. Ano, dokázali jsme to - dnešním dnem vstupujeme do nového ročníku - naše dítě už dospělo!



Po nemastné neslané hře **THEME PARK** přichází Bullfrog s neuvěřitelně hratinou akčně logickou lahůdkou **MAGIC CARPET**. Mimo jiné je i tato hra součástí smlouvy EA s Intelem o vzájemné spolupráci. Po nedávné aféře s velkou sérií vadných procesorů Pentium potřebuje Intel reklamu v podobě **MAGIC CARPETu** jako sůl...

Za rok naší existence došlo k mnohým výrazným a převratným změnám - jak v herním průmyslu, ze kterého se stává čím dál tím větší gigant, tak i v našem časopise. Ten má sice ke gigantickým rozměrům britských či německých počítačových časopisů ještě daleko, ale bude-li se počet stran rozrůstat stejným tempem jako doposud, můžeme se v tomto roce snad již přehoupnout přes magickou stovku. Není to ale jen rozsah, který se u SCORE mění. Co bude tedy ve druhém ročníku nového?

Především je to grafická úprava našeho časopisu, která došla dalších drobných změn - patříte-li mezi naše pravidelné čtenáře, přijďte na ně sami. Dále bychom vás chtěli upozornit na fakt, že vzhledem k nízkému zájmu o čtenářskou hitparádu na straně 5 již

nevyhodnocujeme ohlasy čtenářů, ale hitparádu sestavujeme na základě

prodávánosti jednotlivých titulů na našem trhu. Hitparáda SCORE pochopitelně stále obsahuje nejoblíbenější hry redakce.

Chtěli bychom poděkovat všem našim čtenářům, kteří nás okolo vánoc a na přelomu roku zasypali pohlednicemi, vánočními přáníčkami a novoročními pozdravy. U dopisů ještě chvíli zůstaneme - až budete čist toto SCORE, možná si všimnete, že jsme se rozloučili s našimi přezdívkami, zkratkami jmen a slovními hříčkami. Autory recenzí jsou jednotliví redaktori, a ti, stejně jako převážná většina ostatních lidí, mají svá jména. Nikoho pochopitelně nebudeme osočovat za používání přezdívek v dopisech, ale byli bychom rozhodně raději, kdybychom i za názory a připomínkami našich čtenářů viděli konkrétní jména (v případě výslovného nesouhlasu je pochopitelně v naší pravidelné rubrice „Dopisy čtenářů“ nezveřejníme). Totéž platí pochopitelně i o rubrice „Tipy a Triky“ - chcete-li v herním světě něco znamenat, podílet se na tvorbě našeho časopisu a proslavit se zasláním tipů na hry, kódů do her na nejrůznější počítače a odhalení skrytých tréninků, uvidíte jistě raději svoje vlastní jméno než nic nefikající přezdívku.

Stejně jako minulé SCORE, i to dnešní je doslova přeplněno množstvím báječných her, které překonávají všechny nebo alespoň většinu, platných hranic počítačové zábavy. Revoluční hra **MAGIC CARPET**, kde letový simulátor dostal zcela novou tvář, nádherná pohádka **LITTLE BIG ADVENTURE**, jež je svou hratiností na stejné úrovni jako její technické zpracování, **WING COMMANDER III**, který dokazuje, že 4 CD-ROMy nejsou dnes zdaleka ničím ojedinělým, **DONKEY KONG COUNTRY** - převratná hra pro všechny majitele SNES či další úžasné tituly - **DEATH GATE**, **US NAVY FIGHTERS**, **NASCAR RACING**, **TOWER ASSAULT**, **SHOCK WAVE**, **VIRTUA RACING DELUXE**, to všechno a mnohem více najdete na stránkách tohoto SCORE. Smutným faktem však zůstává, že v současné době je nám 84 stránkové SCORE malé, a že boom, kterým současný softwarový trh prochází, by pohodlně zaplnil dvě, tři takováto čísla jen v oddělení recenzí!

Nejen recenzemi časopis je živ, a tak nechybí ani pravidelné oddělení novinek, ohlédnutí za nejlepšími hrami roku 1994, návodová část plná návodů na horké novinky i starší a oblíbené tituly, povídání o hardware, recenze sharewarové hry **ONE MUST FALL**, která způsobila herní revoluci, o nic menší než ve své době **DOOM** a ovšem pravidelné Tipy a Triky, Dopisy čtenářů a kulturní rubrika. Všechno je tady, všechno je na svém místě a všechno je tu jen a jen pro vás. Ať se vám to líbí!

Jan Eisler

**Doufáme, že nám bude v dalším roce  
naší existence vše stále dobře KLAPAT!**

## ZMĚNA TABULEK

Po dlouhém a vyčerpávajícím rozhodování jsme se také konečně odhodlali k tolik diskutované změně tabulek hodnocení. Dnešním číslem počínaje se tak položka „Počítač“, která označovala počítač / konsoli, na které byla hra recenzována, mění v položku „Počítače“ - první uvedený počítač zůstává zdrojem pro recenzi a následující formáty, pro které hra **V SOUČASNÉ DOBĚ** existuje nebo které jsou ohlášeny výrobcem. Ani tak však nemůžeme zaručit 100% přesnost informací, protože mnohdy ohlášené verze se nikdy neuskuteční, stejně jako není možné předem s jistotou tvrdit, že někdo nevyпустí konverzi pro ten který formát po delší době (konverze **JUNGLE STRIKE** pro **AMIGU** a **PC** skoro po roce, totéž platí třeba o hře **ALADDIN** a dalších titulech na konsole a naopak - konverze letité hry **THUNDER-HAWK** z **AMIGY** na **MEGA-CD**, **DOOM** pro **32-X** atd.).

## score 89%

Název:	MANIC MINER
Výrobce:	Mathew Smith
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Skákačka
Počítače:	ZX Spectrum PMD 85 Sharp MZ 800 SAM Coupé Amiga 500
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	95%
Atmosféra:	82%
Grafika:	80%
Zvuk:	78%

## PC

- |    |                  |                   |
|----|------------------|-------------------|
| 1  | SYSTEM SHOCK     | ORIGIN/EOA        |
| 2  | DOOM 2           | ID/VIRGIN         |
| 3  | TRANSPORT TYCOON | MICROPROSE        |
| 4  | ACES OF THE DEEP | DYNAMIX/SIERRA    |
| 5  | OVERLORD         | ROWAN/VIRGIN      |
| 6  | COLONIZATION     | MICROPROSE        |
| 7  | DAWN PATROL      | ROWAN/EMPIRE      |
| 8  | FIFA INT SOCCER  | EOA               |
| 9  | ARMORED FIST     | NOVALOGIC/US GOLD |
| 10 | TIE FIGHTER      | LUCASARTS/VIRGIN  |

## PC CD-ROM

- |    |                      |                 |
|----|----------------------|-----------------|
| 1  | INFERNO              | DID/OCEAN       |
| 2  | CREATURE SHOCK       | ARGONAUT/VIRGIN |
| 3  | MAGIC CARPET         | BULLFROG/EOA    |
| 4  | ECSTASICA            | PSYGNOSIS       |
| 5  | UNDER A KILLING MOON | ACCES/US GOLD   |
| 6  | THEME PARK           | BULLFROG/EOA    |
| 7  | DOOM 2               | ID SOFT/VIRGIN  |
| 8  | DRAGON LORE          | CRYO/MINDSCAPE  |
| 9  | NHL HOCKEY '95       | EOA             |
| 10 | KYRANDIA 3           | WESTWOOD/VIRGIN |

## AMIGA

- |    |                        |                   |
|----|------------------------|-------------------|
| 1  | THEME PARK             | BULLFROG/EOA      |
| 2  | RISE OF THE ROBOTS     | MIRAGE            |
| 3  | BEAU JOLLY COMPIL.     | BEAU JOLLY/VIRGIN |
| 4  | SUBWAR 2050 (A 1200)   | MICROPROSE        |
| 5  | CANNON FODDER 2        | RENEGADE/VIRGIN   |
| 6  | DUNE 2                 | HIT SQUAD         |
| 7  | UFO (CD 32)            | MICROPROSE        |
| 8  | DOGFIGHT               | POWERPLUS         |
| 9  | SIM CITY 2000 (A 1200) | MAXIS             |
| 10 | MORTAL KOMBAT          | ACCLAIM/VIRGIN    |



SYSTEM SHOCK



INFERNO



THEME PARK

## SEGA

- |    |                        |         |
|----|------------------------|---------|
| 1  | SUPER STREET FIGHTER 2 | CAPCOM  |
| 2  | VIRTUA RACING          | SEGA    |
| 3  | WINTER OLYMPICS        | SEGA    |
| 4  | SONIC AND KNUCKLES     | SEGA    |
| 5  | TAZMANIA 2             | SEGA    |
| 6  | AERO THE ACROBAT       | SUNSOFT |
| 7  | ECCO THE DOLPHIN       | SEGA    |
| 8  | FATAL FURY 2           | SEGA    |
| 9  | MERCS                  | SEGA    |
| 10 | MICKEY AND DONALD DUCK | SEGA    |

## NINTENDO

- |    |                                  |
|----|----------------------------------|
| 1  | DONKEY KONG COUNTRY (SNES)       |
| 2  | MICKEY MOUSE (SNES)              |
| 3  | FINAL FIGHT (SNES)               |
| 4  | THE JUNGLE BOOK (SNES)           |
| 5  | T. M. H. TURTLES I (SNES)        |
| 6  | LION KING (SNES)                 |
| 7  | NIGEL MANSEL'S GRAND PRIX (SNES) |
| 8  | PRINCE OF PERSIA (SNES)          |
| 9  | MORTAL KOMBAT (GAME BOY)         |
| 10 | PILOTWINGS (SNES)                |

## SCORE

- |    |                              |                 |
|----|------------------------------|-----------------|
| 1  | MAGIC CARPET (PC CD)         | BULLFROG/EOA    |
| 2  | LITTLE BIG ADVENTURE (PC CD) | EOA             |
| 3  | DEATH GATE (PC CD)           | LEGEND          |
| 4  | DONKEY KONG CO. (SNES)       | NINTENDO        |
| 5  | KYRANDIA 3 (PC CD)           | VIRGIN          |
| 6  | VIRTUA RACING DE LUXE (32-X) | SEGA            |
| 7  | BI2: TITAN'S LEGACY (PC CD)  | BLUE BYTE       |
| 8  | TOWER ASSAULT (AMIGA)        | TEAM 17         |
| 9  | CREATURE SHOCK (PC CD)       | ARGONAUT        |
| 10 | SHOCK WAVE (3DO)             | ELECTRONIC ARTS |



SUPER STREET FIGHTER 2



DONKEY KONG COUNTRY



MAGIC CARPET

# Souboj titánských konsolí

Sázkové kanceláře v Anglii přijímají každoročně sázky na to, která písnička bude číslem 1 Britské hitparády. Letos poprvé budou přijímat sázky na to, která hra bude číslem 1 v hitparádě domácích konsolí. Favority vánoc '94 byly hry **DONKEY KONG COUNTRY** na 6:4 (tedy šest ku čtyřem) následován tituly **EARTHWORM JIM** (2:1) a **FIFA SOCCER'95** (3:1).

Nicméně, sázení na hry pro konsoly v tomto roce je pouze zástěrkou pro fakt, že vánoce 1994 jsou poslední z velikých 16-bitových vánoc před příchodem 32 a 64 bitových konsolí, které spolu začnou zápolit během roku 1995. Vánoce 1995 budou velice zajímavé, protože uvidíme masivní prodej nového hardware, ačkoli zde pravděpodobně nebude dostatek software pro všechny formáty. Budeme muset počkat do vánoc 1996, kdy teprve poznáme pravé vítěze války konsolí. Zatím nevíme, kdo se tím vítězem stane - můžeme vám pro legraci předložit jen naše vlastní sázky na vítěze bitvy, která se odehraje v průběhu příštího roku (konsoly jsou řazeny v chronologickém pořadí).

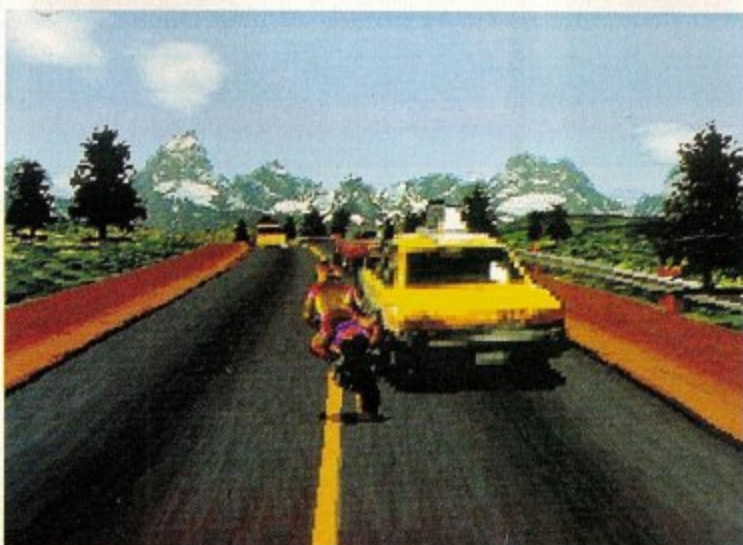
## Phillips CD-I (12:1)

'Deset let kupředu v designu jejich produktů, deset let pozadu v marketingu', to si ostatní elektroničtí giganti myslí o koncernu Philips. Jediný velký evropský elektronický gigant nám v posledních třiceti letech přinesl některé důležité produkty - audio kazeta, video (ačkoli vlastní formát firmy Philips - V2000 zemřel velmi rychle a umožnil japonské firmě JVC přijít s VHS) a co je nejdůležitější - kompaktní disk. CD-I je vynikající příklad špatného marketingu. CD-I bylo poprvé představeno před třemi lety, což by mělo dát společnosti spoustu času pro získání masivního náskoku před svými rivaly. Philips však promarnili svou příležitost, inzerující zábavně-naučné produkty a nabízející 'strhující' tituly jako 'Treasures of the Smithsonian Museum'. Výsledkem toho byly zisky z prodeje zanedbatelné. Teprve v roce 1994 si Philips uvědomili svou chybu a začali se soustředit na hry - vypustili levnější model CD-I 450 a některé kvalitní hry jako 'BURN:CYCLE'. Nicméně, producenty software tento formát příliš nezrušuje a i přes impresivní zisky v roce 1994 se CD-I asi v konkurenci roku 1995 neudrží.



**SONY** svou novou konzoli **SONY PLAYSTATION** (dříve nazývanou **PS-X**) uvedla na japonský trh na vánoce 94. Od počátku je PlayStation vyzbrojena ohromným množstvím herních titulů většinou domácí provenience. Na obrázku momentka ze hry **Starblade Alpha** - vylepšená konverze stejnojmenného titulu z herních automatů. Špatně ale nevypadají ani tituly tvořené herními specialisty firmy **Psygnosis**, která nyní patří **SONY**, a proto můžeme z jejich strany počítat s velkou podporou tohoto formátu (nahore).

**3DO** se pomalu ale jistě stává standardem na poli domácí interaktivní zábavy. Majitelé **PC** si nyní mohou dokoupit přídatnou kartu **3DO Blaster** od **Creative Labs** a pak si mohou zahrát třeba oblíbený **RoadRash** (vlevo dole).



## Sega Mega CD/32X (10:1)

Sega je neodiskutovatelný král evropského 16-bitového trhu (ačkoli se Nintendo může snažit získat prvenství) s monstrózním základem Mega Drive v obrovském množství domácností. Nicméně - kdo přizná, že stále hraje 16-bitové hry, když všichni jeho přátelé hrají hry 32-bitové? Sega předvíдалa tento problém se dvěma přídatnými zařízeními. Nejdříve, na vánoce 1993 přišlo **MEGA-CD**, které sice způsobilo menší rozruch, ale rozhodně neobrátilo svět naruby. Na

vánoce 1994 přišlo **32-X** - 32 bitové vylepšení Mega Drive. Tyto produkty jsou však pouze obranným mechanismem, který má upevnit pozice Segy v Evropě a v Americe, než bude oficiálně vypuštěn Saturn.

## Commodore CD32 (15:1)

Po naprostém fiasku **CDTV** se Commodore znovu pokusil, tentokrát s **CD 32**. Na chvíli, na počátku roku 1994, to vypadalo, jako kdyby mohli uspět. Technicky není tento formát ničím zvláštním, ale je to pravděpodobně nejlevnější 32-bitová konsola na trhu s širokou softwarovou podporou. V létě firma Commodore zkrachovala. Ačkoli je tady mnoho společností, které chtějí Commodore koupit, sága **CD32** trvá příliš dlouho a formát již ztratil podporu většiny výrobců software. Následkem toho bude **CD 32** jen stěží bojovat v roce 1995. Pokud se ale rozhodnete právě dnes, jakou konzoli koupit, **CD 32** je dobrou volbou pro svou nízkou cenu a širokou softwarovou podporu.

**Jak dopadne souboj konsolí? Pravdu se dozvíme až na vánoce 95, ale již nyní vám můžeme prozradit, kdo má největší šance. Jsou to SONY PlayStation a 3DO...**



# Nejlepší hry

Ve většině zavedených počítačových časopisů nastává každý rok slavnostní událost - vyhlášení nejlepších her roku. Jelikož jsme již uzavřeli první ročník našeho časopisu, rozhodli jsme se přinést vám přehled nejlepších her, které se za rok 1994 objevily na trhu. Ve dvanácti hodnocených kategoriích jsme hlasovali pro tři nejlepší hry svého druhu a nakonec jsme po dlouhém boji zvolily tři naprosto nejlepší hry roku. Výsledek máte před sebou.

## Nejlepší příběh



1  
ULTIMA 8



2  
DARK SUN



3  
ALIEN LEGACY

## Nejlepší atmosféra



1  
EČSTÁTICA



2  
SYSTEM SHOCK



3  
DREAMWEB

## Nejlepší grafika



1  
UNDER A KILLING MOON



2  
MYST



3  
TRANSPORT TYCOON

## Nejlepší hudba



1  
ROA: STAR TRAIL



2  
INFERNO CD



3  
LABYRINT OF TIME

## Nejoriginálnější námět



1  
SHL OF HOBOKEN



2  
LITIL DIVIL



3  
INCA 2

## Nejlepší akční hra



1  
DOOM 2



2  
BANSHEE



3  
TUBULAR WORLDS



Když jsme se rozmýšleli o umístění jednotlivých her, uvědomili jsme si, jak pestrý a bohatý rok jsme letos měli a kolik fantastických her jsme hráli. Můžeme jen spekulovat o tom, jaké senzační tituly se na tomto místě objeví příští rok - doufáme, že budou čím dál tím kvalitnější! Teď ale dost úvodů, podívejme se, jaké tituly si vybojovaly svoje pozice v jednotlivých kateoriích:

## Nejlepší adventure hra



GABRIEL KNIGHT



AL-QUADIM



UNDER A KILLING MOON

## Nejlepší strategická hra



UFO



BATTLE ISLE 2



TRANSPORT TYCOON

## Nejlepší simulátor



OVERLORD



TFX



TIE FIGHTER

## Nejlepší dungeon/RPG



SYSTEM SHOCK



ULTIMA 8



ROA: STAR TRAIL

## Nejlepší logická hra



LOST VIKINGS



FURY OF THE FURRIES



BREKTHRU

## Hra roku 1994



SYSTEM SHOCK



ROA: STAR TRAIL



DREAMWEB

# Novinky

## Softwarového trhu

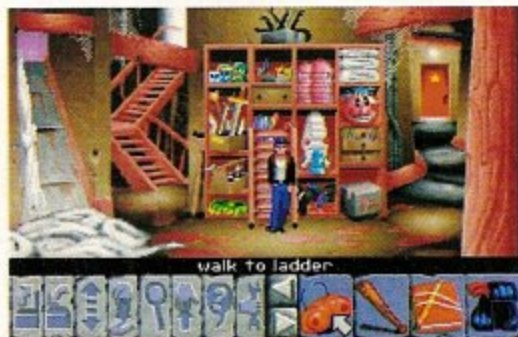
Je to zvláštní, ale na softwarovém trhu je neustále rušno a je neustále něco nového. Tato rubrika by mohla zabírat libovolné množství stránek - od jedné do osmdesáti čtyř. Protentokrát jsme se rozhodli pro rozumný kompromis a novinkám věnujeme dvě stránky. Vánočním boomem nebyly očividně kapacity softwarových výrobců vyčerpány, a tak všichni nadále chrlí, chrlí a chrlí a my...my můžeme být jen rádi a můžeme se jen a jen těšit.

Firma Infocom je mrtva a tělo její tfl - její duch však kráčí dál. Tak by se dal charakterizovat další slibný projekt na poli adventure her: RETURN TO PLANETFALL: FLOYD STRIKES BACK. Autorem scénáře hry je Steve Meretzky, autor většiny her Infocomu (včetně hitové série Zork či Planetfall), stejně jako scénáře pro hru SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN. RETURN TO PLANETFALL bude hrou kombinující vynikající textovou adventure s technicky dokonalým provedením v SVGA grafice. Nebudeme tak ochuzeni ani o dobrou zábavu, ani o přitažlivou podívanou. Hra, kterou vydává ACTIVISION, je ohlášena na druhé čtvrtletí roku 1995, takže vás o jejím vývoji budeme pravděpodobně ještě dále informovat.

Po sérii úspěšných-i-když-nepřilíš-strhujících her jako MAD DOG MC CREE, MAD DOG II či WHO SHOT JOHNNY ROCK přichází firma AMERICAN LASER GAMES s dvojicí dalších čistokrevných „filmových“ stříleček - CRIME PATROL nás zavede do městských ulic do boje proti zločinu zatímco SPACE PATROL nás zavede do vesmírných stanic do boje proti ještě horšímu zločinu. Můžeme čekat filmovou atmosféru, spoustu vizuálních efektů a jako vždy nepřilíš kvalitní grafiku.

CREATION je název zcela nového projektu téměř božského týmu BULLFROG, díky kterému můžeme hrát hry jako POPULOUS, POWERMONGER, SYNDICATE či MAGIC CARPET. Hra CREATION bude, podle raných informací, založena na 3D modelu ne nepodobném tomu použitým ve hře MAGIC CARPET. Zavede nás však pdo hladinu moře mezi rozličné ryby, mořské živočichy a nebezpečné houby, do hlubokých příkopů, pozemských pohoří a jeskyní. Hra je zatím na počátku vývoje a my vás o dalších detailech budeme průběžně informovat. Jedno je ale jisté už teď - ne všechny hry musí být násilné, brutální a krvavé!

Jednou z vytožených her je i FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS. Hra, která volně navazuje na trháky FRONTIER (SCORE 2, 90%). 50 let po FRONTIER je vesmír již více kolonizovaný, jeho mocensko-politické rozdělení je odlišné, lodě jsou modernější a nebezpečnější a Thargoidé - agresivní mimozemská rasa - jsou divočejší a četnější. Nezměnil se jen děj, ale přepracován byl i systém - planety jsou již plastické



Jak zábavná asi bude adventure FLIGHT OF AMAZON QUEN od Renegade?



Hra RETURN TO PLANETFALL by měla vyjít do půlky tohoto roku. Při pohledu na preview obrázek musíme již opět reagovat: „Je tohle vůbec možné? (nahore)“

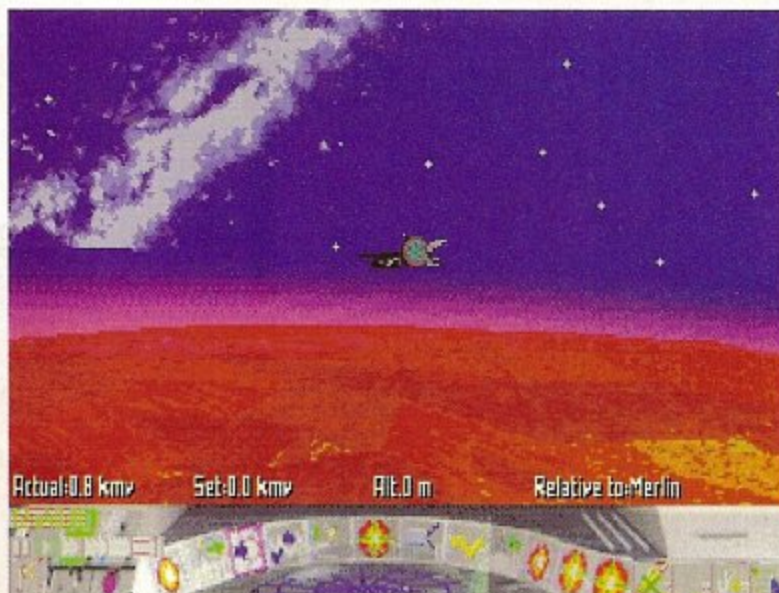
a jsou mnohem pestřejší - horské masívy, polární ledové čepičky, pouště a močály - vše pokryté texturami stejně jako lodě a kosmické stanice. Hra vyjde začátkem toho-to roku pro PC, PC CD-ROM a vyšší AMIGY (A1 200 / CD32 / A4000).

O tom, že simulovat a strategicky obhospodařovat lze leccos, jsme se již mnohokrát přesvědčili - po městech, farmách, mraveništích, zábavních parcích a dopravních impériích je to tentokrát impérium šunkové a salámové, krevetové a ústřicové, se žampiony, rajčaty a paprikou. PIZZA TYCOON vám umožní stát se skutečným magnátem - cesta k ovládnutí světa obchody s pizzou bude však trnitá - začít od zařízení první restaurace, sestavování jídelníčku, nakupování nábytku a hledání zaměstnanců a pokračovat přes reklamní kampaně až po zřizování nových podniků po celém světě - to je, nebo spíše bude PIZZA TYCOON firmy MICROPROSE.

NAVY STRIKE bude hrou zasazenou do současných válečných konfliktů, která však bude mixem mezi dvěma žánry, ve kterých MICROPROSE kraluje - strategie a simulace. Strategicky tady budete plánovat letecké mise, rozhodovat se v reálném čase a posílat letouny na bojové úkoly, k simulaci se uchýlíte kdykoli budete chtít - můžete pilotovat letouny F-22, A-12 nebo FA-18, ale jisté je, že ať se budete v letové části snažit sebevíc, jádrem této hry bude strategie a pečlivé plánování misí.



Obrázky z akčního vektorového simulátoru DARKER od Psygnosis vypadají velice slibně.



Remake slavné hry DAMOCLES z Amigy, který si vzali na starost Psygnosis bude jen pro CD-ROM a bude podporovat několik typů virtuálních helem pro PC (vlevo). Pokračování hry FRONTIER s „originálním“ jménem FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS nás nejspíše opět překvapí ještě dokonalejším zpracováním. Koho by před lety u ELITE na ZX Spectru napadlo, jak může vývoj rychle pokročit (vpravo)... PIZZA TYCOON je název nejnovější simulační strategické hry od firmy Microprose (dole).



X-COM TERROR FROM THE DEEP je název pokračování veleúspěšné strategie UFO: ENEMY UNKNOWN (SCORE 6, 90%), kterou vydává MICROPROSE již pod křídly SPECTRUM HOLOBYTE. Potom, co se podařilo mimozemskou civilizaci setřást z povrchu planety, zvolili útočníci nový způsob boje - další invaze začne v hlubinách oceánu! Mezi charakteristické rysy hry bude patřit skutečný podmořský povrch s bohatými topografickými detaily, paleta podmořské technologie, bohatá grafika včetně zbarvení zachycující jak povrch oceánu, tak exteriéry a interiéry budov, novou encyklopedii s novými vetřelci a podmořskými nestvůrami. Jestli bude hra alespoň z poloviny tak dobrá jako UFO, máme se opravdu na co těšit!



technologie, která umožňuje život na ztemnělé planetě. Technologie, o kterou brzy vzplane nelístočný boj. Ryze akční vektorový simulátor vypadá podle prvních obrázků velice atraktivně, uvidíme, jak dopadne vlastní hra. Firma Psygnosis ohlásila hru DARKER na březen 1995.

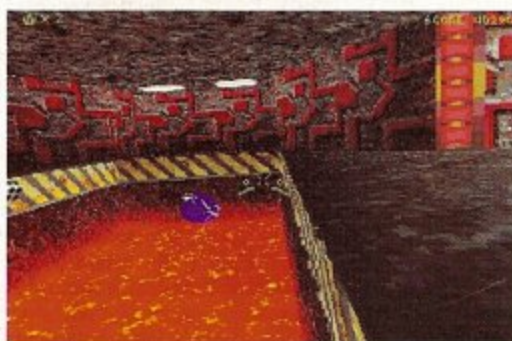
Už delší dobu zažíváme mírně ticho po pěšině kvalitních a vysoce hratelných adventure her - takových, jakými byly hry jako MONKEY ISLAND či INDIANA JONES - jinými slovy, hry z dílny firmy LUCASARTS. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN sice pochází z dílny RENEGADE, ale jejími tvůrci jsou téměř výhradně autoři zmíněných her, kteří změnili působiště. Ve FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN můžeme čekat vynikající adventure klasického ražení, kde půjde (jako obvykle) o dobrodružství, trochu mystického tajemna a trochu šílených vědců experimentujících s Amazonkami. Zábava zaručena!

SCORE

GUILTY je název pokračování slavné adventure INNOCENT UNTIL CAUGHT firmy Psygnosis. Jack T. Ladd, kosmický zlodějíček a dobrodruh se vrací, aby ukázal celému vesmíru, za co stojí. Potom co uprčne z cely na palubě vězeňské lodi Relentless se dá dohromady s neúprosnou a může nenávidějící policistkou Ysanne Andropath a pak teprve zjistí, co je to soubor pohlaví. GUILTY nabízí možnost hrát jako Jack či jako Ysanne, přičemž každý z hrdinů bude řešit jiné úkoly, navštěvovat jiné lokace a vést jiné rozhovory s postavami ve hře. Hra GUILTY byla ohlášena na 25. ledna 1995 ve verzi pro PC a PC CD-ROM.

„Remake“ je slovo, které se začíná čím dál tím více objevovat i v herním průmyslu. Ano, po remake her jako IMPOSSIBLE MISSION či LODERUNNER přichází Psygnosis s remake slavné hry DAMOCLES, která patřila k těm nejlepším 3D hrám na počítači AMIGA. S využitím nové technologie a obrovského potenciálu PC a CD ROMu. V tomto remake se můžeme těšit na kompletně vymodelovaný model sluneční soustavy Gamma s devíti planetami a devatenácti měsíci. Stejně jako v originálu budeme i tady zachraňovat planetu Eris před srážkou s kometou, která jako bájný Damoklov meč hrozí během několika hodin zničit celou planetu. DAMOCLES je jednou z dalších her, ve které 3D prostor přímo svádí k nasazení Virtuální reality - hra bude kromě Forte VFX1 podporovat i jiné modely helem virtuální reality. PC verze vyjde 23. března 1995.

Další 3D hrou, která má být něčím jako létající DOOM je DARKER, hra která se odehrává na planetě Orbic. Nic tady není tak důležité jako světlo a znalost



Zcela nový hit od Id Software DESCENT (vlevo nahoře). Pamatujte na INNOCENT UNTIL CAUGHT? Jeho pokračování GUILTY vypadá slibně (vpravo nahoře). UFO 2, co dodat (dole).

Na tuhle hru pozor, je to droga. Sem tam skočíte vyluxovat zbytky v ledničce, ale jinak se od monitoru nehnete, to si pište!

# Magiic

(Je to zvláštní věc začínat závorkou, inu, co se dá dělat, teď už to tak je, takže nezbyvá, nežli ze sebe vymáčkout nějakou podřadnou věc jako třeba že Bullfrog je skvělá firma, hmm, a to by asi tak stačilo). Dětská euforie nás popadla v redakci všechny vida, že uhodila hodina H a geniální Bullfrogové ze sebe vymáčkali další bombu. Božské "žabácké" hry na boha jako jsou POPULOUS I, II nebo POWERMONGER jsou známé svým silným vlivem na hráče všech druhů a velikostí. Tuhle se lce v redakci ptal, kdo z nás si opravdu myslí, že je bůh a přihlásili se snad všichni kromě Leehe. Tento božský fenomén je jednoduše vysvětlitelný: všichni jsme hráli

hry od Bullfrogu a jsme nakaženi "božskou epidemií". Dovedu si představit, jak to asi vypadá na Nebesích Inc. - bůh se trénuje na Civilizaci, sem tam hodí Populous a je rád, že se nemusí hrabat ve skutečném světě. MAGIC CARPET by se dal označit jako POPULOUS na koberci, jasně že to zní divně, ale berte na vědomí, že zde máme co do činění s totálně atypickou hrou, která zatím nemá obdoby ani podoby (proto také originalita 95%).

A teď už k věci: Magický Koberec je (a) geniální hra, (b) simulátor létání na koberci, (c) simulátor kouzelníka a (d) dobovatelská strategie. Cpát ho do nějaké stávající škatulky je něco jako cpát nohu do sítky na komáry a dělat BZZZ... ecnok do emenčaZ. Proč tedy dobovatelství? Jako postgraduální kouzelník si zasněně poletujete cizím orientálním světem, když tu vám bleskne hlavou myšlenka (z rozrušení vám z ucha vylétne Fireball), že tento svět se všemi jeho rozhádanými kouzelníky sjednotíte a dáte si

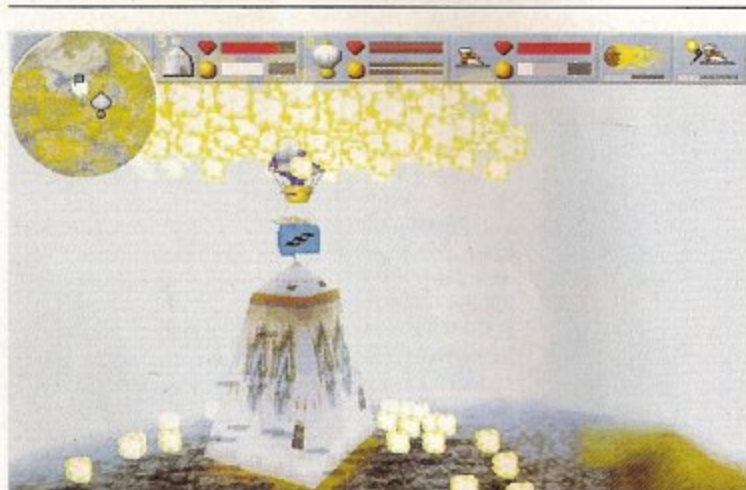
konečně kafe tak, aby vám při něm někdo neudělal pod nohama zeměřesení. Kvalitní intro hry, po kterém si pravděpodobně dáte minutku ticha s otevřenými ústy, vás skvěle uvede do orientální nálady. Ani to nefikne a budete poletovat v 3D krajině, před kterou by se mohl Doom stydět. V této vyfantazírované zemi má každá živá bytost svou přirozenou energii jménem mana. Vaším cílem je shromáždit většinu many v každé úrovni pro sebe. Čím více many získáte, tím víc energie máte na kouzlení a jiné skopičinky. Jedná se v podstatě o stejný systém jako v Populous, až na to, že namísto lidí shromažďujete manu a na svět se nedíváte z pozice boha, ale poletujete si přímo v něm. Na koberci. Teoreticky by se zdálo být aplikovatelná Doomovská zásada "Zabij, co se (ještě) hýbe", ale právě v tom, že takto postupovat nemůžete, tkví celá strategie hry. Orientální krajina se přímo hemží různými tvory od zcela dementních červů a čmeláků, přes inteligentnější protivníky (obyvatelstvo, mořské obludy, ptáci) až po vaše opravdové protivníky, kterými nejsou žádní démoni, ale něco mnohem horšího - jsou to kouzelníci - a že to neuhádnete? Létají na kobercích.

První počín, který každý pořádný kouzelník udělá, když se objeví v nové zemi, je postavení hradu, ze kterého automaticky vyletí balon "Sběrač". Kouzelník pak krouží okolo svého sídla a jako sup se spouští na mouchy, vosy a jinou malou havět (tuhle jsem viděl supu spustit se na mouchu, MINUL a zaryl se celý do země, že mu koukaly jen nožky). Z každé maličké bytůstky vypadne dušička ve formě ryzí zlaté many. Vy, jako kouzelník se k této čisté přírodní maně musíte přiblížit a obarvit ji kouzlem na bílo, od kteréhožto chvíle je obarvená mana vaše (tedy pokud ji nepřebarví nepřátelský kouzelník třeba na fialovo, pak je jeho). Pro bílou manu se automaticky vydá váš nejbližší balon Sběrač, natáhne ji do sebe a letí "vyložit" do zámku. Jakmile tak učiní, stoupne vaše energie a vy můžete přestat paběrkovat okolo hmyzu a začít dorážet na silnější protivníky jako jsou lidé, draci, krakeni, nepřátelské sbírací balóny, apod. Po nich už zůstávají mana-koule mnohem větší (hlavně sestřelíte-li balon nacucaný k prasknutí, to je pastva!). Ostatní kouzelníci nemusí být vždy nepřátelsky naladěni, můžete s nimi i kooperovat nebo (a to je pravděpodobnější) zůstat zapomenuti a hrabat si svůj píseček stranou od případných



konfliktů. Obarvení mrtvoly kouzelníka změní barvu jeho rozházené many na vaši, takže můžete v klidu třeba paběrkovat na mrtvolách. V prvních úrovních jsou oponenti slabí a nevíšmaví, jsou tolerantní vůči vašim "zběhlým" ohnivým koulím, které jim občas připálí turban a přivírají oči nad markováním jejich mana koulí na vaši barvu. Ne však tak v úrovních pokročilých, kde se jejich apatie svižně změní v šikanu, brzy ve fyzické obtěžování a časem i ve vražedné úmysly. Červený kouzelník si z ničeho nic řekne "Tu mrchu, co barví na bílo by bylo nejlepší upálit", dopije kafe a letí vás upálit. Strategie tedy spočívá v tom útočit vždy jen tam, kde se to nejvíce hodí, stavět zámek v závětrří, tiše se usmívat, poklonkovat a čekat, až uhoří ta VAŠE chvíle, kdy s plnými kapsami nasyslené many vyletíte z brlohu a spálíte všechno na prach. Vlastně - všechno.. a že to neuhodnete? Kromě kouzelníků na kobercích, s těmi to není tak jednoduché.

Světy, které dobýváte, jsou neuvěřitelně reálné. O každém z nich najdete v manuálu pár slov na úvod, ale prozkoumání jejich tajů je jen na vás. Pohled na mapu určitého světa vám



Domečku, domečku, kdo v tobě přebývá? (nahore). Červ mi žral zámek, ale nebude již více (vlevo). Dostupná kouzla asi tak po 10. úrovni (dole).



**score 92%**

Název hry:	<b>MAGIC CARPET</b>
Výrobce:	Bullfrog
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítače:	PC CD-ROM, PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	95%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	90%

# Carpent



Horní menu je vypnuté a já si poletuji mezi palmami (nahore). Typický příklad pozemního spínače: prohlížel jsem si sošky, když tu se objevilo spousta teleportů (dole). Balóny nevšimavě sbírají manu a jejich odrazy ze zamýšlené lesknou ve vodě (níže). Saju saju si maničku, neutíkej chlapecku (níže).

ukáže rozmístění vaší a cizí many, polohu balónů, teleporty, po zakouzlení magického oka i přesné pozice nepřátelských kouzelníků. Mapa ale neukazuje všechno, schované jsou například tajné spínače. Proletíte-li v jejich blízkosti, stane se většinou nějaká nepříjemnost, jako výbuch sopky nebo vyplutí krakenů na povrch mořský ("To z těch ryb padá kaviár? Ale ne, to je mana"). Ve vyjimečných případech přepínač naopak pomůže tím, že se zjeví nové kouzlo nebo že spustí zemětřesení pod nepřátelským zámekem. Tajné přepínače nepříjemného druhu bývají náhodně roztroušeny po celé zemi a naopak ty účelové většinou čekají na jasně viditelných místech jako je kruh kamenů, osamělé jezírko, apod. Mapa ukazuje i přesnou polohu všech obyvatel země plus jejich domy. Obyvatelstvo je typickým příkladem Bullfrogáckého génia (šilenství). Každý člověk si žije svým životem - obchodníci kočují mezi městy a prodávají zboží, bojovníci válčí a ostatní lidé si jdou za svými každodenními úkoly. Občas staví domy, rozmnožují se (hlavně v domech, pod širákem to v pseudoarábii moc nefrčí), někdy se naštvou a ve velkých rojích táhnou na váš (nebo nepřátelský) hrad.

(Už jsem zase v závorce? No to je ale náhoda, řekněme si zase nějakou bokovku, třeba: víte, že k příležitosti oficiálního vydání DOOMA II poslalo několik maniaků velkým britským počítačovým časopisům pytle plné zvířecích vnitřností, aby zdůraznili skutečnost, jak je hra užasně krvavá? Nám bohužel nic nepřišlo).

Ovládání se může jevit jako komplikované - jednou rukou řídíte z klávesnice rychlost a druhou ovládáte myš směr letu. Ano, chce to alespoň základní letačský trénink a pokud jste v životě létali jen po pokojí, když se tatík naštvál, zaznamenáte určité potíže s manévrováním. Na každé ze dvou tlačítek myši si můžete nadefinovat specifické kouzlo. Klávesa Enter přepíná do menu se seznamem kouzel a s větším výřezem mapy. Taktéž současné zatlačení na myš-tlačítka toto menu vyvolává, ale není to zrovna ideální nápad, protože pokud si nastavíte na jedno tlačítko třeba Fireball a na druhé blesky, často při zuřivém mačkání stisknete oba sensory najednou takže namísto



Nahore je v SVGA rozlišení, je obsáhle, ale některé detaily nejsou k rozoznání..

Naopak VGA mapa jasně ukazuje každý detail, ale pojme příliš malý výřez země

seškvařených zbytků nepřítele uvidíte prachobyčejné menu, což zamrzí. Celkem potkáte 24 kouzel, o kterých se teď trochu rozeptej. Nejdříve jsou to základní kouzla, která máte k dispozici ve většině úrovní jako: stavba zámku, obarvovač many, štít, atd. Mezi pokročilejší kouzla patří např. neviditelnost, vysávání many z nepřítele nebo tvrdé explodující meteor s velkou ničivou silou. Teprve po pulce hry (okolo pětadvacáté mise, celkem jich je padesát) dostanete k dispozici extra silné pohromy jako je sopka, bouře, stěna ohně nebo vševyhlazovač "Globální smrt".

Musím ale zdůraznit, že teprve skutečné LÉTÁNÍ je přesně to, co činí MAGIC CARPET totální bombou, která tady u nás vystřelila procento nad devadesátku. Upálit oponenta letícího hustým lesem, bičovat božími blesky přelidněné město, krást se hlubokými kaňony, připoutat k sobě oponenta magickým lanem a bojovat na férovku dokud jeden nepadne, dětská radost ze sestřelení nepřátelského balónu plného many, euforie z toho, že se oponentovo kouzlo odrazilo od vašeho štítu a zabilo svého strůjce a výkřiky typu "Smaž se, vlastně, smaž se proletět okolo těch fireballů!" to je MAGIC CARPET. V nejtvrdějším bojové vřavě prožívá hráč takové vzrušení, že kdyby ho v ten moment odvezli s houkačkou, kardiogram na sále vykáže přímkou. A to ani nemluví o možnosti síťového klání (potřeba 16 MB paměti). Milý DOOME, musíš se teď o prvenství dělit.

Technicky je MAGIC CARPET dokonalost sama. Jak si tak fičíte na koberci, krajina okolo nádherné Doomuje, pardon, zoomuje (ta prokletá hra se mi všude plete). Máte-li Pentium 60 nebo 90 s 16ti MB pamětí, můžete výhled přepnout klávesou "R" do

SVGA rozlišení, ze kterého většina obrázků na této dvojstránce pochází. Naopak pro majitele pomalejších strojů není v krabici přiložena výmluvná režná smyčka, ale povídání o tom, jak funkční klávesy vypínají oblohu, stíny a odrazy ve vodě, aby se hra trochu urychlila. Hudba není špatná, ale v popředí jsou slyšet hlavně zvuky. Pokud je budete mít stereo ve sluchátkách a odněkud přiletí meteor, zaduní vám v hlavě jako by za oknem zahřměl hrom. Trochu mě překvapilo, že hra nepodporuje Gravis, ale budiž, můžete si k tomu všemu skřehotat sami. Celkově je hra bez debaty geniální a skrývá takové množství detailů, že mi některé souvislosti doposud nedocházejí a to už létám hezkých pár týdnů. MAGIC CARPET je dalším kandidátem na hru roku (vyhlášení bude v příštím čísle) a jednoznačně ho VŠEM doporučuji, je to skvělá hra!

Takže jsme to všechno hezky probrali a blížíme se ke ko..(ehm), ke ko.. Chci říct že je tohle už ko.. sakra tohle slovo mi nějak uniká, takže řeknu že jsme v opaku začátku a je to. A to už je opravdu ko..(PRÁSK!)..

Andrej Anastasov



# LITTLE BIG Adventure

Přes celou planetou, přes několik kontinentů, přes zasněžené hory, vyprahlé pouště a bouřící oceány nás povede toto na první pohled MALÉ ale ve skutečnosti VELKÉ dobrodružství

## ŠEDÁ KÚRA MOZKOVÁ V AKCI

Malé osvěžení paměti nikdy neuškodí. Co třeba osmdesátá léta - THE LAST NINJA I, II a III na osmibitech nebo FAERY TALE na Amize? Hlásí se některý z vašich závitů že ví o co jde? Hry viděné pod úhlem shora odstartované legendárním Sinclairovým KNIGHT LORE, o to jde. Po nepřilíh úspěšné konverzi LAST NINJA III na Amigu se 3D trend začal pomalu vytrácet, až vymizel z rozpisů softwarových firem úplně. A to je škoda, vlastně to BYLA škoda, protože francouzský tým Adeline Software se v polovině devadesátých let snažil tento ztracený styl znovu objevit. Když zamáváte rukama, vznesete se o pár decimetrů nad stůl a uvidíte SCORE z ptáčích perspektivy, váš zrak automaticky spočine na obrázcích na této dvojstránce.

Tyto obrázky jsou velice výmluvné a i těm z vás, kdož jste při vyjmenovávání dávno minulých hitů marně masírovali paměť, jistě dopomohou k pochopení, na jakém principu je ono 3D adventuření založeno. Na rozdíl od starých časů je hra nakreslena v dechberoucí SVGA grafice. Všechny předměty jsou renderované v 3D a vypadají trochu jako domečky a stromečky z Lega.

## NÁRODY A PRONÁRODY

Centrem pozornosti na každém obrázku jste vy, tj. postavka vašeho hrdiny Twinsena. Twinsen by byl běžnou součástí totalitního soukolí nebýt podivných snů o konci světa, které se mu v poslední době zdávají. Twinsen je obyvatel bájně planety Twinsun, kde železnou pěstí vládne klasický záporňák dr. Funfrock. Ten se také nachází na spojenci Twinsenovy nenávisti k vojenskému řádu a totalitnímu útlaku. Katastrofické sny jsou ve skutečnosti ztělesněním bohyně Sendell, která tímto způsobem šíří rebelské podvědomí mezi utlačovaným lidem. Její jméno je režimu už natolik nepříjemné, že je jeho vyslovení zakázáno pod trestem žaláře. Tak se tedy má politická situace, nic příjemného. Vaším úkolem je zachránit svou unesenou ženu

a zabít dr. Funfrocka. Klasika. Budete cestovat obrovskými úrovněmi po několika ostrovech planety Twinsun, každý z ostrovů je nappán obrovskou spoustou lokací a úkolů. Pro srovnání: LBA je přibližně třicetkrát rozlehlejší než ECSTATICA (SCORE 12, 91%). Naopak nesmírně rozlehlosti ULTIMY 8 (Score 7 - 90%) nikterak nedosahuje.

Vášim oponentem číslo jedna je, jak už jsem řekl, megaloman Dr. Funfrock, který na způsob bývalého Sovětského Svazu nakládá s národy, jak se mu zlíbí. Chytře využil geografické rarity Twinsunu (vysokohorského pásu Himalayi, táhnoucího se přes celý rovník) k tomu, aby od sebe oddělil severní a jižní polokouli. Nejdříve budete pobíhat po polokouli jižní, pak se probijete dobře strážnou sněžnou pvností a budete pobíhat po polokouli severní. Celkem

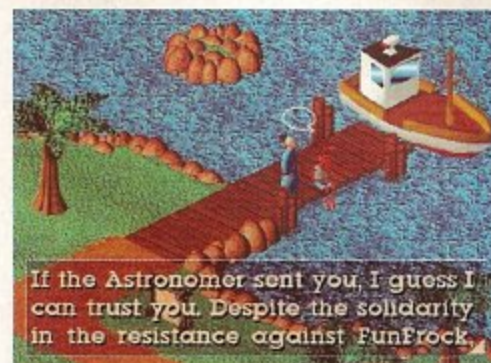
potkáte čtyři národy: za prvé jsou to humanoidi Quetchesové (toto slovo vyslovíte tak, že si namažete obličej medem a půjdete se zeptat lesních vos kolik je hodin). Ke Quetchesům patří např. váš hrdina Twinsen. Quetchesové se poznají podle toho, že jejich lebeční ochlupení mixuje trend skinhead s účesem Cindy Crawford, takže

**Nemáš dostatečně vyvinuté hýždní svaly, potvůrko, a proto mě nechutnáš (nahore). Handlování před naloděním. Stejně nakonec zacvakám, kolik bude myšák chtít (dole).**

nemají na hlavě nic než jeden copánek a to jak muži, tak samičky. Druhou rasou jsou sloni Grobos, silní, tupí a mrzutí hromotluci, pracující většinou pro režim a věčně trpící vlkem. Tloušťáci Spheros jsou nejméně početným druhem, vypadají jako žaby bučivé a trpí vlkem podstatně méně. Konečně myšoidní Rabibunnies tvoří spíše spodinu společnosti: jeden se hrabe ve smetišti, druhý patří k rebelům, ale všichni jsou to kamarádští tvorové a časem se stanou vašimi největšími spojenci. Kromě těchto obyvatel najdete na planetě Twinsun ještě několik osamělých mutací jež, nespádají do žádné kategorie, plus desítky druhů zvířat. A taky jednoho inteligentního draka, i když, ouh!, to jsem neměl vyslepičit. Tolik tedy k národům a pronárodům.

## CO JAK MAČKAT a JAK CO PŘEČKAT

Ovládání hry je jednoduchost sama. Stačí stisknut šipku směru a šup, Twinsen se daným směrem vydá. Klávesa CTRL vyvolá



**SCORE 90%**

Název hry: **LITTLE BIG ADVENTURE**

Výrobce: **Electronic Arts**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Adventure**

Počítače: **PC CD-ROM**

Obtížnost: **Střední**

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **95%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **75%**



"...Saturday night.. la, la.. I like the way you move, pretty baby..." (vlevo).

Buldozerem do nich, to je uklidní (dole).



utikat z vězení. Později ve hře narazíte i na další pohyb, jako je lezení po žebřících, jízda na krabech, snowboarding nebo létání s motůrkem na zádech. Mám-li ale být úplně upřímný, musím přiznat, že některé čisté akční úseky hry jsou VELMI obtížné na ovládnání a vynesou tak na světlo světa skutečnost, že Twinsenův pohyb je ve skutečnosti zbytečně pomalý. Twinsen např. nikdy nedonutíte rozběhnout se a skočit, vždy se před skokem neohraně zastaví a pak

teprve skočí, což může být v hustých přestřelkách fatální záležitost.

Manažer předmětů v LBA je jedním z nej-lépe zpracovaných inventářů. Hluboké Twinsenovy kapsy dovolují nést až třicet předmětů najednou. Každý předmět se v okénku pěkně otáčí, abyste viděli i to, co má za RUBem. Některé předměty jsou vždy použitelné, jako třeba šavle, Jet Pack, nebo Holomapa. Jiné naopak musíte použít na specifických místech, ale nebojte se, že vás čeká metoda pokus-omyl, nic takového se nekoná.

## MOMENTKY

Komunikaci s lidmi se dozvídáte bližší detaily o svém poslání. Pokud dostanete nějaký úkol s odkazem, kde přesně se má splnit, zakreslí se vám do mapy jeho lokace, nad kterou visí červená šipka dokud úkol nesplníte. Díky tomu vždy víte, kam je třeba se vydat a zbytečně nebloudíte na místech, kde není nic na práci. Jak postupujete v příběhu, stává se z vás Legendární Heir, dědic odkazu předků a osvoboditel národů. Na své cestě získáte několik stupňů magie, díky níž budete časem moci např. mluvit se zvířaty nebo číst hieroglyfy. Taktéž síla vrhacího míče se časem natolik znásobí, že běžného vojáka zabijete už na první trefu.

Atmosféra LBA je neuvěřitelně přesvědčivá. Každý člověk, kterého

potkáte, má něco na práci, má své příbuzné a je ochoten se s vámi podělit o ten ždibet informací, který se kde dozvěděl. Zanedlouho začnete cítit s utlačovaným obyvatelstvem a bude vám dobře v kůži rebela pomáhajícího v odboji proti Funfrockovi. O to více je pak vzrušující spolupráce s rebely. Hned se vám lépe bojuje, když se s výsadkem deseti myší vylodíte u horské pevnosti a všichni společně se vrhnete do boje. Myši se se svými pistolkami rozběhnou do všech stran a bojují a umírají po vašem boku. Je pak velké zadostiučinění naběhnout zezadu na kulometné hnízdo kosící vaše kamarády a zneškodnit jeho ničemnou osádku. Když pak myši ovládnou nepřátelský tank (viz obr.), vezmou vás dovnitř a společně prorazíte bránu oddělující severní a jižní polokouli, podvědomě hledáte šampus, abyste vítězství oslavili. Jako další případ uveďte vykradení muzea. Twinsen dostane za úkol najít jistý klíč, který je schován v pirátském pokladu. Poklad je vystaven v muzeu na ostrově Proxima a je hlídán neprolomitelnou spoustou vojáků. Dostanete se k němu tak, že spustíte alarm, aby vznikl zmatek, nahodíte Jet Pack a aniž byste se dotkli podlahy, která detektuje našlápnutí, letíte muzeem. Všechno je navíc ztíženo tím, že halou projíždějí stroje detekující pohyb, takže musíte přistávat na exponátech a nehnout se, dokud stroj neodjede. Po velkém úsilí a napětí časem nepozorovaní dorazíte k pokladu. Rozmatiosť a originalita situací je evidentní: Twinsen hrající na flétnu na horském jezeře, aby rozmrzlo, jezdcí na koni pouští na cestě za knihou Bú, létající s Jet Packem na zádech v nočním muzeu, letící na drakovi, prolézající stokami, Twinsen ležící spící..

## ZÁVISLOST A ZÁVĚR

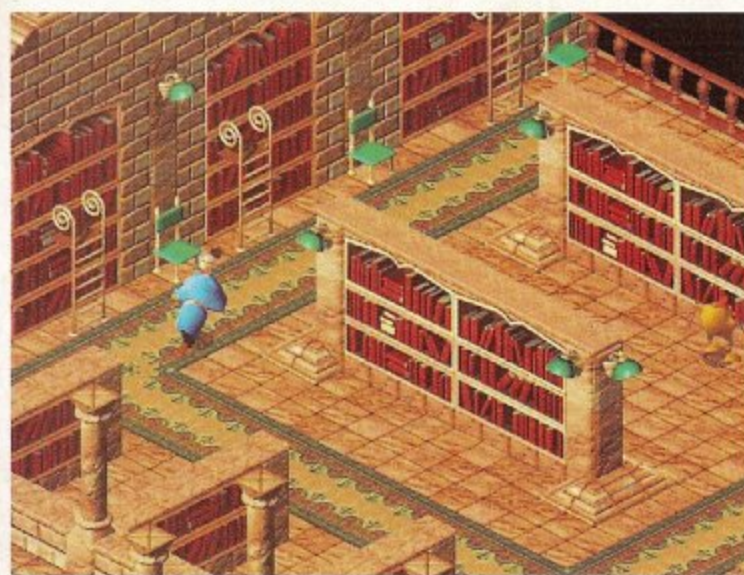
LBA jsem dostal v dnech vánočního klidu a pohody. Mimo hraní LBA jsem chtěl udělat ještě spoustu dalších věcí souvisejících s blížícím se Štědrým dnem, ale neudělal jsem je, protože jsem hrál jako ďas. Tři dny jsem nevstal od počítače! Rodiče určitých dětí nás označují za profesionální deformisty, ale já povídám, to ne já, to hry samy, jen se podívejte: přikazuji zadním končetinám, aby vstaly a nesly mě do koupelny, ale nic se neděje. Leda že bych si zlobivé nohy upízlal kapesním nožkem, ale to je moc práce, raději bude hrát dál (zkuste podobným filosofováním



Andrej Anastasov

menu chování, kde si můžete vybrat, jakým způsobem se má váš hrdina chovat. Chování může být normální, brutální, sportovní nebo kradmé. Nejpodivnější asi zní první položka, protože normalnost není některým z nás zrovna nejbližší a proto přiblížím: normálně se Twinsen chová tak, že ukázněně chodí, kam ho vedete, věnuje se důstojnému zkoumání předmětů a odměřenému tlachání s okolními postavami. Jakmile přepnete chování na brutalitu, stane se z něj notorický zabiják, který zlobně vrčí a rozhlíží se, kde by co zničil a rozpáral. V takovém momentě mu raději sežeňte někoho nebo něco, na čem by se vybil, jinak vám poškrábe obrazovku zevnitř. V rané fázi hry je boj jednoduchý, stačí dojít k nepříteli a držet SPACE, Twinsen bude automaticky útočit na nepřítele. Většinu hry vám však jako hlavní zbraň bude sloužit magický míč, který se na způsob bumerangu vrací Twinsenovi zpátky do ruky. Střelit se malíčkým míčem v 3D prostředí do vzdálenějších protivníků není žádný med, ale za několik hodin se to naučíte. Navolením sportovního chování začne Twinsen poskakovat na místě, což znamená, že chce běžet a skákat. Sportovní mód budete používat stále častěji, až časem skoro úplně nahradí mód normální. Kradmé našlapování použijete když se budete plížit za strážemi nebo tajně

Partyzánský nájezd na pevnost aneb tankem proti kulometu (nahore vpravo). Psst, kradu se tiše knihovnou po peršanech (v rohu). Kleptománie v plném proudu, mé kapsy jsou nabitě roztočivými suvenýry (dole). V první linii je husto, generálové se schovávají v maskovaných zákopech (vlevo dole).



# Creature Shock

Je rok 2123 a přemnožení populace na Zemi přimělo lidstvo k prozkoumávání a kolonizaci okolních planet. Tři gigantické kosmické koráby se vydaly k okolním planetám - Myrmidon k Marsu, Aztec k Venuši a Amazon k měsícům Jupitera a Saturnu.

## ZDRAVOTNÍ VAROVÁNÍ (ČTĚTE NEJDŘÍVE)

U velmi malého procenta lidí se při vystavení specifickým zdrojům proměnného zdroje světla jako je například televize či monitor počítače mohou objevit příznaky epileptického záchvatu. Tyto příznaky se mohou objevit i u lidí, kteří žádnými epileptickými záchvaty dosud neprošli...

## POSLEDNÍ VAROVÁNÍ (ČTĚTE HNED POTOM)

Ať už máte s epileptickými záchvaty zkušenosti nebo ne, ať snášíte zdroj nebo nesnášíte zdroj světla ať je váš zdravotní stav sebelepší, jedno musíte vědět - u hry CREATURE SHOCK se budete nejen bát, lekat a děsit, ale můžete u ní i umřít. Je to totiž skutečný SOK!

Těsně před koncem cesty Amazonu byly všechny kontakty s lodí ztraceny - poslední zachycené hlášení byl signál o pomoc! Jen vy a vaše průzkumná loď Lynx FTL stojíte mezi lidstvem a něčím velkým, mimozemským a velmi nepřátelským. Monstra se probouzejí...

Ačkoli booklet přiložený ke dvojkompaktu neříká o ději a zápletce hry více, dozvíte se vše potřebné velice rychle. Dozvíte se to z jedné z nejlepších, nejdelších a nejlépe animovaných úvodních intro sekvencí, které jste dosud viděli. Na svém monitoru totiž uvidíte několikaminutový animovaný film - gigantická kosmická loď AMAZON je při prolétání okolo Saturnu doslova „pozřena“ něčím velkým, chapadlovitým a nekompromisně nepřátelským.

Jediný člen posádky při vědomí, sličná kapitánka Nastasia Sumoki, která kontroluje stav ostatních hibernovaných kolonistů je setkáním se živým meteoritem značně překvapena - ostatně, každého něco takového trochu překvapí. Váš úkol naopak nepřekvapí vůbec nikoho - z Duhové základny na Měsíci se ve svém jednomístném stíhači vydáte na průzkumnou / záchrannou misi za něčím, co si nedokážete představit ani v těch nejdivočejších snech...

2 CD-ROMy, měsíce tvrdé práce, vynikající 3D prostředí, atmosférický soundtrack, dlouhé animované sekvence, napětí, strach, akce. To a ještě mnohem více najdete v krabici s nápisem CREATURE SHOCK. Přívlastků pro tuto hru bychom mohli najít spoustu - originální, revoluční, atmosférická, pohlcující a v neposlední řadě také „odporná“ - v žádném případě ne špatná, ale „odporná“, přesně v souladu se záměrem jejích tvůrců. Vysvětlení následuje o dva odstavce níže.

Až uvidíte tohle monstrum, pochopíte, proč je v naší tabulce o položku více (vpravo)! Tohle, stejně jako mnoho dalších monster lze obejít, což vám vřele doporučuji - strefit se do rychle se pohybujících a mrkajících oček není žádná legrace (vlevo)!



Let k planetě sice vypadá neuvěřitelně propracovaně, ale věřte mi - není o co stát.

Hra se skládá ze dvou nesterpně dlouhých částí - létání v kosmické lodi Lynx FTL, které je nezábavné, zdouhavé a nudné. Abyste se probojovali k raketě AMAZON a později do útrob komplexu vetřeců na jednom ze Saturnových měsíců, musíte proletět určitou trasu v kosmické střelce, kdy raketku vidíte zezadu a střelíte na všechno, co se hýbe - tato část není nijak kvalitní a od hry by vás rozhodně neměla odradit, jen je nutné na ni upozornit. Těžiště hry a veškerá její atmosféra totiž spočívá právě v druhé části, kterou se budeme zabývat v celé následující stati, jmenovitě v dalším odstavci, kde si také konečně vysvětlíme, proč je hra „odporná“.

Je řada her, ve kterých se vyskytuje násilí a zabíjení - ať už v čisté, či zprostředkované formě. Hry, ve kterých teče krev, umírají lidé a ve kterých se střílí a ničí. Až na

výjimky typu DOOM však v žádné z těchto her není to, čím CREATURE SHOCK dominuje - strach! Jen málokterá hra je natolik sugestivní a jen málokterá hra tak silně útočí na vaše emoce. Jen u mála her se budete doopravdy bát - ne bát co se hrdinovi hry stane a co ho čeká - budete se bát, co se VAM stane a co VÁS čeká. Jestli jste se někdy v DOOMu lekli, když zpoza rohu vyběhl Imp, nebo když se znenadání ozval řev Demona, CREATURE SHOCK nehrajte - nepřezijete to! Zrudý a monstra, kterými se CREATURE SHOCK jen hemží jsou o tolik monstróznější a odpornější, že čas od času opravdu pocítíte nutkání hru přerušit a naučenou trasou vyhledat onu nejmenší komůrku vašeho bytu dříve, než všechny svěračce definitivně povolí. Strach však není navozován jen nenadálým leknutím a překvapením - potvory a zrudý, které naplňují hru odshora až dolů jsou tak odporné, slizké a navíc se tak dokonale pohybují, že i přes vaše prohlášení o statečnosti a odvaze budete chvílemi odvracet zrak od monitoru, na kterém vás bude některá kreature pozívat, trhat na kusy či jen oslizávat (v tom nejlepším případě, který ale také nepřezijete). Přesně tohle je však to pravé, co člověk od takové hry očekává - jestli některá hra pohltní hráče svou





atmosférou a jestli se některé podařilo simulovat reálné prostředí strachu a emocionálního vypětí, pak je to opravdu CREATURE SHOCK!

Rekli jsme si pár varování, vysvětlili jsme si, co je to strach a emoce, seznámili jsme se s odpornými monstry. Přišel čas vstoupit do hry - už jste na všechno připraveni! Co na hře překvapí, nebo chcete-li SHOCKuje je její technická dokonalost - jen díky ní se daří udržet vynikající atmosféru. CREATURE SHOCK je jedním z dalších interaktivních filmů, které jsou skutečně interaktivní. Ačkoli je jádro hry zpracováno vaším pohledem průzorem helmy skafandru,

i základny vetřelců a jejich vlastní kosmické lodi) je rozdělen na dvě části - v té první má kurzor podobu směrové šipky a vy se můžete rozhodnout o směru dalšího pohybu v předpočítaném a dokonale vyrenderovaném 3D prostředí, které tvoří komplikované bludiště. Pohyb je naprosto plynulý (na pohodlný pohyb úplně postačí pomalejší 486 a doublespeed CD-ROM) herní „okno“ zabírá celou obrazovku s jediným displejem informujícím o stavu zdraví, energii zbraně a pravděpodobnosti výskytu živého organismu. Díky tomu, že výhled není ničím rušen a s ohledem na hladkost a plynulost pohybu je možné (dá se říci i nevyhnutelné) dokonale se ponořit do prostředí hry a splynout s hrdinou příběhu.

Vedle pohybu po interiérech a hledání správné cesty je tady také nevyhnutelný boj - boj, který je samozřejmě jádrem celé hry. Kdykoli dojde ke kontaktu s nepřátelskou



Sličná kapitánka je zachráněna, první úkol byl splněn. Uf.

omezenou zásobu energie a po jejím vyčerpání z ní místo paprsku proudí bezmocné klapání. Žádná kreatura (CREATUREa, chcete-li) se pochopitelně nedá zhůvěřile odstřelit a tak kromě obraných pohybů praktikuje i nepřijemné útoky - pokud včas nepoužijete energetický štít (který je napájen ze stejného zdroje jako pistole), můžete se rozloučit s drahocenným životem, nebo alespoň s částí životní energie, jejíž doplnění, stejně jako zvýšení kapacity pistole je velice vzácné.

Některé souboje jsou snadné, některé jsou obtížnější a další jsou s ohledem na rychlost a velikost „citlivého místa“ téměř nemožné. Jen jeden souboj je výjimkou - takovou výjimkou, která si dokonce zaslouží speciální ohodnocení. Ano, souboj se závěrečným monstrem, strůjcem celé invaze vetřelců, je tím nejdokonalejším finálním soubojem, který jsme kdy viděli - rozsáhlá poslední úroveň není ničím jiným, než soubojem s něčím tak gigantickým a zlým, že pro to slova nestačí - souboj se navíc neodehrává v jediné místnosti, ale v několika fázích, které jsou propojeny dynamickými, nápaditými a velmi dramatickými sekvencemi - už dávno čekáte, že monstrem zahynulo, když tu se zohyzdněná nestvůra nečekaně vynoří a způsobí další nesnáze! Lepší souboj opravdu nenajdete!

Nicméně není všechno zlato, co se třpytí a my musíme být čestně objektivní. I když je CREATURE SHOCK technicky dokonalou hrou - jak po grafické, tak po hudební a zvukové stránce (v zájmu dosažení dokonalého zvuku podporuje jen čtyři zvukové karty - SB 16, SB PRO, SB AWE 32 a GRAVIS ULTRASOUND), hrou přesně tak odpornou a nechutnou, aby vás vtáhla do

děje a nutila stále se k ní vracet, hrou, která je dalším z interaktivních filmů, které dostojí svému označení. Nicméně, zase je tady nějaké „nicméně“. Nicméně, i přes svou technickou dokonalost je CREATURE SHOCK hra velmi uživatelsky nepřijemná a neskonale obtížná i na volbu „EASY“. Nenašli jsme také jediný důvod, proč není možné hru ukládat v průběhu jednotlivých misí (jejich celkem 5 - dvě „létací“, dvě „chodící“ a finální souboj), ale lze jen začínat znovu od začátku každé mise.

Nebýt oněch zmíněných „nicméně“, měli bychom jednu z nejdokonalejších CD her současnosti. Takhle musíme trochu zalitovat a doufat, že v příštích produktech tohoto druhu bude snad už konečně víc místa pro hru a hlavně více uživatelské příjemnosti. CREATURE SHOCK není špatná hra a rozhodně patří mezi technicky dokonalé produkty daleko převyšující hry jako MICROCOSM nebo REBEL ASSAULT. Kdybychom ale napsali, že tohle je „to pravé“, asi bychom se ošklivě mylili.

Jan Eisler



První potvůrka je směšná - stačí ji polechtat na břichu jediným výstřelem a je klid (nahofe). Jestli máte rádi pavouky, nebude vám tenhle souboj činit sebemenší potíže. Jestli je rádi nemáte, budete zhnusení (dole).

nechybí četné „filmové“ scény zachycující procházení jednotlivých částí bludiště hry, dokonalé animace postavy a konfrontace s některými monstry. Po proniknutí vnějším obraným systémem se ocitáte na palubě kosmické lodi AMAZON, která však není v úplném pořádku - vlastně - její trup je celý obalen něčím hnědým, pórovitým, živým a velice nechutným. Když najdete průduch a vstoupíte do nitra lodi, cesta zpátky už nevede. Zbývá jen boj.

Pohyb po chodbách, sálech a šachtách lodi (a posléze

formou života (nepřátelské jsou všechny a kontaktu dochází velice často), kurzor se změní do podoby zaměřovače a na vás je rychle se pohybující a nezřídka velice odporne a hnusné stvoření zlikvidovat. O tom, že to není nic stadného, se přesvědčíte velice rychle. Ať na vás útočí jediné monstrum či shluk více nestvůr, vždy musíte najít „slabé místo“ na jeho/jejich těle a zasáhnout jej. U některých potvůrek to není nikterak obtížné, ale u jiných je to peklo - zasáhnout mrkající oči na rychle se pohybujících tykadlech kdejaké nestvůry není nic snadného. Jako by tohle nestačilo, pistole má



<b>score</b>	<b>78%</b>
Název hry:	<b>CREATURE SHOCK</b>
Výrobce:	Argonaut/Virgin
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Střílečka
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Volitelná
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	70%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%
Závěrečný souboj:	100%

# Wing Commander III

## The Heart of Tiger

Hvězdné války v nevidaně reálném podání, slavní Hollywoodští herci, SVGA grafika, desítky minut filmu, 4 CDčka..

Andrej:

Srdce Tygra je velkolepým pokračováním notorických vesmírných simulátorů WING COMMANDER I a II. Programátorský tým Origin směřuje dodržuje smlouvu s Intelem o podpoře nového (a drahého) hardwaru, takže přidal do hry WING COMMANDER III (dále jen WC III) možnost přepnutí do SVGA rozlišení, ze kterého vidíte obrázky na této dvojstránce. Tato grafická nádhera, která nemá mezi vesmírnými simulátory obdoby, potřebuje přinejmenším Pentium 60 a doporučuje 16 MB paměti, 2 MB v grafické kartě PCI a triple speed CD ROM. Když jsou tyto předpoklady splněny, šlape všechno jako trochu trhané hodinky. Jakmile jeden z předpokladů vypadne, trhavost hodinek se stává markantnější a není-li splněn předpoklad rychlého procesoru, hodinky se zastaví úplně a hop, přepínáme zpátky do staré dobré VGA, kde všechno opět šlape jako hodinky „cibule“.

WC III je velice složitá hra, která by bez příslušného manuálu mnoho lidí odradila nejen svým ovládním, ale také pokročilým

stadiem příběhu. Příběh se začal odvíjet už v roce 1990. Tenkrát poprvé jste mohli usednout do válečných lodí vzdálené budoucnosti a letět „připálit ocasy nějakým kočám“, jak zneřáčený národ Kilrathi častěji ostřílení piloti. Rychle si zvyknete na několik ostatních pilotů, co se spolu s vámi nacházejí na křižníku Victory, naučíte se, koho z nich volit jako wingmana v misích a koho raději ne. Detailní propracování charakterů vás naučí své filmové kolegy brát jako samozřejmost a když to někdo z nich „koupí“

a odejde do věčných lovišť, budete jeho přítomnost postrádat. Válka se křím podobnými Kilrathi začala nevinnými přepady a občasným drancováním, které přerostly v lokální konflikty, jež daly podnět k válce. WC III se odehrává již ve čtyřicátém roce války, kdy lidé pomalu, ale jistě vyhrávají. Je to díl poslední, jehož cílem je dobýt domovskou planetu nepřátel - Kilrah. Dějová linie, prokreslení postav a popis příběhu vůbec patří mezi to nejlepší, co dy PCčko vidělo a dokazuje, že Interaktivní video není pouhou teorií, jak tomu doposud víceméně bylo. Origin předběhl dobu a najmutím opravdu profesionálních Hollywoodských herců, jako je Mark Hamill (Luke Skywalker z trilogie Star Wars) dokazuje, že přišel čas, kdy jsou hry brány SKUTEČNĚ vážně, čas, kdy velké světové firmy zavětřily a otáčejí se hernímu průmyslu čelem. Vyvstává pochopitelně akademická otázka, zda to kvalitu her jako takové prospěje. Pokud bychom se měli rozhodovat podle tohoto projektu, pak odpověď zní ANO, prospěje, ale má to své mouchy, které je třeba vychytat. Skutečnost, že je hra proložena stovkou vysoce kvalitních filmů, jimž dominuje Mark Hamill (mimořádně, hraje výborně) zůstává přes všechno úsilí jen kulisou nebo, chcete-li, doplňkem hry jako takové. Hra samotná, tj. bojové mise, už není tak dokonalá jako její periferie, což se ostatně dalo čekat.

WC III je v podstatě založen na zcela stejném principu jako díly předešlé. Ovládání je až na menší výjimky stejné, princip boje založený na směrování laserů do předpočítaného „pole



Tak kohopak vezmu jako wingmana...

pravděpo-dobného zásahu“ také zůstává. Pro člověka neznalého tohoto ovládání (které je zcela rozdílné např. od TIE FIGHTERA) bude nevyhnutelné před spuštěním hry několik hodin studovat manuály, a to nepřeháním! Posuďte sami: hru ovládáte buď joystickem nebo, v našem případě, létáme myší plus asi dalšími padesáti klávesami, když počítám i externí pohledy a ovládání kamer (mnohé z funkcí jsou navíc SHIFTované a ALTované). Tolik různých funkcí se člověk jen tak nazpaměť nenaučí, takže jsme si je vypsali na papírek a připevnili na monitor. V prvních několika hodinách jsme hru museli často pauzovat a konzultovat manuál, abychom zjistili jak například zapnout pohled dozadu ve zmenšeném okně na pultu lodi, jak vypustit návnadu na řízenou střelu, atd. Podobně jako v jiných vesmírných simulátorech máte i zde možnost vybrat si, s jakou lodí poletíte a jakou munici si pro danou úroveň vyberete. Každá loď má svá specifika jako různý počet střel, hlavíc a štítů. Velkým rozdílem je různá rychlost lodí, protože lodě těžšího typu létají velmi pomalu a často nepřítele doženou pouze za použití maximálního zrychlení „Afterburner“. Každé plavidlo má danou zásobu energie, která je zpočátku vyvážena mezi štíty, motory, zbraně

a opravování poškozených částí, ale časem se budete muset rutinně naučit přesouvat více energie, např. do štítů nebo jinam, kam bude potřeba. Nově přibývají funkce sestávající např. z takzvaného „Slidingu“, což je možnost otáčet kokpitem za konstantní rychlosti beze změny směru letu. Letíte tedy třeba rovně a přitom střílíte dozadu. Tuto funkci mají jen některé lodě, ale je užitečná. Další specialitou je pozdější možnost létat se zcela novým prototypem válečné lodě... ehm. Válečné lodě jménem - (...mám?)... jménem EXCALIBUR (ani to nebolelo - red)! Tato loď má dvě speciální funkce - dokáže se na chvíli zneviditelnit jako Kilrathské Strakhy a její lasery se samy zaměřují na cíl.

Jinak jsou nepřátelské i vaše lodě, opět stejně jako v dílech minulých. Nejmarkantnějším rozdílem je a) grafika a b) začlenění obrovských vesmírných kolosů, jako jsou Bojové Báze, Destroyery, Corvety a jiné objekty. Jejich design, stejně jako design vašich lodí, je účelový, líbivý a výjimečně propracovaný zároveň. Na kolosech jako je Destroyer, vidíte každý detail - palubní okénka, anténky, dělička, která můžete jedno po druhém během náletů odstřelovat. Už dlouho chodíme okolo horké kaše a vyhýbáme se přímému srovnání s vrcholem hvězdné akce TIE FIGHTERem (SCORE 10, 90%). Řekněme si to na rovinu: TIE FIGHTERovi se WC III i přes všechnu svou dokonalost a technické extrémy zdaleka nevyrovná. Naopak podobného PRIVATEERa (SCORE 2, 78%) hravě předčí. WC III odděluje od naprosté dokonalosti několik poměrně nepříjemných chyb. Chyba číslo jedna je nedostatečný popis misí. Mnohdy se stane, že



Vybrání munice pro LONGBOW je někdy zdlouhavá záležitost, o to větší je ale pak potěšení z přesných zásahů správnými hlavicemi (vlevo nahoře). Impresivní externí pohled vám pomůže udělat si patřičnou představu o SVGA grafice (vpravo nahoře). Modrý čtverec ukazuje zranitelný střed lodi a čtverec žlutý ukazuje nejbližší palebnou pozici, chytrý to nápad (vlevo).





...a jedeme bombit, zaccpěte si velectěné slechy, teď to bude ale sakra extra rachot! (vlevo nahoře). Kotátko se smaží, maso na talíři, přijde na to, sežere to... (vlevo). Huří, průlety středem lodí jsou mým koníčkem - jestli mi to uvěříte, to je jiná věc (vpravo).

vám kapitán lodi jen tak načrtne cíl následující akce a vy brzy zjistíte, že nevíte, co dělat. Jaké je vaše překvapení, když podle rozkazů s potem na čele odstřelíte biologickou minu, řítící se na obydlenou planetu a autopilotem se vrátíte zpět k mateřské lodi Victory, jen abyste zjistili, že mise je neúspěšná, protože Biomin bylo více. Stejně tak navigační mapa je zmatená a nepřesná, znásobujíc tak zmatek ve složitých misích. TIE FIGHTER má v tomto ohledu jasně navrch - mise byly vždy přehledné, na obrazovku vám chodily zprávy o jejich průběhu a celkovém stavu věci, což zde, bohužel, chybí. Než předám slovo Kubovi, aby vyhrnil svoje postřehy, chci ještě jednou zdůraznit, co je na této hře nejlepší: je to 3D SVGA zpracování designu lodí a skutečnost, že se to všechno vůbec hýbe, skvělý manuál a herecké výkony. Nikoli ale HRA samotná, a ta je nejdůležitější. Rozhodně není špatná, ale bez obalu filmečků a jiných vedlejších věcí jako nepřekonává kvality TIE FIGHTERA, protože TIE FIGHTER je hra, okolo které autoři postavili příběh. WC III je příběh, který autoři doplnili hrou.

#### Jakub:

Mě zaujala propracovaná dějová linie, vlastní ovládání lodí či samotný boj, ale nejsou to, co by vás uchvátilo v prvních deseti minutách hry. Ne, protože to, co vás tak zaujme už na začátku, je nesmírně dokonalá grafika

a hlavně neskutečně realisticky vypracované animace. Úvodní demo, při kterém se mi hlavou honily myšlenky na zavedení nové rubriky do tabulky s názvem „Herecké výkony, (k tomu se ještě vrátím), je vskutku nesmírně silným zážitkem. Zejména pokud máte rádi sci-fi nebo nedej bože dokonce Hvězdné války, pak si musíte dát opravdu dobrý pozor, neboť existuje reálná šance na to, aby vás tato podívaná strhla do absolutně fanatického nadšení kombinovaného se zuřivou demolicí pomalejších PéČeček (osobně jsem vyřadil starý dvourychlostní CD drive a ještě ten den jsem si pořídil čtyřrychlostní).

Nicméně ani ti z vás, kteří si, nemaje sci-fi zrovna v oblibě, oddechli, se nemusí obávat nedostatku nadšení nad kvalitou animací. Touto hrou se globální kvalita animací zase posouvá o krok do absolutna. Neznámo, jak si tvůrci dovedli poradit i s vyklíčování postav na

umělem pozadí, což byl zatím kámen úrazu všech živými herci hraných her. Klíčování neboli zahlazení „bluescreenu“ si můžete u ostatních her lehce všimnout. Je to poměrně ostrá hrana okolo pohybujících se postav nebo objektů. O hereckých výkonech jsem se nezmiňoval jen tak náhodou. Jsou totiž skutečně překvapující. Tedy samosebou ve srovnání s jinými hrami. Role hlavního hrdiny colonela Blaira se s gusem chopil Mark Hamill, legendární Luke Skywalker z Hvězdných válek. I tentokrát ukázal sakra perfektní kus hereckého kumštu (ne, já nejsem filmový kritik a taky si nemyslím, že Mark Hamill dostane za roli ve Wing Commander III Oskara - prostě se mi líbí, jak to ten chlápek hraje, a to je všechno). Evidentně mu byla tato role šitá na tělo. Nikterak bych ovšem nechtěl zastiňovat další postavy. Dokonalým dojmem působí zejména admirál Tolwin (Ve skvělém podání Malcoma McDowella - hrál např. ve dvoudílné úchylnosti Caligula), který svou strohostí a klidem skvěle zpodobnil vysokého důstojníka. Všechny animace ve WC III jsou pochopitelně doprovázeny přiměřenými zvukovými efekty, které jim asistují při vytvoření dokonalých multimediálních scén. Těch je, i po úvodním demu, ve WC III celá fůra. Abychom byli přesnější, tak něco přes hodinu (!). V průběhu hry, jakmile se dostanete na mateřskou loď Victory, nemusíte totiž ihned nastoupit do mise, ale můžete procházet všude možné po lodí, kde se dá potkat mnoho různých osob, vhodných ke komunikaci. Jak procházení, tak komunikace je po tvůrčí stránce, to jest z multimediálního hlediska zvládnuta perfektně. Co se samotné hudby a zvuků týče, prakticky se jim nedá nic vytknout. Zvuky, doprovázející

skoro každý děj, jsou docela realistické. Hlasům je slušně rozumět (tedy pokud umíte dostatečně anglicky, jinak si můžete zapnout titulky). Hudba je příjemně nevtrávná, zapíná se pouze při animačních sekvencích, protože ve hře je přehrávána zvuky, ať nastavujete její hlasitost, jak chcete.

Ne všechno je na tom ale tak super. Například některé, byť sebehezčí video šoty přece jen začínou lézt na mozek (no není se čemu divit, když je vidíte popadesáté). Zejména ta při nástupu na mise. Pravděpodobně kvůli nim je nahrávání hry stoletou záležitostí i na Pentiu 90. Dále, jak už se Andrew zmínil, by to chtělo vylepšit popis misí a zjednodušit ovládání. To by pánové od Originu mohli ještě domyslet. Co bychom se s tím ale párali. Rekneme si to otevřeně: WING COMMANDER III je dokonalou ukázkou novodobé komerční hry po všech stránkách profesionálně provedené. Byla by vynikající, nebyť přehnaně vysokých nároků na hardware a ještě složitějšího ovládání lodí při vlastních misích. Tvůrci se evidentně zaměřili na co nejdůkladnější využití CD-ROMu, což se jim bezesporu podařilo. Ostatně můžete posoudit sami, stačí hrábnot do peněženky a... SAKRA, kde mám peněženku! Peněženko? .. NĚKDO MI UKRAD' PENĚŽENKU!!

Jakub Červinka + Andrej Anastasov

**score 86%**

Název hry: **WING COMMANDER III**

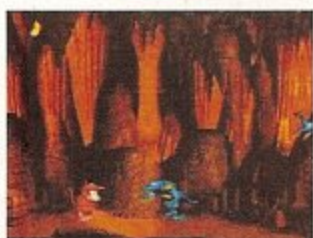
Výrobce: **Origin / EOA**  
Žánr: **Sci-Fi**  
Styl: **Simulátor**  
Počítače: **PC CD-ROM**  
Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:  
Originalita: **70%**  
Atmosfera: **90%**  
Grafika: **90%**  
Zvuk: **85%**



# Donkey Kong

Starý dobrý Donkey Kong v novém, Siliconovém balení. Prosim o pozornost!



**Opičáci umí spoustu věcí. Umí běhat, skákat, šplhat, jezdit na nosorožcích, ptáčích, rybách i jeskynních žabách.**

Hopsačky. Hop sem, hop tam. Hoplavé téma je skoro to samé jako ohrané téma. Ohrané téma většinou zkritizujeme za neoriginalitu, ale tentokrát uděláme výjimku, protože DONKEY KONG COUNTRY (dále jen DKC) si to určitě zaslouží. Několik vyhlášených evropských časopisů mluvilo o této hře bezmála jako o zmrtvýchvstání ježiše Krista. Technické zpracování vyzdvihovalo profesionální jazyky jako zcela dokonalé, třískaly sebou o patra melouc o hře nové generace a totálním hráčským nasazení. Obyčejně k těmto hyper-nadsazeným kampaním končíme podobnými fiasky jako RISE OF THE ROBOTS (SCORE 12, 69%) zůstávám ledově hluchý (i když trochu zdravé skepske také neuškodí) a DKC nebyl výjimkou. Pak přišla chvíle pravdy, kdy cartridge zapadl na místo a obrazovka se rozzářila duhovými nápisy. Chvilí na to už jsem „profíky“ testoval zuřivým kvrdláním ovladače.

Zjistil jsem, že ovládám dva skvěle animované a patřičně pomatené orangutany. Nikoli dva najednou (jak se mi v počátečním zmatku zdálo), ale vždy jen jednoho, přičemž druhý pobíhá v těsném závěsu za ním. Zvířata můžete kdykoliv prohodit stisknutím červeného tlačítka na ovladači, když tak učiníte, opičák vzadu plácne předního a vymění si s ním místo. Předání štafety není jen vzrušením pro milovníky chlupatých opiček, je to i praktická záležitost, protože oranžutani (?) jsou různé váhy a rozměrů, z čehož vyplývají rozličné schopnosti. Zatímco malý opičák se proplétá mezi havěť mnohem rychleji, vyskočí dál a plave ve vodě jak nasáklá houba, jeho kolega je robusnější a nemotornější, chová se ke svým nepřítelům brutálněji a častěji je jednou ranou zabije, svými svaly dokáže mřítit sud mnohem dál a jeho skok promáčne každou lebku. Je zajímavé sledovat, jak bezmála každá postavíčka ve hře (tedy nejenom vaši dva schwarzutani, erm... yellowutani, sakerbléé orangutani!) začne lelkovat na místě, nemá-li zrovna co na práci.

Přijít na všechny možné skoky, sudovrhy a speciální pohyby bylo peklo. Sem tam jsem bezvysledně konzultoval německý manuál, ze kterého jsem se dozvěděl množství informací

přímo úměrné skutečnosti, že německy umím vyhrknout akorát „švaine“ a „kurve“, takže nezbylo než přistoupit na starý známý pokus-omyl. Po inkubační době trýznivé samouky jsem začal obě opice hopsající na obrazovce slušně zvládat. Zjistil jsem, že ovládání je velmi členité - opičáci můžou zavraždit nepřítele hopsnutím na jeho hlavu, hozením sudu, střílením bonus banánů nebo kutálením kotrmelců, což nejsou zrovna klasické vražedné praktiky. Titulek v novinách typu „Silvestr Klika zabil Kylie MinogueOVOU (zkuste vyslovit aneb česká mluvnice In Extremis) brutálním kotrmelcem na její hlavu a dorazil ji vinným sudem“ by jistě vyvolal vlny pochyb a infarkty šesti set osmi Nevěřících Tomášů.

Jádro hry vypadá tak, že si na mapě zvolíte patřičnou zónu a jakmile se v ní objevíte, musíte jít s opičáky stále doprava. Po chvíli (nebo také po několika hodinách podle obtížnosti úrovně) dojdete k východu a objevíte se znovu na mapě. Cesta úrovněmi je pochopitelně plná překážek a nepřátel, takže často jeden z orangutanů zaře a zaře (he). Pak už chodíte jen s jedním, dokud také 2x nezaře nebo dokud, a to je důležité, rozbitím sudu ztraceného kamaráda nezavoláte zpět mezi živé. Je to tak dobře vymyšleno, že se pokaždé snažíte přežít alespoň s jedním, dokud opět nemáte pohromadě oba dva. Vůbec všechno se točí okolo sudů, potkáte sudy plné střelného prachu, sudy jenž vás vystřelí, železné házečí sudy, sudy - přepínače, hvězdičkováné „fixovací“ sudy a sudy z gumovým spodním prádlem (i když ty poslední jen zřídka) (lže, často - ICE). Pokořením všech úrovní se otevře cesta k závěrečnému strážci, po jehož zlikvidování se posunete na další mapu. Map je celkem sedm, každá čítá přibližně osm úrovní a drží si své specifické téma. Procházíte sněhem, podzemím, zbořeným chrámem, džunglí a dalšími klasickými tematickými úseky. Logika této hry je tedy stejně stará jako matička Země. U Sega a Nintendo se není čemu divit, protože obě firmy svým plánovačům už dávno zakázaly uvažovat o jakékoliv originalitě. Neustále sází na staré karty a snaží se vydávat stejné



**Grafika je z valné většiny vyrenderovaná na počítačích Silicon Graphics. V reklamě se dokonce uvádí, že výroba hry „pozřela“ 22 člověkoroků, 1 superpočítač a 32 768 barev. Drobnějším písmem se pak ještě píše, že použit byl jakýsi XL SuperComputer a kromě něho (jen tak mimochodem) šest „obyčejných Silikonů“...**



# Country



Realtimové grafické algoritmy, jako například vlnění vody (vlevo) nebo mlha (nahore), jsou na poměry šestnáctibitového Nintenda neuvěřitelně rychlé.



hopsačky a střílečky, ovšem pokaždé dokonalejší. DKC je tohoto trendu jasným příkladem, přičemž jeho zpracování je dotaženo do absolutního extrému jak po stránce grafické tak i po stránce animáční a hudební. Animace orangutanů a všech ostatních postavček ve hře je absolutně reálná a její původ na počítačích Silicon Graphics je zřejmý na první pohled.



Důvod, proč se mi DKC tolik líbí ovšem netkví v tom, že je technické zpracování této hry úžasné. Usměvavé sluníčko je ze mě proto, že na rozdíl od hromady technicky skvělého braku je grafický extrém v tomto případě skutečným vylepšením a nikoli ochuzením hratelnosti. Hopsání sice zůstává hopsáním, ale autoři tentokrát přihodili do kotle spousty vylepšováků a nápadů. Budete jezdit ve vozíčkách v dolech, houpat se na lanech, klouzat po ledu, střílet se z děl, jezdit na delfínovi, na pštrosovi a na nosorožci, létat na papouchovi, skákat na žábě, chodit potmě, skákat na pneumatikách přes hořící barely, uspávat nepřátele infra-červeným světlem, laškovat se žraloky pod mořskou hladinou, jezdit na pohyblivé plošině již ubývá palivo a tucet dalších nápadů jejichž výsledkem je to, že vás hra jen tak neomrzí. V některých úrovních vám bude přes celou obrazovku neskutečně přšet nebo sněžit, že budete mít co dělat, abyste své opičáčky vůbec viděli. Hru je možno ukládat do tří připravených pozic, takže nemusíte začínat vždy znovu od začátku. Máte-li po ruce kamaráda, můžete hrát ve dvou spolu nebo proti sobě tak, že hrajete-li spolu, máte každý jednoho z dvojky opičáků a vzájemně se přepínáte a když hrajete proti sobě ovládá každý svoji dvojici a střídáte se vždy po smrti jednoho z vás. Ke každé z dohraných úrovní se můžete kdykoliv vrátit a zahrát si jí znova. Teď, když už je hra dohraná, moje přesvědčení o její velikoleposti se pomalu vytrácí, ale kdykoli si vzpomenu na vodní úroveň nebo na

jízdu na vozíku, chytne mě euforie znovu. Nakonec ještě malá zajímavost: v obrazovce ukazující přehled uložených pozic vidíte procentáž postupu ve hře. Když jsem hru dokončil, měl jsem pouze 46%! Po malé sebetřízni a znovuprocházení náhodných úrovní jsem zjistil, že skoro v KAŽDÉ úrovni je minimálně jeden tajný vchod do bonus úrovně plus několik dalších skrytých srandiček. Znamená to, že „návrat ke hře znova“ není v tomto případě jen frázi. Spousta fandů se určitě bude snažit dotáhnout vše-o-metr na stovku a možnost vrátit se do každé z úrovní dělá tuto možnost ještě o 0,32178 procenta lákavější. Takže zlomte vaz (KRUP!)

Osobně se nepočítám mezi kamenné „Nintendo veterány“, ale musím říct, že žádnou stylově podobnou a přitom takto dokonalou hru jsem nejen na Super NESu, ale ani na Amize nebo PC ještě neviděl. Grafice jsem dal 95% bez rozmyšlení, hudba a hlavně zvuky jsou na úrovni a atmosféra je dostatečně hravá, aby si devadesátka právem zasloužila. DONKEY KONG COUNTRY je výborný dárek do nového roku, chcete-li se zbavit partnera, babičky či poltergeista a odjet si užívat někam do tramtárie, vůbec se nerozmýšlejte, protože tenhle „lék“ určitě zabere.

Andrej Anastasov

SCORE



Prostředí hry je neuvěřitelně rozmanité. Je až s podivem, kolik se toho do „takové obyčejné cartridge“ pro Nintendo vejde. Navíc v tolika barvách. Obrovské množství backgroundů, obrovské množství animací. Úžasné...

## HARDWAROVÁ POZNÁMKA

Jenom barvoslepý by si nevšiml, že grafika ve hře DONKEY KONG COUNTRY je nezvykle barevná. To přece není klasických 256 barev (z celkových 32 768), které obvykle na Super Nintendo vidáme... I reklama firmy RARE Software se chlubí faktem, že jejich revoluční hra má grafiku v neuvěřitelných 32 768 barvách současně zobrazených na obrazovce. Jak je ale možné takhle obejít pevně daná hardwarová omezení? Pro názorný příklad můžeme sáhnout do SCORE I. V recenzi hry STAR FOX jste se mohli dočíst o „zázračném“ Super FX chipu, vyvinutém firmou Argonaut Software pro hry s náročnými 3D operacemi. V DONKEY KONG COUNTRY jde nejspíše o něco podobného. Nesporným faktem je, že v této cartridge je jaksi více chipů, než bývá obvykle zvykem. Ze by byl na světě nový zázračný prvek?

score 90%

Název hry: DONKEY KONG COUNTRY

Výrobce: Nintendo

Žánr: Fantasy

Styl: Akční

Počítače: SNES

Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 90%

Grafika: 95%

Zvuk: 85%

# Legend Of Kyrandia

## Book Three: Malcolm's Revange

Dvorní šašek probodl královský pár, ale která tajemná moc vedla jeho ruku? Nepřítel Kyrandie číslo jedna slaví svůj triumfální návrat na prvním CD-romovém dobrodružství firmy Westwood

Milí, příjemní a kladní hrdinové nejsou vždy těmi nejpřitažlivějšími pro mnohé z nás. Ve filmech, v televizi i v literatuře jsou často hlavními a oblíbenými hrdiny ti záporní, ale na počítačích tomu zatím moc často nebylo. Jeden z těch zločinců, který se na monitorech počítačů asi před dvěma lety objevil, byl dvorní šašek Malcolm ovládaný nečistými silami zavraždil královský pár a systematicky začal ničit zemi. Až následník trůnu Brandon jej ovládl - proměnil jej v kámen a kamennou sochou zůstal i ve druhém pokračování Kyrandie - Hand of Fate.

Blesk z čistého nebe udeřil hned na začátku třetí Kyrandie: milovaný záporný hrdina se ze svého kamenného vězení osvobodil a konečně jej můžeme provázet při jeho dobrodružstvích. Hlavní postavou není tedy ani pohádkový princ, či krásná kouzelnice, ale vrahoun s cynickým humorem, obklopený tajemstvím vyšších mocností a neznámých mocných sil.

Taková je alespoň Malcolmova verze a je na vás,

abyste se dověděli pravdu a celý problém vyřešili. Znalosti z minulých dílů Kyrandie nepotřebujete, ale pokud je znáte, je požitek ze hry větší. Znamé postavy Brandona a Cynthie se totiž objeví ve vedlejších rolích.

Při ovládní hry vsadili autoři opět na superjednoduché ovládní myši. Kliknutím na předmět jej seberete, kliknutím na postavu si s ní popovídáte, celý inventář je schován pod viditelnou částí obrazovky, když na její spodní část najedete myši, objeví se předměty a nabídkové okno. Když kliknete jedním předmětem na druhý, spojí se dohromady, pokud to dává hře smysl. Například zahnutý hřebík s nití vytvoří udici.

Rozhovory jsou přesně stejně jednoduché. Jedním kliknutím myši vyvoláte odpověď, jejíž styl lze měnit pomocí „náladometru“ v menu. Můžete mluvit normálně, či-li s mírně cynickým humorem, můžete mluvit mile, což znamená jakési diplomatické manévrování a můžete lhát, což je vždy lež jako věž.

Pohádková krajina i postavy jsou graficky, tak jako snad na všech CD-romech z poslední doby, provedeny perfektně. Postavičky mluví čistou angličtinou, žádné americké dialekty nenaleznete. Lze si (na rozdíl od KQ7) i vyvolat na obrazovku texty, dokonce i v němčině či francouzštině. Postavy sice budou mluvit anglicky, ale číst si text můžete v jiné řeči. Dobré cvičení pro maturanty či tlumočníky nebo blázny.

Hudba je velmi příjemnou novinkou. Autoři použili styl třicátých let, veselou hudbu jazzového typu, tzv. reggie. Je pro tuhle pohádkovou adventuru docela příhodná. Dobrovolné zvuky bez komentářů, jsou vskutku na profesionální úrovni.

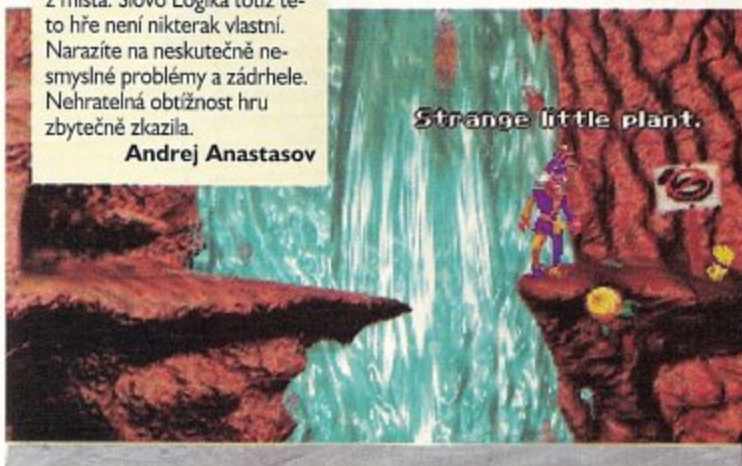
Už v intru se dozvíte, že to



DRUHÁ STRANA MINCE

KYRANDIA III vypadá na první pohled báječně. Na druhý pohled vypadá ještě lépe a na pohled třetí se zaseknete a nebudete se moci hnout z místa. Slovo Logika totiž této hře není nikterak vlastní. Narazíte na neskutečně nesmyslné problémy a zádrhele. Nehratelná obtížnost hry zbytečně zkazila.

Andrej Anastasov



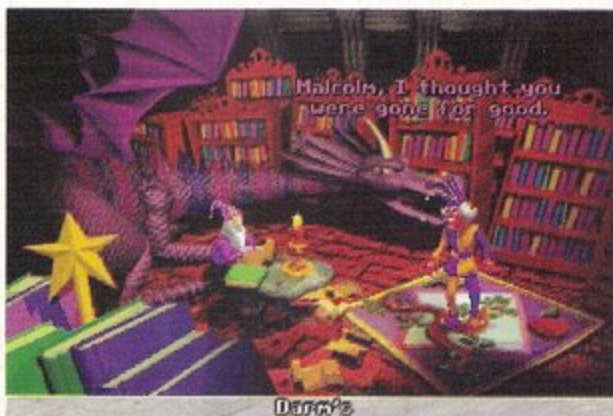
s Malcolmem, co by zloduchem není tak úplně jednoduché, byl zřejmě od dětství ovlivněn záhadnými temnými silami, proto se se svými problémy musí vypořádat. Na začátku hry není v Kyrandii vítán s otevřenou náručí. Dá to dost práce, než se z ostrova dostane pryč. Po vylštění několika složitých problémů se teleportuje na ostrov psů a koček. Pochopitelně se přidá na stranu utlačovaných, bojuje proti imperialistickým psům a po čase putuje na další ostrovní lokalitu. Problémy se nadále řeší i vrší, ale na jejich řešení zkuste přijít sami.

Hra je misty až krutě obtížná, mnohé problémy jsou trochu moc nelogické, ale pomocí zoufalých pokusů typu „všechno na všechno“, se k pokračování dopídíte. Variant řešení je mnohdy několik.

Body dostáváte ve hře vlastně dvoje: jedny za pokrok ve hře, ty druhé za rozesmání všudypřítomného publika. Když si povídáte s lidmi, zvířaty, předměty, nebo provádíte různé věci či méně smyslné a nesmyslné činnosti, ozývá se chechtot neviditelného publika.

Celkově není Kyrandie novým objevem či zázrakem na nebi počítačových hvězd. Vylepšená grafika, zvuk, příjemná doprovodná hudba a množství komplikovaných a složitých hádanek rozhodně jsou dobrým doporučením, proč hru koupit a spustit.

Vladimír Henzl



Na obrázcích vidíte mnoho starých známých z minulých dílů, a další quantum (není to snad caviarum? - red.) nových postav a tvorů.

**score 80%**

Název hry: KYRANDIA 3 MALCOLM'S REVENGE

Výrobce: WESTWOOD  
Žánr: Pohádka  
Styl: Adventure  
Počítače: PC, PC CD-ROM  
Obtížnost: Nehratelná

Hodnocení:  
Originalita: 70%  
Atmosféra: 85%  
Grafika: 80%  
Zvuk: 85%

# Death Gate

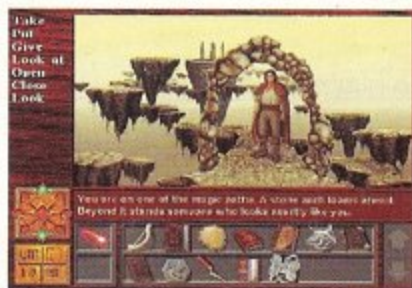
Po skvělé futuristické parodii SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN vydává známá americká firma Legend další klasickou adventure „ze staré školy“.

Stejně jako „nová škola“ (v tomto čísle zastoupena např. hrou KYRANDIA 3) najímá známé grafiky nebo kupuje hardware typu Silicon Graphics, tvůrčí mozky firmy Legend si položily otázku: „Děláme textové adventure, kdopak by nám je mohl pomoci vyprávět, kde najdeme nějakého profíka v oboru?“. Odpověď je nasnadě: samozřejmě, profíci v oboru vyprávění jsou, motají se mezi námi a říkají si spisovatelé. Jakmile na to Legend přišli, pláči se do čela, vzali udice a šli pár psálků vylovit z rozmanitých vod soudobé populace a že měli dobré červíky, ulovili hned dva pořádné kusy - samičku Margaret Weis a samečka Tracy Hickmana, opévanané to americké autory bestselleru Death Gate, Brány Smrti.

Brána Smrti je založena na sedmidílném fantasy cyklu jménem Death Gate Cycle, který, jak už jsme si jistě zvykli, v Čechách nikdy nevyšel a podle toho, jak se naše čtenářská obec k fantasy jako takové staví, asi ani

nikdy nevyjde. Tito dva autoři si pláči s programátory, že přiloží ruku k dílu při tvorbě textové hry na motivy svých knih. Vedením práce ze strany firmy Legend byl pověřen veterán Glen Dahlgren, tvůrce slavných adventure GATEWAY I a GATEWAY II - HOMEWORLD. Rozhodl se, že zůstane u „polo-myšoidního“ ovládání hry použitého už např. v COMPANIONS OF XANTH (SCORE 5 - 77%), ve kterém už není třeba ručně vypisovat příkazy (jak tomu až do té doby bylo u všech produktů firmy Legend zvykem), ale stačí na ně jen tukat myš. „Che, to už je přece ve všech adventure úplně běžná věc“, vysypete na mě, ale tento typ je speciální, protože byt se z datování přešlo na myš, příkazová struktura zůstává nezměněna. Běžně tedy pracujete s příkazy jako EXAMINE (prozkoumej), PULL (zatahni), PUT (vloz, polož), ale ve vztahu k určitým věcem potkáte i slovesa TIE (přivaž) nebo TIGHTEN (utáhni).

Celkově hra působí dojmem, že čtete parádní fantasy román. Dialogy (podobně jako v Pánovi Prstenů) zhltnete jako cukrového švába, chtějí poznat, jakým směrem se téma rozhovoru odvine. Jelikož se jedná o adventure se statickými obrázky, zvláštní důraz je kladen na popis lokací a předmětů. Prozkoumat můžete úplně všechno, byt sebemenší hloupost. Když zkombinujete dva zcela nesmyslné předměty v inventáři, budete upozorněni, že děláte nesmysl a hlavně PROČ



Změna runy na kameni byla řešením tohoto velkolepého obrazu (výše). Alenka v ríši divů by se zastřelila, že nemá foták (níže). Prokletý dvojník mě stál telefonát na americkou helplinku, drahý to zákys (vlevo).

děláte nesmysl. Sierrácké hlášky typu „Nelze použít mrkev na zajíce, protože je střídavě oblačno“ se nekonají. S většinou charakterů, které potkáte na své pouti neznámým světem, můžete „interaktivně“ kecat. Pokud se s určitou postavou vidíte poprvé, můžete rovnou hodit nohy (výrostky, kopyta) na stůl a připravit se na dlouhou parádu mluvených dialogů. Probrané otázky automaticky mizí z nabídky témat a naopak složitá otázka může vyústit v celý seznam dalších odkazů.

Pokoušet se byt o stručné odvyprávění příběhu je stejně nemožné jako otisknout zde Encyclopaedii Britannicu, budu se tedy muset spokojit se shrnutím, že v průběhu hry DEATH GATE navštívíte celkem pět světů s rozličným prostředím i kulturou, komunikovat budete s pěti rasami (mrtvoly nepočítám), vašim batohem projde skoro sto předmětů, z nichž každý má nějaké použití. Neustále se budete setkávat s magií a postupem času se naučíte až třicet runových kouzel. Narazíte nejméně na deset x-stránkových knih a na více než třicet komunikujících postav (průměrný rozhovor vám zabere až dvacet minut).

V originálním balení hry najdete namísto tradičních reklamních letáků vhodných spíše k použití na WC řádný technický manuál, brožuru s povídkou uvádějící příběh hry (přímo od autorů cyklu Death Gate) a dokonce jedno vydání CDčkového časopisu Int. Entertainment se spoustou



recenzí a článků zdarma! Až takhle bude vypadat každá originálka, bude v odpadkových koších hned více místa.

DEATH GATE je vynikající adventure, které v podstatě není co vytknout. Její dějová zápletka je velice originální a hádanky, ať občas poměrně složité, jsou vždy logické, což se např. o hře KYRANDIA 3 říci nedá. Znalost angličtiny je zde pochopitelně nutná, ale řekl bych, že Legendi jistým způsobem mysleli i na neanglosaské národnosti a snažili se své výrazivo krotit tak, aby ani začátečník v jazyce nepřišel zkrátka. Za svou cenu DEATH GATE určitě stojí. Strávit nad ní mnoho dní zábavy, přiučíte se mnoha anglickým výrazům, zhlédnete nádhernou grafiku a dozvíte se mnoho o slavném fantasy cyklu Brány Smrti. Jednoznačně doporučeno.

Andrej Anastasov

score **88%**

Název hry: **DEATH GATE**

Výrobce: Legend/Acolade

Žánr: Fantasy

Styl: Adventure

Počítače: PC

PC CD-ROM

Obtížnost: Střední

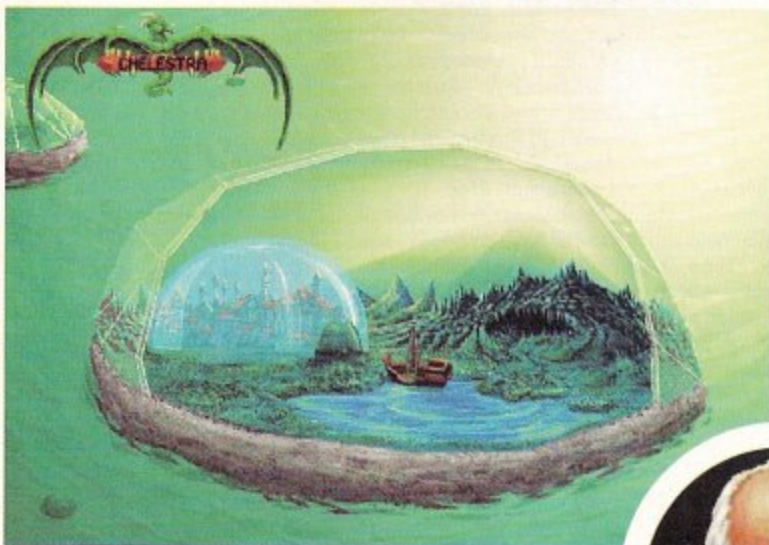
Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 85%

Grafika: 95%

Zvuk: 90%



Grafika k sežrání, ohlodal jsem celý monitor (výše). Brána Labyrintu zeje dokořán, jak to (vlevo)? Mrtví prd ví a tenhle ani to ne (vpravo).

# U.S. Navy Fighters

Když jsem se dozvěděl, že hlavním programátorem nového simulátoru do Electronic Arts je Brent Iverson, autor takových klasik jako LHX nebo Chuck Yeager's Air Combat, hnedle mi bylo jasné, že U.S. NAVY FIGHTERS (dále jen USNF) budou stát za to. První obrázky ze hry tenhle dojem jen potvrzovaly, takže jen co se mi do ruky dostala krabice s efektním obrázkem F-14 mijející se s Su-33, všeho jsem nechal a spěchal jsme k počítači, abych se přesvědčil o oprávněnosti všech tužeb a nadějí.

Po instalaci (16MB na pevném disku, zbytek zůstává na CD), nakonfigurování a spuštění se objevuje první důvod k radosti: pěkné, profesionálně zpracované menu s efektními podkladovými obrázky v rozlišení 640\*480/256 barev (tedy stejně jako v Tornadu od Digital Integration). Kež by si i u Microprose uvědomili, že většina VGA karet v současnosti už umí i vyšší rozlišení než 320\*200 ...

Rychle skrz menu do akce. Nabídka letadel je opravdu bohatá: F-14B Tomcat, F/A-18 Hornet, F-22A Lightning II, A-7E Corsair II, F-104N Starfighter a Su-33 Flanker-D. Že se vám na tom seznamu něco nezdá? Máte pravdu. Starfighter je přidán patrně pouze z touhy po originalitě, Lightning se do výzbroje US Navy možná dostane v budoucnu a Flanker? Podle zdůvodnění ve hře byl

Lodička přede mnou mlha za mnou (vlevo). Přistávací dráha. Doufejme, že se tam vejdu (dole)

jeden převelen na USS Eisenhower z důvodu sblížení armád USA a Ukrajiny.

Výzbroj ... k dispozici jsou všechny klasické simulátorové zbraně, tedy protiletadlové rakety Sidewinder (kupudivu i obstarožní verze B), AMRAAM, protizemní střely Maverick, protiradarové HARMy, laserem naváděné bomby Paweway a neřízené bomby. Z exotičtějších zbraní máte na výběr protizemní střely SLAM, protiletadlové HARPOON a protiletadlové Sparow. Zcela neobvyklé jsou zbraně z ukrajinského arzenálu, tedy protiletadlové rakety Archer, Amraamski, Alamo, Atoll, Acrid, Aphid, Amos a protizemní Kickback, Kerry, Swinger a Swatter. Pozoruhodné je, že můžete podvěsit ukrajinskou zbraň na americké letadlo a naopak.

No a konečně startujeme. Sláva, USNF je další simulátor který funguje nejen v 320\*200, ale dokonce i 640\*480, 800\*600 a 1024\*768! Už v 640\*480 vypadá všechno mnohem líp... Skrz HUD je vidět štěrba katapultu, vedle stojí "CAT officer", signalizující co a jak. Nádherná. Forsáž, před prudce klesá, a vzápětí stroj s mohutným třesením vyráží vpřed. Jsme ve vzduchu, zasunout podvozek, mírně přitáhnout, klapky dovnitř, motor na cestovní tah a letíme... skvěle. První nesmělé manévry ... a už je mi to jasné.

Co do pocitu z letu je USNF jedním z nejlepších simulátorů, co jsem kdy měl

v ruce, ne-li tím úplně nejlepším. Navíc se letový model nezdá být až tak nerealistický - kupříkladu manévr fungující v naprosté většině simulátoru (včetně Falconu 3.0 a kromě Tornada), tedy „položím letadlo na bok, přitáhnou páku a dostanu horizontální zatáčku“ v USNF nefunguje ani náhodou - okamžitě začne klesat před letounu. Nádherně vypadá i chování letadla při nízkých rychlostech - nebezpečí pádu není signalizováno jen blikající kontrolkou jako u konkurence, ale i výrazným třesením letadla. S trochou štěstí lze vyrobit dokonce i efektní vývrtku. O kvalitě letového modelu svědčí i schopnost některých letadel letět ustáleně pod velkým

úhlem náběhu malou rychlostí nebo předvádět známou Kvočurovu „Kobru“. Jednotlivé stroje se od sebe v mezích možností liší, rozdíl nejso sice tak markantní jako mezi Falconovskými F-16 a MiG-29, ale pro navození atmosféry stačí.

Avionika a zbraně jsou co do komplexnosti někde na půl cesty mezi střílečkovým "simulátorem" a plně realistickým simulátorem. Mírně překvapí neexistence palubní desky - všechno důležité je buď na HUDu nebo na okénkách ve stylu Strike Commander, která si podle potřeby otevíráte a zavíráte. Myslím, že vzhledem k omezenému prostoru na obrazovce je to ideální řešení, které by měly převzít i ostatní firmy. Zbraně fungují velmi hezky, jedinou nedomyšleností jsou střely HARPOON a SLAM, respektive jejich spolupráce s radarem. Před odpálením takové střely musíte zaměřit cíl. Aby bylo možné zaměřit cíl, musí být radar v režimu TWS (v něm můžete zaměřovat cíle a u všech kontaktů vidíte jejich pozici a směr pohybu. V druhém režimu, RWS, vidíte pouze pozici kontaktů a nemůžete zaměřovat. Ve většině simulovaných letadel režim TWS pracuje na menší maximální vzdálenost než RWS). Typické letadlo, z kterého budete odpalovat HARPOONY a SLAMy (alespoň v počátečních fázích kampaně), je F/A-18 Hornet, jehož radar má v režimu TWS dosah 25 mil. Efektivní dosah střel HARPOON a SLAM je

(v simulaci) asi 60 mil. Komentáře netřeba.

S hrůzou zjišťuji, že se blíží k limitu délky recenze, takže jen telegraficky:

Další klady: Chytří protivníci. Chytří wingmani a spousta příkazů pro jejich ovládání (Kryj mě. Zaútoč na můj cíl. Zaútoč na cíle stejného typu jako je můj. Vrat se domů. Nalétni na cíl zleva. Zahni...). Nádherná grafika letadel a lodí. Originální námět kampaně (Ukrajina + USA versus Rusko). Pěkný builder misi. Stablní, nepadá. Hezká hudba. Hezké zvukové a hlasové efekty. Zpětná zrcátka v kabině některých letadel.

Mínusy: Slabší grafika terénu. Stále stejné mise, chybí trocha náhodnosti. Chybí plánovač misí. Neúplný manuál (úplně chybí popisy raket a bomb, popisy letadel a ostatní techniky pouze online v programu). Náročnost na hardware (absolutní minimum jsou 4MB RAM a 386DX/33, na této konfiguraci lze slušně létat v minimálních detailech v 320\*200. 486DX2 8MB RAM je tak akorát na 640\*480 ve středním detailu). Zpětná zrcátka fungují pouze, když je zapnuto zobrazení rámu kabiny. Chybí možnost zobrazení mapy při letu.

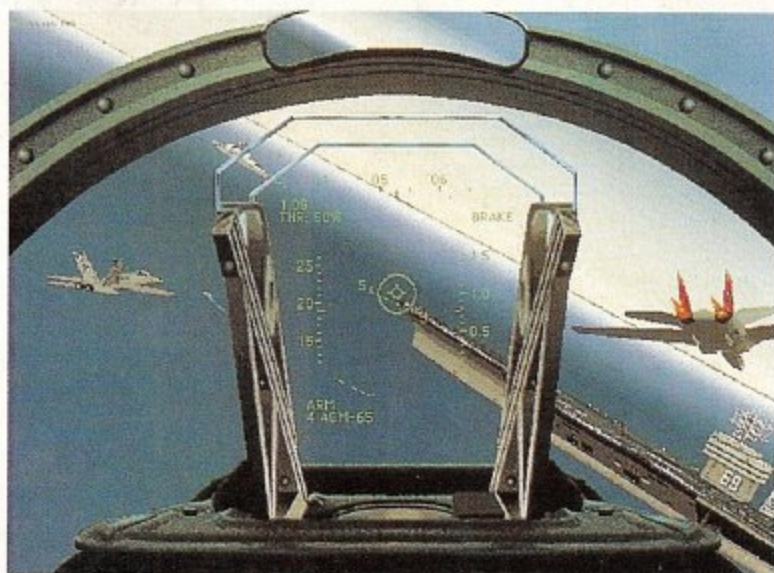
Závěr? Jestli rádi létáte, utíkejte si to koupit.

Bob Koutský

**score 89%**

Název hry:	<b>U.S. NAVY FIGHTERS</b>
Výrobce:	<b>Electronic Arts</b>
Žánr:	<b>Válečná</b>
Styl:	<b>Simulátor</b>
Počítače:	<b>PC CD-ROM</b>
Obtížnost:	<b>Volitelná</b>

Hodnocení:	
Originalita:	<b>55%</b>
Atmosfera:	<b>90%</b>
Grafika:	<b>90%</b>
Zvuk:	<b>90%</b>





# Nascar Racing

Všichni to čekali, všichni to věděli a přesto to všechny teď překvapilo. ANO, NASCAR RACING je skutečně tady, vypadá skutečně ještě lépe než INDYCAR RACING (SCORE 5, 85%) a skutečně funguje i v SVGA. A skutečně (sponzoruje tě "Skutečně s r.o."? - red.) se hraje stejně báječně, jako jeho předchůdce?

Kdo čekal stejnou zábavu a podívanou jako v INDYCAR RACING, dočkal se. Kdo čekal víc než v INDYCAR RACING, dočkal se také. NASCAR RACING v sobě spojuje profesionální dokonalost texturami pokrytého vektorového 3D systému s vrcholnou hratelností a zábavou. S parametry hardware postupujícími dopředu milovými kroky nabízí i NASCAR RACING využití současných trendů až po samou hranici - hru s plnými detaily v SVGA si může dovolit jen majitel současné špičky - hra v SVGA na maximální detail je rychlá opravdu jen na Pentium/90 s 16 MB paměti (Díky svému prorockému nadání vidím ty zástupy čtenářů budoucnosti, kteří se prohrají v zašlých výstiscích SCORE a zavěšení ve Virtuální

Realitě se smějí představě neskutečně pomalých a ubohých strojů s těmito parametry). Nicméně, stejně jako hra INDYCAR RACING vycházela vstříc i majitelům pomalejších a slabších strojů, NASCAR RACING se výborně hraje i ve standardním rozlišení a díky rozsáhlé volbě detailu hru zvládne i pomalejší počítač.

Her, jejichž obsah se točí okolo automobilových závodů, je přehršle. Odlišné způsoby zpracování se různí od hry ke hře - od jednoduchých akčních her, ve kterých je automobil vidět zezadu (LOTUS, CRAZY CARS) přes roztomilá autíčka viděná shora (NITRO, SUPER CARS, POWERDRIVE), originální vektorové pokusy (STUNT CAR RACER, VIRTUA RACING) až po technicky dokonalé a realistické simulátory v pravém slova smyslu. NASCAR RACING patří, spolu se svým slavným předchůdcem, do kategorie posledních.

Ať už za úspěchem INDYCAR RACING vězí jeho dokonalé technické provedení, vynikající hratelnost, široká možnost rozmanitých voleb či realnost simulace, NASCAR RACING slibuje nejen dosažení



stejných atributů, ale i jejich překonání ve všech aspektech. Hra NASCAR RACING nás zavede do prostředí automobilových závodů v USA, kde kromě závodů formulí Indycar existují i závody Nascar - závody upravených silničních automobilů. Závodů na relativně krátkých a snadných okruzích jsou něčím, co v našich zeměpisných šířkách není příliš obvyklé, a tak si k důvodům pro koupi hry můžete připočít i exotičnost námětu. Jako by to už nestačilo.

Hra nabízí obrovské množství voleb a menu, která neobtěžují, nicméně vedou k optimalizování programu a dosažení maximálního hráčského komfortu - od kalibrování joysticku a nastavení ovládní, volby jména, karoserie a motoru přes výběr druhu hry (procvičování jednotlivých okruhů či závody v celé Nascar sezóně), volby obtížnosti a realismu, volby grafických a zvukových detailů pro dosažení optimální rychlosti až po poslední úpravy na voze v garáži, kde je možné nastavit úhel spoileru, natankovat nádrž či nastavit poměr převodů v převodovce. Hráče s kolektivním duchem jistě potěší nová možnost hrát hru po síti či po modemu - jestli mají počítačováí závodníci svoje nebe, NASCAR RACING v něm určitě stojí u brány!

Pro kvalitu automobilových her však jistě není rozhodující rozsah a paleta úvodních menu. Pokud jde o hru samotnou - s něčím takovým se jistě jen tak nesetkáte - dokonalá dynamika pohybu, realistické jízdní vlastnosti (smyky, hodiny, při špatných pneumatikách klouzání v zatáčkách, špatná ovladatelnost na trávě či prašném povrchu), rychlý a dynamický pohyb, vynikající externí pohledy a takové textury na automobilech, které jste opravdu v životě neviděli! Nechybí ovšem ani oblíbená funkce záznamu - kdykoli v průběhu hry je možno závod přerušit a věnovat se práci se záznamovým zařízením, sledovat závod z pohledu kamer umístěných ve všech vozech i na trati, případně si jednotlivé záznamy ukládat na disk a chlubit se jimi.

Když řeknu, že při přepnutí do SVGA uvidíte ty nejrealističtější automobilové závody svého života, budete mi věřit?

Hra NASCAR RACING je určena pro všechny ty, kteří chtějí na svém počítači dosáhnout těch nejvěrnějších a nejrealističtějších zážitků z automobilových simulátorů. Stejně jako INDYCAR RACING ani tady nedosáhnete velkého úspěchu skočením do kabiny, prošlápnutím plynu a ježděním dokola až do úplného vyčerpání. Jistě se neobejdete bez prostudování manuálu, prozkoumání všech výhod a nevýhod manuálního nastavování parametrů vašeho automobilu a ovládní techniky jízdy v rychlých závodních vozech (váš řidičský průkaz k ovládnutí hry jistě nestačí, i když značně pomůže). Hráte NASCAR RACING se rozhodně naučíte za jedině odpoledne a na první pokus všechny závody nevyhraje. O to raději se k této hře však budete vracet i po několika letech a budete se stále ujišťovat o tom, že jste své peníze neinvestovali do nudné a stereotypní hlouposti. Když už totiž začnete mít takový pocit, zapnete svůj modem a pustíte se do závodu s některým vašich nedočkávkých přátel, kteří jsou stejní nadšenci do automobilových závodů, jako vy sami. A pokud nejsou, potom co uvidí NASCAR RACING, jistě budou!

Jan Eisler



Pohled z vnitřku vozu zdaleka neumožňuje takový přehled o situaci, ale zase máte pocit, že jste při tom!

Nejpohodlnější výhled je zezadu na autíčko - vypadá to skoro jako na dětské autodráze. Jen je to o něco reálnější.

Nemusíte jezdit šampionát, stačí vybrat trať, skočit do kokpitu a závodit a závodit a závodit.



score 90%

Název hry:	NASCAR RACING
Výrobce:	Papyrus / Virgin
Žánr:	Sport
Styl:	Simulátor
Počítače:	PC CD-ROM, PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	90%
Grafika:	95%
Zvuk:	80%

# Cyclones

**Proč si dělají starosti. Proč vymýšlejí nové názvy, nové zápletky, nová zpracování, proč CY-CLONES, proč DARK FORCES - proč ne rovnou DOOM FORCES, nebo ještě lépe DOOM-CLONES? Může být něco lepšího než monstrózní a famózní DOOM? Odpověď je jednoznačná - může. A jestli ne lepšího, tak alespoň zatraceně blízko!**

Na počátku bylo slovo. To ví každý a to bylo dávno. Pak se stala ohromná spousta událostí a pak se stala další neméně významná událost - poprvé jsem uviděl hru CYCLONES. Co mě na ní překvapilo nejvíce, bylo to, že se mi nelíbila. Ze zásady mám totiž averzi vůči všem pokusům o překonání hry DOOM (SCORE 3, 93%), ať už jakýmkoli prostředky. Viděli jsme pár pokusů, které byly tak slabé, že nestály ani za zmínku. Když jsem začal hru CYCLONES hrát, měl jsem pocit, že to není ono - se slabou výzbrojí a štítý jsem byl nasazen jako jednotka "HAVOC" do boje s invazí geneticky vypěstovaných Klonů, kteří

zahájili invazi z vesmíru. Pohyboval jsem se ve velice dobře propracovaném 3D prostředí a po chvíli jsem si zvykl i na ovládání, které je od hry DOOM poněkud odlišné. Přesto se mi hra nelíbila, po každém kroku jsem nahrával v uložené pozice, protože každá druhá místnost pro mě byla smrtelně nebezpečná, bludiště mi připadala příliš složitá a komplikovaná a celá hra byla nesmírně obtížná. Takže další z nepovedených klonů nepokořitelného DOOMu, smutně jsem povzdychl. Jak hluboce jsem se mylil!

Když jsem se ke hře znovu vrátil, přistupoval jsem k ní jednoznačně - projdu si pár úrovní jen "pro účely recenze", za hodinku jsem hotov. To bylo ve 21:00. Když jsem v pět hodin ráno ulehal do postele po několikahodinovém herním maratónu, věděl jsem, že mě hra CYCLONES zasáhla tou nejsilnější zbraní - hratelností! Od začátku jsem přehodnotil svůj názor a je mi všechno jasné - tohle je opravdová bomba!

Firma SSI před nedávnem ztratila licenci na AD&D a CYCLONES je jednou z prvních her zcela nového žánru. Tým RAVEN SOFTWARE zodpovědný za hru CYCLONES je dobře znám všem milovníkům her, těch kvalitních v hlavní roli. Po strhujícím fantasy dungeonu BLACK CRYPT (podle našeho názoru nejlepší dungeon od dob hry DUNGEON MASTER) a po nepřilíh dobře ohodnocené, nicméně technicky dokonalé hře SHADOW CASTER (SCORE 2, 74%) se RAVEN pouští na cestu cyberpunkové sci-fi a zúročuje tady všechny dosavadní zkušenosti. Nutno přiznat, že velmi úspěšně.

CYCLONES je hrou pro všechny ty, kterým se zdál DOOM příliš jednoduchý a přímočarý, stejně jako pro ty, kterým se zdál SYSTEM SHOCK (SCORE 11, 94%) příliš složitý a komplikovaný. Hra kombinuje vynikající a dynamickou akci z pohledu hráče s řešením jednodušších i obtížnějších logických problémů a hádanek. Svým zpracováním stojí někde na pomezí obou již zmíněných her. Běhání po chodbách, střelení robotů, genetických klonů a zmutovaných příšer, hledání nových zbraní a používáním rukavice s namontovanou cirkulárkou, to je DOOM, jak ho známe. 3D prostředí použité ve hře bychom však mohli srovnat spíše s hrou SYSTEM SHOCK - i tady najdeme vysoké místnosti stejně jako nízké chodbičky, i tady jsou mimoúrovňové přechody a podchody a i tady je tady možné chodit plynule nahoru a dolů. Na rozdíl od DOOMa je tady možné skákat, dívat se nahoru a dolů a v pozdějších částech hry dokonce létat na JET-PACKU! Ovládání také není možné pouze na klávesnici - semi-inteligentní kurzor myši nejen zaměřuje střelbu, ale svým zbarvením také značí, kdy je možné otevřít dveře, kdy sebrat předmět a kdy je v zaměřovači nepřítel - systém ovládání se tak klonů spíše k trochu složitějšímu SYSTEM SHOCKU, na což si ale hráč velmi rychle zvykne.

Hra nabízí 20 úrovní a můžete si být jisti, že nebudete mít ani vteřinu pocit, že se něco opakuje. Co do designu jednotlivých úrovní je zcela jasné, že hru tvořili skuteční profesionálové. Ani dvě úrovně si nejsou podobné a úkoly nejsou nikdy stejné. Nejen, že se jednotlivé zóny liší svým umístěním - najdeme tady úrovně pod širým nebem, uvnitř pozemních základů vetřelců, v nitru mimozemské lodi, v továrně, v satelitech na oběžné dráze, v pozemském muzeu, v kanalizaci a dokonce ve stanici podzemní dráhy, ale liší se i svými úkoly - tady je nutné zachránit pozemského vědce, tam najít silnější brnění, vyslat kódovanou zprávu, zničit továrnu, odchytil živého vetřelce pomocí speciálního obojku, zachránit mimozemský artefakt atd. Speciálních předmětů není příliš, ale je jich přesně tolik, aby udrželi hráčovu pozornost a přehled o situaci - kromě již zmíněného obojku najdeme detonátory k ničení dveří, raketový JET-PACK, nejrůznější

klíče, speciální mimozemská zařízení a pochopitelně zařízení na opravu brnění a MEDI-KITy. Paleta nepřátel je poměrně široká, ale plně se rozvine až v pozdějších úrovních - je příznačné, že nepřátelé, kteří jsou v počátečních úrovních nejsilnějšími "strážci", tvoří v dalších úrovních řadové vojáky. Překvapuje však především agilita a inteligence nepřátel - nejen že čekají na strategicky významných pozicích a útočí ze zálohy, ale i při útoku nestojí na místě a čile se pohybují, znemožňujíce tak přesné zaměření. Od řadových klonů s plasmovými puškami najdeme lépe vyzbrojené vojáky, létající strážní roboty, upevněné stropní a podlahové kanóny a další obranné systémy. Jen správnou kombinací všech zbraní (i tady jsou různé zbraně od obyčejné pistole a fotonového kanónu až po silná mimozemská děla a plasmomety) a jejich používáním ve správnou chvíli lze dosáhnout uspokojivých výsledků.

CYCLONES je bezesporu nejlepší akční hra tohoto druhu od vypuštění hry DOOM. Svým dokonalým skloubením rychlé akce s trochou přemýšlení vytváří univerzální zábavní simulátor ve špičkovém technickém provedení. Chytré sestavení všech úrovní, inteligentní nepřátelé, optimální vyvážení logických problémů, výborná dějová linie, přehledné ovládání - to vše jsou atributy kvalitní hry tohoto druhu a CYCLONES je všechny 100% splňuje. Jako průnik dvou her sice nemůže být považována za absolutní špičku (chybí možnost hry po síti, hra je příliš krátká a v podstatě jednoduchá), ale rozhodně se řadí mezi nejuspěšnější hry tohoto druhu. Uvidíme, jak dopadne toužebně očekávaný projekt DARK FORCES firmy LUCASARTS. Necháme se překvapit!

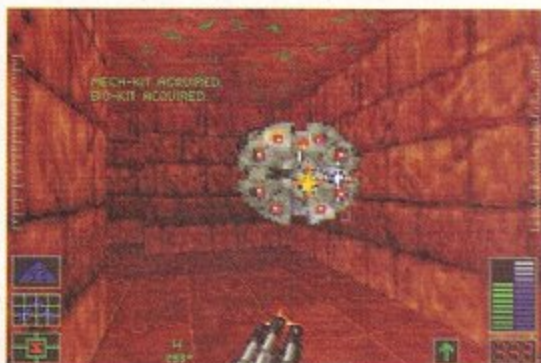
Jan Eisler

**Červení Cyclonové vypadají podezřele jako strážní robot ze hry RISE OF THE ROBOTS. Dokonce ovládají stejné kopy!**

**Nebezpečně vyhlížející strážní robot je snadnou překážkou v porovnání s hrůzami, které čekají později**

**Zbraně ve hře (1-8):**

- 1: GAUSS PISTOL
- 2: PHOTON CHAINGUN
- 3: ALIEN PISTOL
- 4: ALIEN RIFLE
- 5: GRANADE LAUNCHER
- 6: SUIT-MOUNTED TWIN LASER
- 7: SUIT-MOUNTED ROCKET LAUNCHER
- 8: SUIT-MOUNTED PLASMA ACCELERATOR



**score 85%**

Název hry: **CYCLONES**

Výrobce: **Raven / SSI**

Žánr: **Sci-Fi**

Styl: **Akční**

Počítače: **PC CD-ROM, PC**

Obtížnost: **Volitelná**

**Hodnocení:**

Originalita: **80%**

Atmosféra: **80%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **80%**

**Nebýt Fotonového kanónu a několika dalších zbraní, byla by bionická vosa překážkou. Takhle není! (nahore). Úroveň detailů je vskutku vysoká (uprostřed). Ke konci hry už to není žádná legrace - mám na sobě brnění vyvinuté Nanotechnologií, na trupu mám zbraně a připadám si báječně. (dole)**

# King's Quest

## THE PRINCELESS BRIDE

Sorry, ale nemůžu dělit nulou, porušení obecné ochrany, na shledanou, cink!

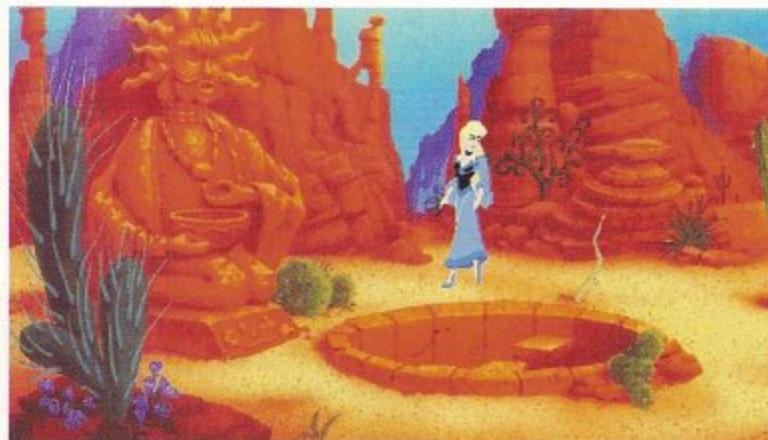
Jak už jste určitě poznali z podnadpisu, KING'S QUEST VII (dále KQ VII) jsem testoval ve verzi pod Windows, což je mírně řečeno neštěstí. Nebudu si brát servítky a prohlásím zde na rovinu, že systém Windows je mi bytostně odporný a vyhýbám se mu po špičkách širokým obloukem. Okolo KQ VII ve spojitosti s Windows daly rozličné hrůzy, které vám částečně přiblížím v této smutné recenzi.

Instalace mi vzdáleně připomínala porod, přičemž Uvula byl porodní bába, která pomáhala, aby Windows pustily tuto hru na svět. Porod byl obzvláště těžký, protože Sierra zapomněla napsat do manuálu, že hra potřebuje mít zapnutou Windowsovskou virtuální paměť, přičemž místo toho, aby se jí instalace domáhala, hlásila, že nemá jakýsi Paging. Pak si instalace otukala moje Windows a spustila hru ve verzi pro WIN NT (New Technology), což se stalo i většině mých kamarádů, autora druhé strany mince nevýjímaje. Nikdo z nás ale WIN NT neměl, takže jsme museli instalaci trochu ručně pomoci.

**Bu, bu, bu, já jsem bubák Jára a vy všichni jste určitě infantilní a strachy šílíte! (nahore)**  
**Ale opravdu ne, Rosella JE heterosexuální (v kroužku).**  
**Vlevo zajíc v letu, vpravo ne vlk, ale královna v dřepu (dole).**

Když bylo po ČTYŘECH hodinách všechno hotovo a krev byla utřena, dítě ani nezaplakalo. Po strastiplném přemlouvání se KQ VII konečně rozplakal přes Ultrasound Gravis. Časem postavičky začaly i mluvit, ale jakmile tak učinily, vyplula na světlo světa další hrůzná skutečnost - někdo zapomněl do KING'S QUESTU VII dodělat titulky! Pohádkové postavy většinou nezřetelně žvatlají a není jim vůbec nic rozumět, takže nevíte, co se vlastně děje, speciálně na místech, kde rozhovor nelze opakovat. Úvodní intro hry se ve stylu prokletého Iron Helixu odehrávalo v okénku 7x9 cm, to je snad vtip! Hudba zřejmě hraje pouze na některých vybraných počítačích. Bez hudby jsem narazil v pokročilé fázi, kde jsem musel odposlouchat tóny harfy, které jsem neslyšel - opravdu vtipné. Když náhodou hudba hraje, je ovšem velice slušná, jak už tomu u KQček bývá zvykem. Radost ze hry mi v podstatě Sierra „preventivně“ zkazila hned v první obrazovce po úvodu, když se mě program zeptal, od které z šesti kapitol chci hru spustit. Co to má znamenat? To jako když už nebudu vědět jak dál v kapitole první, spustím si rovnou kapitolu druhou, která na první přímo navazuje? To je přece úplný nesmysl, takhle si rovnou celou hru můžu přehrát jako demo pouze v místech, kde nebudou žádné problémy.

Sierra se rozhodla zjednodušit ovládání a vypustila všechny příkazy jako 'použij', 'vezmi' nebo 'mluv'. Hráč má k dispozici pouze jediný kurzor, který za něj všechno udělá - to prozkoumá, tohle vezme, tzv. interaktivní kurzor. Další viditelnou změnou je přechod do rozlišení SVGA, ovšem za cenu toho, že je výhled zúžen na dvě třetiny obrazovky. Nejlepší stránkou hry je



**Já jsem Rosella, chodím pouze pod Windows a zazpívám vám písničku: "Divide by zero overflow..."**

bezpochyby animace. Všechny postavičky jsou animované tak skvěle, že máte pocit, že se díváte na Disneyovku. Dále má KQ VII jednu zajímavou vlastnost - občas spadne a udělá bum, Windows nahlásí jednu ze svých neznámých chyb a můžete počítač akorát tak zresetovat. A tím se dostáváme k dalšímu černému puntíku: možná mi to nebudete věřit, ale KQ VII není možno sejmout! Ne, opravdu, nemůžete si ukládat žádné pozice. Hra se sama uloží, pokud zvolíte Quit, ale pokud si některá místa chcete zopakovat nebo se chcete „nesejvovat u pařezu“, máte smůlu. Ještě větší smůla ale máte, když hra udělá bum a žádná pozice se vám v takovém případě neuloží. I přes všechnu tu technickou veselici, se kterou si stěží bude vědět rady dospělý člověk, je KQ VII určen výhradně pro děti, popřípadě pro infantilní dospělé lidi. Z příběhu brzy pochopíte, že hra je OD dvanácti let nevhodná. Střídávě ovládáte buď Rosellu nebo její matku Valanici. Holky jsou to sympatické, ale chovají se jako postavičky pro děti z mateřské školky, sakra! Dětskost některých scén mě občas nutila rozhlížet se po motorové pile. Za skřípění všech zubů jsem KQ VII dotáhl do páté kapitoly a měl jsem všeho toho tlachání, brečení, skřítkování a princeznování až po krk. Nejradši bych někoho zbičoval pilkou na kosti! Možná si řeknete „bodej by se tomu úchylovi líbila hra pro děti“, ale když už něco má být pro děti, musí se jednat o hru typu MIXED-UP MOTHER GOOSE nebo podobné tuťu-ňuňu. KQ VII je však z tohoto hlediska velmi kontroverzní - zčásti je nesmyslně dětský a zčásti je velmi složitý tak, že by děti rychle běžely shánět rodiče, že neví jak dál. Příběh sám o sobě je navíc zmatený a nepřehledný, jsem už velice daleko a stále ještě vlastně pořádně nevím, o co jde. Minulá sága s Rosellou jménem The Perils of Rosella neboli KQ IV byla sice ve srovnání s KQ VII technicky přímo mizerná, ale přesto mnohem hratelnější a zajímavější.

Procentuálně 56% jako když vyšije plus tři šťastná procenta z protekce za to, že minulé díly King's Questu byly občas výborné hry. Ani bodík navíc. Rosella to tentokrát nemá jednoduché, pořád jí něco vyrušuje od práce - tu nemůže dělit nulou, tu jí potká fatální error. A až toho budete mít vy i Rosella plné zuby, radši si zahrajte Kyrandii III, která je tentokrát lepší asi o tolik, o kolik byl lepší KQ VI než Kyrandie II.

Věřte mi nebo ne, strhat KING'S QUEST VII pro mě vůbec nebyla lehká věc. Minulé díly se mi opravdu líbily, bývaly to skvělé, někdy i jedny z nejlepších adventur na PC i na Amigu. KING'S QUEST II byla moje první adventura vůbec. Pokud vím, DOSovskou verzi Sierra

<b>score</b>	<b>59%</b>
Název hry:	KQ VII The Princess Bride
Výrobce:	Sierra
Žánr:	Pohádka
Styl:	Adventure
Počítače:	PC CD-ROM
Obtížnost:	Jednoduchá
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	50%
Atmosfera:	70%
Grafika:	90%
Zvuk:	50%

zatím pouze plánuje, takže nemajitelé Windows nemají šanci. Problém KQ VII ale zdaleka netkví jen v technickém zpracování, toto pokračování už prostě není tím, co to bývalo. Je mi opravdu líto, že tak skvěle rozjeté sérii nasadila Sierra trnovou korunu. Po několika vážných propadacích jako LARRY VI (SCORE 3, 44%) nebo OUTPOST (SCORE 11, 65%) to už začíná být se Sierrou vážné. A vůbec, už mi není do řeči, doufám, že žádné další King's Questy nebudou.

Andrej AnastasoV

### DRUHÁ STRANA MINCE

Nevím. Andrej nemá rád hry pro děti a na recenzi je to trochu vidět. Mně se hra celkem líbila přikláněl bych se k více procentům. Až na menší problém při instalaci ani jednou nespadla a s mým Sound Blasterem byla slyšet i celkem pěkná hudba. Inovaci kurzoru považuju za lepší řešení, je jasné vidět, co kde použít.

Radek Lukáš



# Heretic

Po všech více či méně podařených klonech a pokusech o napodobení legendární a nepřekonatelné "virtuální" střílečky DOOM (SCORE 3, 93%) přichází konečně její nástupce. Avšak HERETIC, na rozdíl od již zmíněné krvavě/brutální hostiny, již není ničím novým a převratným. Je jen dalším členem rodiny a na rozdíl od všech ostatních pokusů jiných firem - zcela plnoprávným členem.

Jediný, kdo může přemoci Mac Peresama je Mac Peresam sám, dočteme se v památné knížce Vzpouora na lodi Primátor Dittrich. Stejně tak už dnes je asi všem jasné, že jediná firma, která může překonat ID SOFT na poli 3D stříleček typu DOOM není nikdo jiný, než samotná firma ID SOFT - jak jinak. Hru HERETIC sice vyvinul tým RAVEN SOFTWARE (od doby BLACK CRYPT patří RAVEN mezi naše miláčky), ovšem publikuje ji ID SOFT. ID SOFT také dodal veškeré rutiny z DOOMa a výsledkem je přesně to, co bychom mohli od této kombinace očekávat - fantasy DOOM. Nic víc, ale ani nic má!

Všechno, co známe z DOOMu, je tady! I tentokrát byla nejprve vypuštěna sharewarová verze hry obsahující pouze první úroveň (10 map) a teprve potom plná verze, kterou všichni toužebně očekávají. Ovládací systém je nezměněn, stejně jsou softwarové SETUPy, stejná je hra po síti, stejná je zábava. Oproti DOOMu zde došlo ke dvou vítaným změnám - zaprvé je zde navíc i menu Inventory, do kterého lze ukládat několik nalezených magických předmětů (co by byla fantasy bez magických předmětů), které hře dodávají o něco hlubší, než jen střílečí rozměr. Výhodou oproti DOOMu tak je, že tyto předměty (lektvary doplňující zdraví, brnění, pochoďně, časované bomby, prsteny nepřemožitelnosti, neviditelnost, ale i nejrůznější bojová kouzla) lze použít kdykoli v průběhu hry a není nutné se pro ně v případě

nutnosti vracet. Druhým vylepšením je zlepšení 3D prostředí, které již tak umožňuje létání a pohled nahoru a dolů.

HERETIC je fantasy, a jako fantasy se nejen tváří, ale i hraje. Už žádné brokovnice, motorové pily, rotační kulometry a plasmometry, žádní vojáci, Baroni pekla či Kakodémoni. Obry, létající dráčky, kouzelníky a další havět budete likvidovat magickými hůlkami různých velikostí, kouzelnou kuší, případně rukavicemi Necromancerů (obdoba motorové pily). Patříte-li alespoň mezi průměrné znalce DOOMa (podle posledních průzkumů hrálo hru DOOM přibližně 125% všech majitelů domácích počítačů), nebude vám činit potíže použití jednotlivých zbraní a jejich vybírání, protože co do účinnosti odpovídají téměř použitým v DOOMu (kuše jako obdoba brokovnice, Dračí dráp jako důstojný nástupce rotačního kulometu atd.).

Design jednotlivých úrovní je velice rozmanitý a nápaditý. Úrovně se sice neliší tolik, jako například v jiném produktu RAVEN SOFTWARE, sci-fi CY-CLONES (recenze na straně 26), ale jsou dostatečně kvalitně promyšleny a vymodelovány na to, aby udržely vaši pozornost po celou dobu. Navíc je zde zařazeno využití nového prvku - létání, pomocí kterého si lze usnadnit leccjakou obtížnou situaci. Ke zvýšení zábavy a hratelnosti přispívají rozhodně i speciální magické předměty -

vhodné použití časovaných bomb či proměnění těch nejnebezpečnějších nepřátel v bezbranné kdákající slepice hře rozhodně přidá (líčit, jak zábavné je měnit své lidské protihráče ve slepice při hře po síti pokládám za zbytečné - to je přece nad slunce jasnější!). Stejně jako v DOOMu nechybí ani tady množství tajných dveří a skrytých pokladnic, které vám zajistí zábavu na dlouhé dny a vytrvalé hledání a vrácení se k již dávno dokončené hře (slyšel jsem příhody o hráčích, u nichž šel počet dohrání celého DOOMa do desítek!).

Pokud jde o technické zpracování, nutno přiznat, že se zdá ještě o maličko lepší, než v DOOMu. I když jsou programátorské rutinky stejné, cítíme mírný vzestup - jak v grafice, která se zdá detailnější a propracovanější, tak v hudbě a zvucích (kdákání slepice je skutečně dokonalé). Máme-li hodnotit hru jako takovou, musíme ji postavit na úroveň DOOMu a tak se na ni také dívat. HERETIC není žádným datadiskem, druhým dílem či přídatnými úrovněmi. HERETIC je plnohodnotnou hrou, která je stejně dobrá a v některých

ohledech možná ještě o trochu lepší než samotný DOOM.

Nicméně, časy se mění a s nimi i náš přístup ke hrám. Kdyby se HERETIC objevil dříve než DOOM, jistě by si vysloužil závratně vysoké hodnocení. Stejně jako DOOM 2 (SCORE 11, 88%) však nepřišel s ničím příliš novým, a nebyl hodnocen tak vysoko jako první díl, tak ani HERETIC nemůže dosáhnout stejného score jako DOOM (tedy 93%). I když je hra jako taková možná objektivně lepší, není už první a zdaleka už ne převratná (a zdaleka ne tak brutální a krvavá, což mnohé možná odradí). Výsledných 89% si však rozhodně zaslouží. Najdete tady to, co nabízel DOOM - rychlou, svižnou a dynamickou akci, rozsáhlé úrovně, inteligentní nepřátele - ale, suma sumárum - objektivně tady není nic nového. Není ale proč zoufat - blížíci se QUAKE od ID SOFTu se má od DOOMu lišit tak, jako se lišil DOOM od WONFENSTEINa. Necháme se překvapit!

Jan Eisler

Magická kuše je vynikající zbraní - není sice tak efektivní jako brokovnice, ale je moc hezká... (vlevo). Elfi hůlka a pár dráček - hromada legrace pro zkušeného hráče DOOMu (dole).



**score 89%**

Název hry: **HERETIC**

Výrobce: **Raven / ID Soft**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Simulátor Heretika**

Počítač: **PC**

**PC CD-ROM**

Obtížnost: **Volitelná**

Hodnocení:

Originalita: **70%**

Atmosféra: **90%**

Grafika: **90%**

Zvuk: **90%**



Dvě hlavičky v poslední úrovni první kapitoly nejsou pro moje zbraně žádnou překážkou! (nahore). Všichni milovníci motorové pily si přijdou na své se zbrusu novými elektrickými rukavicemi...

Po bitvě je každý generál, říká se. V tomto případě dokonce Panzer General. Po bitvách které se odehrály před padesáti lety přichází firma SSI se hrou právě tohoto jména.

Hned na úvod podotýkám, že jde o hru ryze strategickou, bez jakýchkoliv akčních vstupů. Hraje se na tahy v obvyklých šestiúhelníkových polích, tedy podobně jako například hra Battle Isle II. Přesto je tu několik zásadních rozdílů. Na rozdíl od Battle Isle II je Panzer General (PG) poměrně přesnou rekonstrukcí nejvýznamnějších bitev Druhé světové války, ve kterých sehrály svou úlohu tanky. Nejde tedy o boj dvou neexistujících mocností na vymyšleném území kdysi v budoucnosti, ale jde o utkání

# Panzer General

armád několika skutečných států s výjimkou SSSR stále existujících.

PG nabízí dva způsoby hraní: můžete si vybrat některou z nejvýznamnějších bitev Druhé světové války a stranu za kterou v ní budete bojovat (Spojenci nebo hitlerovské Německo), nebo podstoupíte celou válečnou kampaň od roku 1939 až do roku 1945 v několika historicky přesných taženích. V tomto druhém případě však nemáte možnost zvolit stranu, ale začínáte rovnou coby německý generál, jehož úkolem je zálučně vpadnout 1. září 1939 do Polska a tím rozpoutat nejstrašnější konflikt v dějinách. V Druhé světové válce poprvé došlo k rozsáhlému nasazení tanků v dějinách válečnictví a většina stále platných pravidel taktiky použití tanků pochází právě z tohoto konfliktu.

Ačkoliv byly první tanky v malém množství nasazeny již v První světové válce Angličany a později i Němci, způsob neúčinnějšího použití této zbraně byl vypracován až v druhé polovině třicátých let právě v Německu. Ještě před tím, než pro Hitlera přestal platit zákaz výroby zbraní, byly stanoveny hlavní cíle jeho expanzní politiky. Jeho generálové vypracovali teoretické studie o vedení příští války a právě tanky a letectvo měly už v těchto plánech hlavní úlohu. Jelikož Němci věnovali výstavbě tankových vojsk nejvíce prostředků a pozornosti, jejich taktika byla po celou válku

nejvybroušenější a tanky technicky nejdokonalejší, staly se právem obávaným fenoménem východní i západní fronty.

Spojenci naopak většinou spoléhali na kvantitativní převahu, což jim umožňovala jejich podstatně výhodnější ekonomická situace (hlavně v druhé polovině války). Bojové úspěchy německých tankových vojsk jsou zřejmě pravým důvodem, proč jsou německé tanky, které i Američané nazývali "panzers" (tento název je dnes běžně užíván v anglofijní literatuře jak populární, tak odborné) stále takovým fenoménem. Například na západní frontě byl poměr ztrát tankových souborů 5 amerických ku 1 německému tanku. Z této popularity zřejmě těží i hra PG.

Pokud tedy máte rádi historii a zároveň i strategické hry, pak vězte, že PG je jednou z nejzajímavějších historických strategií vůbec. A nyní k samotné hře. Pokud se rozhodnete zkusit štěstí v roli německého generála, čeká Vás kampaň rozdělená na několik tažení (přesně jako ve skutečnosti: Polsko, Západní Evropa, Francie, Balkán, Severní Afrika, Rusko atd.). Každé tažení se sestává z několika na sebe navazujících kroků. V každém z těchto kroků máte za úkol dobýt nebo ubránit určité území omezeným počtem tahů s daným počtem jednotek. Pokud v daném počtu tahů nedosáhnete stanoveného cíle, máte smůlu, musíte začít znovu. Posloupnost jednotlivých tažení a kroků se nedá ovlivnit a shoduje se časově přesně se skutečností. Druhý způsob hraní jednotlivých misí nabízí již zmíněnou možnost vybrat si stranu, za kterou budete hrát. Zde plně sedí v úvodu zmiňované: po bitvě je každý generál.

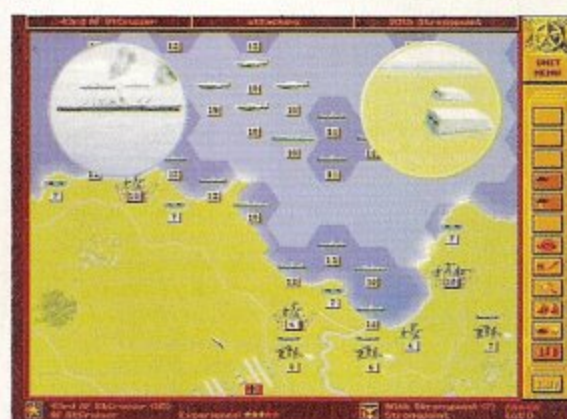
Všechny bitvy Druhé světové války byly již mnohokrát popsány v nejrůznějších, více či méně odborných studiích a publicistické literatuře. Těto výhody můžete využít a tak se vyvarovat mnohých často zásadních chyb, kterých se dopustil Váš předchůdce před padesáti lety. Můžete dokázat to, co nedokázali muži takových jmen jako Montgomery, Rommel, Patton, von Rundstedt, Žukov, Eisenhower, Guderian, Koněv nebo třeba Paulus. Na rozdíl od Battle Isle zde však nerozhodujete o pohybu a činnosti malých jednotek čítajících několik strojů, ale bojovou činnost provádíte s jednotkami podstatně početnějšími na území v některých misích sahajícím od Baltu až po Středozemní moře.

Každá jednotka má několik základních parametrů, jako například typ strojů v jednotce, početní stav, zásoba munice, pohonných hmot, zkušenost jednotky atd. Nejedná se ale jen o tankové jednotky, jak by si mohl někdo myslet. Kromě tanků se boje účastní i dělostřelectvo, pěchota, letectvo

a loď. Typ jednotlivých strojů odpovídá přesně časovému období, ve kterém se bitva odehrává, a s tím, jak postupuje čas, jsou k dispozici další, modernější typy. Celkem PG obsahuje na 350 různých strojů od Tygru až po létající pevnost B 17. Kromě jiného se na průběhu boje podílí i počasí, rovněž odpovídající historickým údajům. V závislosti na průběhu bojů, ztrátách, či rychlosti s jakou obsadíte dané území, se pohybuje i počet bodů, za které lze pořídit vše potřebné. Tento počet bodů vyjadřuje vaši prestiž u nadřízených v Generálním štábu. Podle výše této prestiže se dá "nakupovat" v několika kategoriích: pěchota, dělostřelectvo, protitankové dělostřelectvo, protiletadlové dělostřelectvo, stíhače tanků, tanky, stíhací letouny, bombardovací letouny, střemhlavé bombardéry a loď. V každé z kategorií je velký počet položek, například pod dělostřelectvem najdete minomety a houfnice různých ráží včetně samohybných děl všech typů, pod pěchotou jsou i výsadkáři, ženisté a např. tankoborníci. Jednotky lze v boji doplňovat, posilovat, ale i rozpouštět pro případ reorganizace a vytvoření záloh.

V boji se bere v úvahu síla, zkušenost, ale i vyčerpání v závislosti na obtížnosti boje a pravidelnosti zásobování. Čerstvě bombardovaná jednotka nevydrží následkem šoku následný nápor jiné jednotky i když teoreticky slabší, atd. Silně opevněná jednotka ve městě je zase schopná na určitou dobu zadržet i několik tankových jednotek obléhajících město. Může však být rychle zdemolována bombardovacím letectvem (letecké jednotky mohou působit i na pozemní jednotkou již obsazeném šestiúhelníku). V neposlední řadě působí moment překvapení, například při výsadku parašutistů do týlu nepřátelských jednotek. Ve výčtu možností a taktických figlů by se dalo ještě dlouho pokračovat, ale to si už asi vyzkoušíte sami.

Pavel Šinagl



**Z otištěných obrázků je jasně patrné, že nepůjde o žádnou akční hru, ale o čistou strategii v té nejkryštalnější podobě. Strategie na moři, nejen na pevnině (nahore). Klasická šestiúhelníková síť pro pancrjenerály (uprostřed). Jedno z tun meny, které čekají na rozbalení (dole v rohu). Bitva v plném proudu (dole).**



**score 89%**

Název hry: **PANZER GENERAL**

Výrobce: **SSI**  
Žánr: **Historie**  
Styl: **Strategie**  
Počítače: **PC CD-ROM, PC**  
Obtížnost: **Střední**

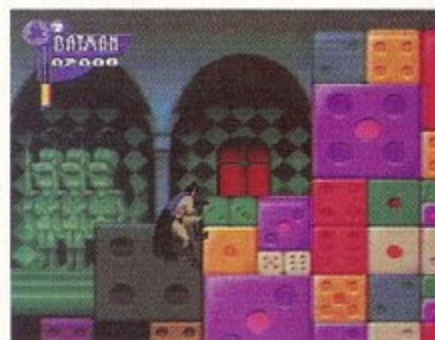
Hodnocení:  
Originalita: **80%**  
Atmosfera: **95%**  
Grafika: **80%**  
Zvuk: **85%**

# The Adventures of Batman & Robin

Není to tak dlouho, co jsme vám „předhodili“ recenzi na hru **BATMAN (SCORE 7 - 70%)** pro Game Gear a už je tu nová verze hry s tímto hrdinou, kterého zná snad každá generace, tentokrát na Super NES

A zase Batman! Znovu Batman v dalších a dalších provedeních, ve všech herních platformách Batman. Je až s podivem, že ač má Batman snad nejvíce počítačových zpracování ze všech hrdinů k dispozici, jedná se většinou o kvalitní produkty, což se o jiných projektech podle známých (ať už komiksových nebo filmových) postav říci rozhodně nedá. Už na Spectru '85 byl **BATMAN 3D** velkým hitem, na Amize si Duo Batman & Joker zajistilo velkou popularitu předělávkou filmu s M. Keatonem a J. Nicholsonem. A je to už běžný jev, že ani Nintendo nikdy nezůstává pozadu, takže bylo jen otázkou času, kdy se SNEŠovský Batman objeví mezi námi.

Začátek hry je vcelku jednoduchý, ale jak už tomu tak bývá, čím dále se ve hrách dostáváte, tím více přitahuje na obtížnosti. Není tomu jinak ani u této verze Batmana. Kolikrát si už budete myslet, že není možné se dostat dál, ale nakonec to přeci jen půjde. Co můžete od této hry očekávat? Dohromady v podstatě nic nového. Konec konců Batman je už stará známá postava, která má své zaběhlé způsoby boje, určité druhy zbraní a disponuje schopnostmi, které si nemožno dovolit změnit ani tvůrci her. Takže i v této hře Batman používá známé vystřelovací lano, na kterém se houpe, střílí ostré Battarangy, dokáže plachtit ala "netopejř", a jezdí v technicky dokonalém Batmobilu, ale to už jistě dobře znáte. Tato hra se může pochlubit zcela novým zpracováním příběhu. Se starými postavami - s Jokerem v zábavném parku s Tučňákem ve stolkách a s Kočičí ženou ve městě Gotham - rozehrává tato hra nové situace. Se svými známými soky si Batman tradičně vyměňuje komplementy a pak s nimi bojuje. Vytváří se zde jiné prostředí, ve kterém se



Trnitá je cesta Batmanova a čeká ho spousta odvěkých nepřátel. Tučňák, Joker, Kočičí žena jsou ochotni rozdávat nejtvrďší rány, často i pod pás (podvazkový).

Batman pohybuje, jakési spojení všech filmů o Batmanovi s přidáním nějakých drobností. Proplétá se například mezi figurkami na šachovnici, což byste něco takového ve filmu jen těžko hledali. Je vlečen po osmi úrovních této hry. Nemusím snad připomínat, že každá z těchto zón je naprosto odlišná, že v každé jde o něco jiného, atd.

Z úvodního menu se dostanete do Batmanovy skrýše, kde si můžete ozbrojit různými věcmi z vaší výzbroje plus některým extra harampádím jako je baterka, plynová maska nebo kožené spodní prádlo (kecá - ANDREW). Během hraní máte možnost kdykoli jít načerpat energii do své tajné skrýše, ale má to jednu malou nevýhodu: po vrácení zpět do hry začínáte opět od začátku úrovně, ve které jste skončili. Každá úroveň je rozdělena do několika zón a na jejím konci bojujete s hlavním nepřítelem. Dokončíte-li ji, dostanete obrazový kód, po jehož zadání v hlavním menu začínáte od úrovně, kde jste skončili.

Ovládání je vcelku složitě. Plně využijete všechny knoflíky na ovladači, neboť figurka Batmana zvládá různé typy pohybů. Od normálního bouchání pěstmi přes všelijaké skoky, výkopy, kotrmelce až k třísknutí nepřítelem o podlahu. Je toho opravdu hodně a když k tomu připočítám ještě střílení, nastavování předmětů v inventary, vystřelování lana, apod., občas ani nevíte, který knoflík dříve zmáčknout. Celá pátá úroveň sestává z jízdy v autě, jehož řízení je trochu nepříjemné. Není to ovšem až zas tak hrozné. Po chvíli se ovládání naučíte a půjde vám to jako po másle.

**BATMAN & ROBIN** je poměrně rozsáhlá hra a celkově spadá opět spíš mezi ty povedenější výtvořky. Není ovšem tak dobrá jako např. **BATMAN na AMIZE** nebo **BATMAN - THE CAPE CRUSADER** na Sinclairu.

Irena Formánková

**score 73%**

Název hry:	<b>BATMAN &amp; ROBIN</b>
Výrobce:	Konami
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Akční
Počítače:	SNES
Obtížnost:	Pro pokročilé
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	45%
Atmosféra:	65%
Grafika:	75%
Zvuk:	75%

Nintendo®

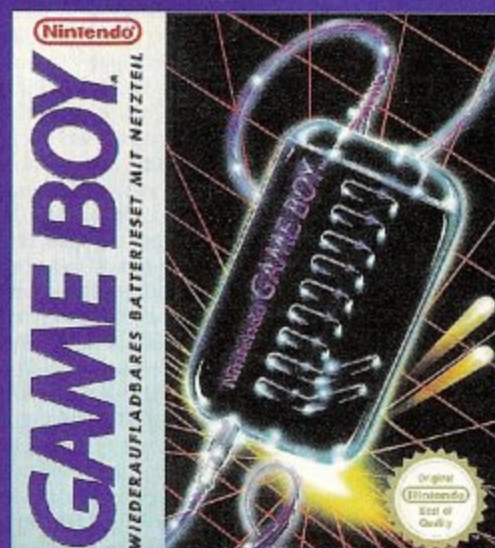
# GAME BOY

Výhradní distributor MPM spol. s r. o., V Hodkovičkách 2, 147 00 Praha 4, Tel. 02/402 25 53, 402 26 73 fax: 02/402 25 54

## Nepostradatelní pomocníci



**Čistící souprava** - čistí kontakty a tím prodlužuje životnost Game Boye i jednotlivých her.



**Dobíjecí sada baterií s adaptérem** - nabíatá slouží jako adaptér i jako samostatný zdroj, který vydrží 10 hodin provozu.



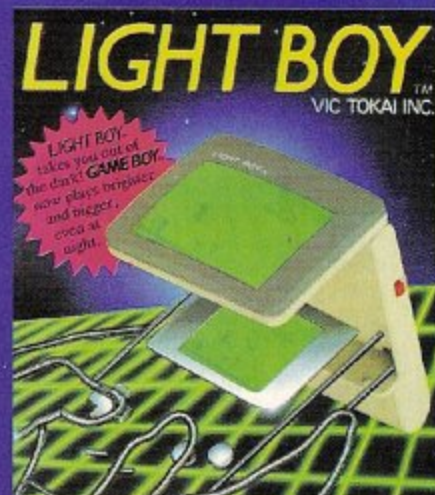
**Ledvinka** - speciálně upravená ledvinka z nepromokavé látky bez problémů pojme nejen Game Boye s nejnutejším příslušenstvím, ale i šest náhradních kazet.

**Stereo zvuk** - umocní požitek ze hry tím, že zesílí a zkvalitní zvuk Game Boye.

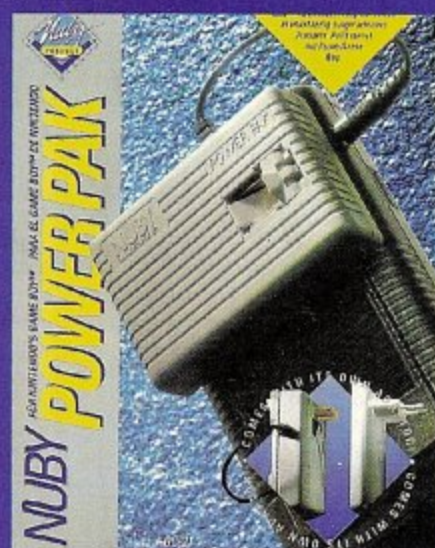
Najdete v síti obchodů MPM

**Praha 1**, Myslíkova 19 • **Praha 4**, Budějovická 1126 • **Brno**, Kounicova 87 • **Brno**, Panská 12 • **Česká Lípa**, Moskevská 16 • **České Budějovice**, Mariánské nám. 11 • **Havířov**, Jaselská 1a • **Hradec Králové**, Dr. Beneše 1414 • **Cheb**, Nám. Jiřího z Poděbrad 32 • **Most**, Obch. stř. DELTA, Moskevská 1/14 • **Olomouc**, Supermarket SENIMO, Pasteurova 10 • **Pardubice**, bratraců Veverkových 681 • **Teplice**, Čapkova 19 a v dalších prodejnách a obchodních domech

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



**Light Boy** - lupa a světlo umožní hrát i ve tmě, přičemž obraz zvětší 1,4 krát.



**Dobíjecí sada baterií** - přes noc nabíatý článek vydrží 10 hodin provozu.

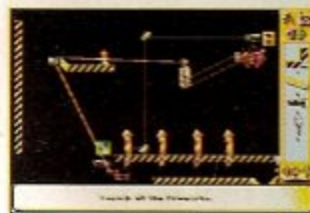
**Taštička na opasek**

- speciálně upravená taštička s uzávěry na suchý zip ochrání Game Boye včetně dvou náhradních kazet a záložních baterií.



**Propojovací kabel** - slouží ke spojení dvou Game Boyů a simultánnímu hraní her určených pro dva hráče.

# Incredible Machine 2



**Sledujete-li občas v televizi pořady o kuriozitách, nebo čtete-li alespoň tomuto oboru věnovanou literaturu, jistě už jste narazili na - nadneseně řečeno - podivný obor, který by s přivřením obou očí bylo možné zařadit do oblasti projektantství.**

Jeho vyznačiči se totiž snaží pomocí nejneobvyklejších součástek (kýble s vodou, hrací karty, opékače topinek, apod.) vyrábět všelijaké mechanismy, z nichž potom dávají dohromady obrovské stroje. Aby však stroj pracoval správně, je přirozené, že všechny jeho části na sebe musí promyšleně navazovat. Sladit takovouto strukturu samozřejmě není žádná hračka a mnohdy to jejím tvůrcům zabere i několik měsíců. Kvůli pár minutám, kdy stroj provede vše, co se od něho očekává, je k jeho stavbě potřeba ohromného úsilí, trpělivosti a silné vůle. Proto se také s těmito stroji příliš často nsetkáte. Jedna příležitost se však přeci jenom naskýtá. Nabízí vám ji Sierra-On-Line a jmenuje se THE INCREDIBLE MACHINE 2.

Jak však asi správně očekáváte, THE INCREDIBLE MACHINE 2 (TIM), podobně jako první díl, není nástroj typu AutoCad, který však místo domů a mostů projektuje „neuvěřitelné stroje“. Tato myšlenka je naprosto zcestná, což je patrné již z té skutečnosti, že recenze na toto dílo nevyšla v PC Magazine, ale ve SCORE. TIM je totiž hra a jako taková má účel zcela jiný.

Domluvíme se, že si postavíme stroj, který se bude startovat upuštěním olovené koule na prkno položené přes špaček. Ke



**Řešení hádanek může být občas velice krkolomné a jemné nastavení všech komponent někdy zabere ohromnou spoustu času (nahore).**

druhému konci prkna bude připevněn provaz, který po dopadu koule zatáhne za křesadlo umístěné pod doutnákem kanónu. Kanón bude nastaven tak, že kouli vstřelí přesně doprostřed potrubí, které ji zavede nad akvárium. Výsledkem práce stroje nebude samozřejmě nic jiného, než rozbít akvária.

Ačkoliv ve skutečnosti je to před vyzkoušením nemožné, z nedostatku akvárií předpokládáme, že stroj po spuštění bezchybně funguje. Je nabitelní, že odstraníme-li byt jedinou součástku našeho stroje, akvárium se nerozbije.

Teď si představte, že takhle odklidíte skoro všechno kromě akvária, olovené koule a například kanónu. Dotáhnete ještě pár součástek navíc, všechny je hodíte na kupu a sladkou odměnou někoho škodolibě navnadíte, aby pomocí součástek na hromadě sestavil stroj tak, aby rozbil akvárium. Ještě ve dveřích ho upozorníte, že hýbat může pouze se součástkami, které má na kupě, a odejdete si dát šlofička.

Na stejném principu pracuje i hra THE INCREDIBLE MACHINE 2, pouze s tím rozdílem, že ten „někdo“ jste vy a „šlofička“ si dává počítač. To však neznamená, že se také chová škodolibě, například na začátku vůbec ne (výukové hádanky, snadné hádanky). Chcete-li, ochotně vám poradí. Pravda, později, s tím jak se „prohráváte“ směrem k těžším (středně těžké hádanky) a ještě těžším (těžké hádanky) úrovním, začíná se situace trochu měnit. Naprosto nesnesitelný je ale v posledních devětatdacetí úrovních (opravdu těžké hádanky), kde s ním již není vůbec žádná řeč (neporadí ani slovo).

Tento systém nápověd, kde a jak co postavit, je to jediné, v čem může být vaše spása, když už opravdu nevíte, jak dál. Jak jsem však již naznačil, v nepříjemné úměře se stoupající obtížností klesá počet rad, které vám hra poskytuje. Nemusíte se tedy obávat, že když vám omylem ujede ruka a stisknete tlačítko pro nápovědu, že se něco objeví...

Spektrum různých součástek, které má hra k dispozici, je velice široké. Setkáte se nejen s balóny, výbušninami, programovatelnými vystřelovači, zrcadly a laserovými puškami, ale také třeba s vysavači, mixéry nebo raketami. Často budete používat všelijaké přístroje vyžadující pohon. Jeho zdrojem budou kromě elektrických zásuvek či dynam také solární baterie, myši v točitých bubnech nebo dokonce opice honící na pohyblivém páse banány. Mnohokrát vám nezubde nic jiného, než vymyslet složitě kladkostroje a převody, skládající se i z několika ozubených koleček různé velikosti tak, aby dávaly pohon o přesně propočítané rychlosti. Některé ze součástek budete dokonce sami programovat, tj. nastavit u nich různé režimy. Například Mel může chodit, ale i běhat, u vystřelovače lze nastavit dobu spuštění, atd.

Aby všechno nějak fungovalo, je samozřejmě, že i ve světě „neuvěřitelných strojů“ platí nějaké přírodní zákony. Jsou to gravitace a tlak. Jejich hodnota je v každé úrovni různá a podle ní hra propočítává chování předmětů ovlivněných těmito zákony.

Pokud jste se v nějaké úrovni zasekli a jste si jisti, že už opravdu nic nevymyslíte, můžete tuto úroveň přeskóčit a pokračovat na další. V případě, že to považujete za ztrátu času, nemusíte dokonce hrát lehké hádanky vůbec.

Někdy narazíte i na velmi pěkně úrovně. Myslím tím jejich vzhled, avšak o pěkně těžké úrovně nouze také není (nahore). Každá laserová puška spouští pouze vypínač její barvy. Ten je však ve většině případů našťastí programovatelný (dole).

Až se stane, že všechny úrovně zabudované ve hře vyhraje, můžete si stavět vlastní hádanky. TIM vám umožní postavit si zcela plnohodnotnou úroveň a uložit ji na disk. Budete si moci zvolit, jaká hudba či zvuky mají znít během řešení hádanky, dokonce můžete volit i hlasitost.

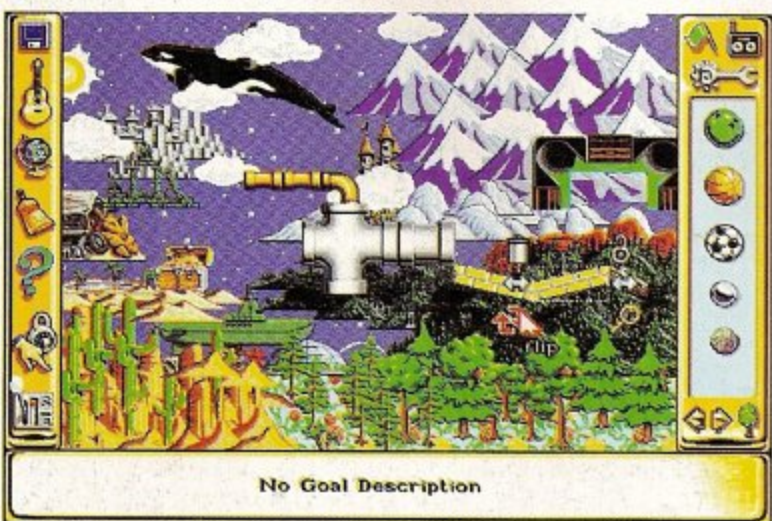
Ve hře jsou také zabudované úrovně pro dva hráče, kteří se střídají v tazích, každý z nich má stejné možnosti a oba se snaží řešit hádanku tak, aby ji dokončili svým tahem. Kromě logického myšlení si tak cvičí i schopnost kombinovat.

Grafika hry je pouze v šestnácti barvách, to však neznamená, že je špatná. Právě naopak. Myslím si, že vypadá přesně tak, jak by se u takové hry slušelo. Všechny obrázky jsou velice pěkně nakresleny a animovány.

K hádankám hraje zhruba deset melodii, některé z nich jsou velice pěkné. Škoda jen, že jich autoři nedodali více. Nechybějí ani zvuky, hodnověrně doprovázející události na obrazovce.

Hru bych doporučil nejen těm, kteří si občas rádi potrápí mozkové závitky, ale i všem, kterým činnost přemýšlení není protivná. THE INCREDIBLE MACHINE 2 totiž patří k nejlepším logickým hrám, které se v poslední době objevily na herním trhu.

Martin Dvořák



Při vytváření vašich vlastních hádanek můžete využít některé z mnoha pozadí, jež hra nabízí. Pokusil jsem se jich co nejvíce vměstnat do tohoto obrázku (nahore). Autoři se o nás pečlivě starají, takže kromě podrobného průvodce hrou nechybějí ani informace o všech součástkách, které máte k dispozici (vpravo).



**score 82%**

Název hry: THE INCREDIBLE MACHINE 2

Výrobce: Sierra-On-Line

Žánr: Projektantství

Styl: Logická

Počítač: PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 75%

Prostředí: 85%

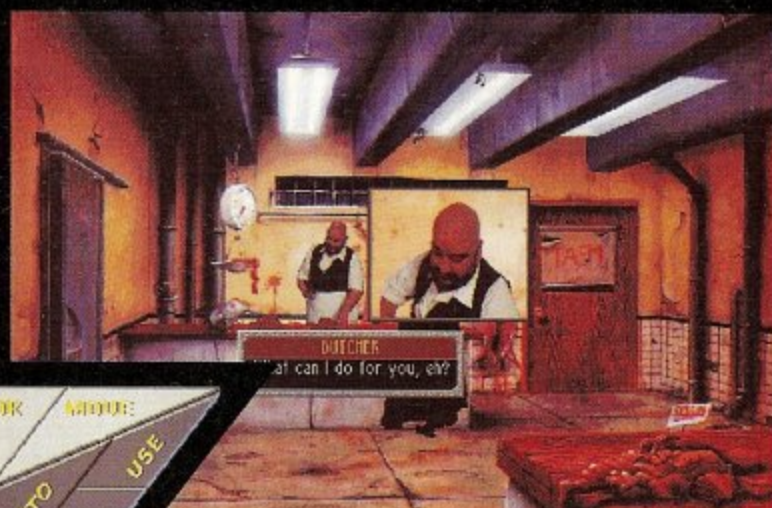
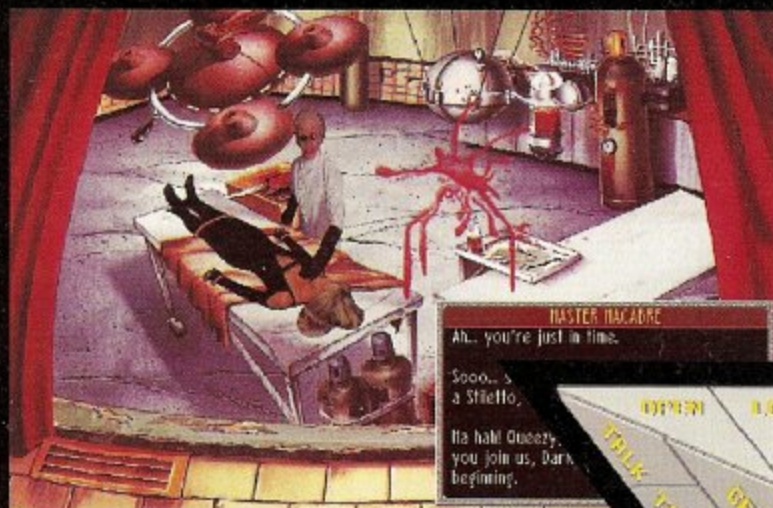
Grafika: 75%

Zvuk: 70%



# Noctropolis

Nekupujte komiksy, nekupujte horory, Noctropolis nahradí vše!



Už se stalo pravidlem, či vlastně jistotou, že každá nová hra se objeví jen na CD, sbohem diskety, sbohem piráti. Je tu nová hororová hra, kterou vrhla na pulty firma Electronic Arts. Podle prvních zkušeností členů redakce vám bude delší dobu trvat, než se do hry dostanete, než přelousknete první komplikované problémy hry.

O co vlastně jde? Asi už všichni slyšeli, či i viděli nějaké komiksy. Ti starší znají Čtyřlístek s obligátním prasátkem a jeho kamarády; ti mladší znají Káju Saudka, ti nejmladší už znají všechno. Nejen Walta Disneye, ale i různé krimi, rodokapsy a horory. Ale takového znalce komiksů, jako je hlavní hrdina téhle pozoruhodné a obtížné hry, toho prostě neznám. Ale díky dnům,

a nocím, které trávím s NOCTROPOLIS, s ním budu brzy zajedno.

Hlavní hrdina naší hry, Peter Gray, zná zná totiž kdejaký hororový komiks, protože je sám majitelem knihkupectví, kde kšefty nejdou a nejdou, a kde je jeho jedinou zábavou čtení hororových komiksů, protože ho i žena opustila, což sice není horor, ale má tak větší příležitost se do komiksových sešitů začíst. Sedého života má Peter už dost. Pochmurný krám plný knih žádnou radost neskýtá, proto se Peter ztotožní s postavami oblíbených sešitů a horor na obrazovce může začít.

První krok má logiku slona v obchodě s porcelánem. Musíte se z krámu dostat ven, vaše vlastní dveře nejdou otevřít, tajný východ nikde, a tak po obdržení balíčku s dalším komiksem dostanete i drobnou pozornost: zlatou a stříbrnou minci. Je nuda, jak si tak se stříbrnou mincí pohrává, náhle se objeví časoprostorový mnohostěn a Peter se probere ve městě Noctropolis, temném městě z jeho komiksů. Po téhle mincovní podivnosti už začíná skutečný příběh, plný horroru, brutality, sexu, obtížných, někdy téměř neřešitelných, ale zcela logických hádanek.

Dostanete se do hry, která vás zaujme svoji báječnou grafikou (opravdu vynikající grafika, brutální obrazy všeho druhu - ANDREW), často se měnící a velmi případnou hudbou, která dokonale navodí atmosféru strachu a napětí. První člověk, se kterým se sejdete, a který je ochoten s vámi vůbec komunikovat, je prodávčák novin. Ten vám zodpoví otázky na téma, kdo je kdo, dokonce vám i řekne o třech místech, kam se ve městě podívat. A pomalu a těžce se proboujáváte hádankami, které autoři této gigantické hry připravili.

Mnohokrát se dostanete do slepé uličky. Já jsem strávil asi týden pokusy přemluvit druhou hlavní hrdinku hry, slečnu Stilleto ke spolupráci. Přesto, že mám sex appeal na rozdávání, tuhle holku jsem neukecal. Ale nevěšte hlavy, spolupráce i sex bude. To už bych ale ovšem prozradil příliš moc a mnohým jistě zkazil radost.

S každou novou scénou či lokalitou, kam se dostanete, se zvyšuje váš zírání index (zíráte víc), stoupá vám teplota, krevní tlak a jiné hodnoty. Grafika je prostě geniálně zpracovaná. Hudba doplní atmosféru, vaše pokusy o řešení hádanek vám ničí mozkové závity i adrenalin. Pokud chcete cestovat po tajemném městě, stačí vyvolat mapu a můžete se přenášet do jednotlivých lokalit, kde zase budete zírat na grafické zpracování a těžce, přetěžce hledat pokračování cesty, která vede k osvobození města od zlotřilců. Na každém místě velepěčlivě a trpělivě použijete příkaz LOOK. Je snadné něco přehlédnout. V některých dialogích musíte najít ty správné odpovědi i otázky, abyste se dozvěděli další podrobnost nutnou k pokračování.

Aby se tato hra stala skutečně stoprocentním šlágrelem, museli by autoři odstranit či změnit několik drobných nepříjemností, se kterými se budete během svého dobrodružství potýkat. Hra se ovládá myší, ale změny povelů (dívání, braní) musíte provádět přes kliknutí pravou myší a pak teprve z nabídkové pyramidky vybrat ten pravý povel, což je trochu nemotorné. Druhé minus je v povelu 'použij'. Pokud použijete nesprávný předmět, na obrazovce se objeví inteligentní nápis „Tohle tady nejde“ (volně přeloženo z anglického originálu). A ještě jedna věc mi vadí: hudba je skutečně velmi kvalitní, ale doprovodné zvuky 0. Nula velká, podtržená, prostě nic. Voda nehučí, dveře nevržou, mrtvolky nesténají, milenky nevzdychají blahem, a boty mi taky nevržou.

Videosekvence se většinou odehrávají jen ve výřezu obrazovky, ale jsou velmi dobře a realisticky sestavené. Je výhodou pro ty, kteří nejsou v americké angličtině zcela doma, že lze nechat texty dialogů na obrazovku vypsat (na rozdíl od KQ VII). Ale pozor, to je jen pomoc jazyková, jinak žádné hinty, nápovědní panely jako v UNDER A KILLING MOON, prostě jste ponechání trpkému osudu badatele na poli děsu, horrorů, sexu a jiných příjemných stránek života. V době, kdy tuto recenzi píšu, už jsem četl zdrcující kritiky některých zahraničních časopisů. Pro ty mám jediný vzkaz: pánové, zakysli jste po deseti či patnácti minutách hraní, a proto jsou vaše recenze tak negativní. Když hru příliš brzy vzdáte, budete smýšlet jako redaktoři cizích časopisů, ale protože my jsme již daleko a hluboko vnoření do děje a krásy hry, je náš verdikt jiný, takový, jaký by se měl ve všech časopisech objevit.

Vladimír Henzl

## DRUHÁ STRANA MINCE

Nejbrutálnější hra všech dob, Barker na obrazovce, super!

ANDREW

## score 85%

Název hry: NOCTROPOLIS

Výrobce: Electronic arts

Žánr: Horror

Styl: Adventure

Počítače: PC CD-ROM

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 85%

Atmosféra: 85%

Grafika: 90%

Zvuk: 65%



Jediné, co lze k těmto obrázkům napsat je: GRAFIKA JE FAAAAANTAAAAASTICKÁÁÁ. Nebo snad ne? Určitě ano.

# Blackthorne

Tak jsme se konečně dočkali! FLASHBACK 2 je tady! Co? On to není FLASHBACK 2? Aha...



Příprava k útoku na modrého bejka (vlevo). GAME OVER (nahore)

Hluboko v útrokách Tuulu se rozkládá trůnní sál. Nad shromážděním odporných slizkých skřetů sedí na trůně sám strašlivý Sarlac (zuby, rohy, bicepsy - klasika), který dává povel k rozhodujícímu útoku na hrad Stonefast. Mírumilovný král Vlaros vidí, že se blíží konec a nechá svého syna teleportovat do bezpečí - na Zem. Malý Kyle s sebou dostává čarovný Lightstone, aby se jednoho dne mohl vrátit a svrhnout nenáviděného bla bla bla bla... Intro hry BLACKTHORNE vyloženě smrdí. Nejen, že je značně statické, ale taky výrazně neoriginální. Hra samotná taky příliš originální není (tedy skoro vůbec - viz dále), ale nesmrdí - je to totiž předělaný FLASHBACK. A FLASHBACKů není nikdy dost.

Z FLASHBACKu je ukradena plynulá animace postavičky, její ovládání (včetně otáčení v běhu, skoků, kotoulů a visu za ruce) i kombinace akce s logikou (kartičky do vysunovacích mostů, klíče k silovým polím, občasné rozhovory s ostatními postavami). V čem se BLACKTHORNE liší? Jednak má o něco lepší grafiku a jednak je v něm spousta krve. Asi byste se měli trochu zamyslet předtím, než ukážete BLACKTHORNE svému desetiletému bratříčkovi, ale pro zkušené zvrhlky je to vyložená lahůdka. Základním pracovním nástrojem hlavního hrdiny je totiž brokovnice. Když to do nepřítele napálíte, cackají z něj červené kousky, a když ho dorazíte, příliš estetiicky to nevypadá. Vrcholem je speciální tlačítko na výstřel dozadu. Představte si to: Nevíte jak dál, chcete si trochu ulevit, přijedete k jednomu z vyhladovělých

věžňů připoutaných ke zdi, který nařiká „Umírám hladu“, pak si stoupnete zády k němu, vytáhnete brokovnici a zmáčknete tlačítko „D“. Váš hrdina nevzrušeně namíří brokovnicí za svá záda a zmáčkne spoušť - zableskne se a vězeň se promění v krvavou kaši, ležící pod zdí vyzdobenou jeho mozkem. To všechno v dokonale animaci. Do osmnácti nepřístupno.

Další inovací oproti FLASHBACKu je krytí. Pokud zmáčknete „nahoru“, váš hrdina se „schová do pozadí“ a nikdo ho nemůže zasáhnout (on ovšem přitom nemůže střílet). Přestřelky jsou vůbec vymyšleny celkem chytře - nejde v nich o rychlé mačkání střílby, ale o chytré kombinování krytí a střílby. Každý typ nepřítele vyžaduje jinou taktiku, ale když objevíte správný postup, můžete spolehlivě zničit každého, aniž byste byl jedinkrát zasažen. Později se objevují i vaši ozbrojení kolegové, kterým můžete při jejich přestřelkách pomáhat. Nebo je zbaběle zastřelit ze zadu - jen tak pro legraci...

Podobně jako ve FLASHBACKu máte nekonečné životy a na začátku každého levelu dostanete čtyřpísmenné heslo. Levely jsou chytře vymyšlené - ani moc dlouhé, ani moc krátké, a vyžadují patřičnou dávku logického myšlení. A když už vás začne nudit styl grafiky, dostanete se do další oblasti, která vypadá zase úplně jinak. Navíc se celou hrou prolíná jakýsi nepřilíš pochopitelný příběh (viz úvod), ale nemusíte si ho příliš všimnout - prostě čas od



Dva na dva - a já ji právě koupil (vlevo). Věžň dostal ránu z lásky (vpravo). ...a rudá záře znovu zaplame (nahore)!

času něco od někoho dostanete, nebo se dozvíte nějakou tu moudrost. V podstatě jde ale o to, jít pořád dál a dál a likvidovat všechny, kteří po vás střílí. Většinu jich můžete zastřelit, ale občas narazíte na obludy, kterým musíte hodit pod nohy granát.

Grafika je sice malá, ale velice hezky animovaná (jedinou vadou na kráse je to, že se animace zpomaluje, pokud je na obrazovce víc postav najednou). Styl levelů se mění od dolů, přes džungli až po zámek. Zvukové efekty jsou slušné (především nabíjení a střelba) a hudba je průměrná. V každém komplexu je sice jiná, ale jsou to spíš scénické zvuky, než hudba. Ovládání je nejlepší z klávesnice (jako u FLASHBACKu).

Pokud se vám líbil FLASHBACK (sakra, jestli ještě jenou napíšu „FLASHBACK“, dám si facku) a jste tak trošku sadista, bude se vám

líbit i BLACK-THORNE. Je to příjemné osvěžení a vzpomínka na staré dobré hry na Amize (a případně i na Spectru). Dlouho vám vydrží a i když ji budete hrát znovu - je prostě zábavná. Pokud bych nikdy v životě neviděl FLASHBACK (PLESK - Jau!), možná bych jí dal i takových 90 procent - ale jak vždycky říkám, originalita není základním předpokladem kvalitní hry.

František Fuka

**Score 83%**

Název hry:	<b>BLACK-THORNE</b>
Výrobce:	Interplay
Žánr:	Fantasy
Styl:	Střílečka
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	50%
Atmosféra:	75%
Grafika:	85%
Zvuk:	85%

# ZeeWolf

Znám pár lidí, kteří kvalitu hry posuzují podle grafiky. Já k nim nepatřím, a tak mi nezbyvá, než je litovat. Ti totiž Zeewolfa nikdy hrát nebudou.



Jednou z nevýhod této hry je, že není možné vypnout složité antialiasovací metody, díky nimž vypadá animace tak dobře. Na Amize 500 je hra díky tomu totiž velmi pomalá. V některých momentech až nehratelná. Na A 1200 je vše naprosto bez problémů. Oproti staříčké hře VIRUS velké vylepšení: ZEEWOLF se dá ovládat joystickem!

Pokud si dobře vzpomínám, žila byla kdysi hra jménem Virus. Nikomu nic neudělala, pár lidem se líbila a ti také rádi hráli. Postupem času se na ni ale zapomnělo, což je docela škoda. Naštěstí ale ještě před oním upadnutím v zapomnění stačila vydělat nějaké ty peníze. Autoři si za ně uspořádali pořádný mejdan. Když se po třech letech probrali z kocoviny a zjistili že jim zbylo tak akorát do automatu na kafe, sedli za své Amigy a udělali Virus znovu. Pravda, trochu ho

změnili, aby se neřeklo, ale to nejdůležitější zůstalo - perfektní hrátelnost i zábava.

Představte si DESERT STRIKE ve vektorovém provedení. Máte? Dobře. Teď se pokuste změnit úhel pohledu, více z boku. Už? Taky dobře. No a nyní si k tomu přidejte skvělou atmosféru a opravdu nevídané akce. Tak například, v misi jedenáct startujete asi s padesáti náboji a dvěma raketami. To vám asi samo o sobě nic neřekne, ale vezte, že s tím budete muset zničit něco okolo šedesáti tanků, kanónů a helikoptér. Docela jednoduchým matematickým výpočtem se dobereme zajímavého výsledku. I kdybyste dokázali zničit tank jediným nábojem (jako že to určitě nedokážete), stejně po vyčerpání munice zbude cca. deset kovových obalů ošticích olovo po vašem nebohém vrtulníku (cože? já se ještě nezmínil, že létáte ve vrtulníku? Tak pokud jste to ještě nevyzorovali z obrázků, upozorňuji: létáte ve vrtulníku!) a to se pak není čemu divit, že neustále padáte k zemi a tam se již po stopáté grilujete zaživa. Jak celou tuhle zapeklitou situaci řešit? Stačí na jednom malinkém bezvýznamném ostrůvku najít spojenecký tank a ten následně přenést (ano, i takovéto kousky provádíte!) na místo bitvy a pak ho už jen ze vzduchu pozorovat, kterak za vás ničí vše živé i neživé.

Nebo tohle - dvanáct nejlepších vědců a konstruktérů spolu s novými prototypy válečných helikoptér bylo uneseno na nepřátelskou základnu. Tam mají vědci dokončit ony prototypy a konstruktéři je budou muset pod hrozbou vyřetování počítače začít vyrábět. Situaci samozřejmě musí zachránit nějaký hrdina, který je vždy po ruce, tedy vy. Nejdříve vyřadíte z činnosti obranné mechanismy na základně. Už jen to je práce na půl hodiny, nepřítel totiž nejsou žádní srandisti a pálí po vás vším, co mají poblíž. Následuje záchrana človíčků, což není žádný problém. Občas vás sice přiletí povzbudit nepřátelský vrtulník, ale z toho si nic nedělejte. No a pak přijdou na řadu prototypy. Nejdříve je nutné najít je a následně zjistit, že jeden sice dokáže vzlétnout a vrátit se na mateřskou letadlovou loď, ale ten druhý je vážně poškozen a vy ho budete muset pomoci tažného lana (či co to je) převést sám. Pokud vás po cestě potká nějaká taková legrační zelená helikoptérka, budiž vám sama hladina milostiva... Ukoly se neustále mění, od ničení rozestavěného jaderného reaktoru, podpory pozemních sil, hledání a zachraňování tajných agentů až po likvidování výzkumných center nebo odvážení bojových jednotek z obklíčení. Tak co říkáte, nestojí to za pár dnů strávených v kokpitu? Jasně, že ano! A věřte mi, ZEEWOLF vás hned tak nepustí. Po několika odehraných misích se dozvíte další kód a hned je na tom světě veseleji. Jen ať nedopadnete jako já! Neustálým přesvědčováním sebe sama že, „už jen k dalšímu kódu a pak už jdu opravdu spát“ jsem probděl noc, aniž bych si toho všiml a



Jedním z úkolů druhé mise je zničit tanky (nahore) a z rozvalin vězeňských budov vysvobodit devět pixelů vysoké panáčky (dole).

následně mne k smrti vyděsil obyčejný budík. Spletl jsem si ho totiž s nějakou dábelskou novou zbraní, kterou na mne počítač v zoufalství právě vymyslel. Tak už si ZEEWOLFa proboha konečně zahrajte, ať sami vidíte, že kvalita hry se nedá posuzovat podle toho, jak vypadá. Jen si vezměte takového Dynablastera. Na první pohled nic moc, ale na ten druhý... To je už ale úplně jiná kapitola.

Martin Kalivoda

**score 84%**

Název hry: ZEEWOLF  
Výrobce: Binary Asylum  
Žánr: Válečná  
Styl: Akční  
Počítač: Amiga 1200  
Amiga 500  
Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:  
Originalita: 80%  
Atmosféra: 85%  
Grafika: 70%  
Zvuk: 75%

# Commander Blood

Až se bude Bionium lehce dotýkat špičky tvého prstu, polechtej s ním mantu na břichu a tvoje mysl se dotkne nekonečna

*Motto: "Já rád hvězdný prach na tvých ramenou, cizince"*

Dnes zde máme něco pro nevšední humanoidy. Akirové, Tetsuové a Braindeadové, vzbudte se z kryogenního spánku a poďte se podívat na výtvar ze všech podivínství nejpodivnější. Nechte svou krev kolovat vesmírem, svůj tep bít s pulsující hvězdou. Dovoďte svým myslím vplout do delfinů z rosolové pavučiny, v jejichž tělech se vydejte na pouť za třípytivými ženami Ondoyantes snícími svůj metanový sen. Milujte se s bojovými roboty vonícími erotickým parfémem. Nechte své ego zaposlouchat se do tónu robotova mozku, kde poletují manty a neuronové vlaky táhnou svazky Bionia...

Ne, ne, ne! Ať se snažím, jak chci, stejně nemohu těmto řádkům předat všechnu tu bláznivost, úchylnost, vzdálenost a nepochopitelnost, která se ještě před chvílí odehrávala na mém monitoru. S jistotou mohu říci jen tolik, že jsem se na začátku hry objevil v obrovském kovovém kolosu zapuštěném do břicha vesmírné velryby. Mé umírající druhé já jménem Bob mě zavedlo do úkolu zjistit, proč ve vesmíru došlo k velkému třesku, pro kteroužto vědomost budu muset putovat milióny let zpět

v čase, desítkami světů a komunikovat s několika civilizacemi. Jediné, co ze sebe mohu vidět, je moje pravá ruka, jejímž ukazováčkem tisknu různá tlačítka a volím odpovědi při komunikaci s bytostmi, které se přímo předhánějí ve zrůdnosti. Ovoce těchto rozhovorů, jejichž smysl se většinou rychle vytratí v oceánu hvězd, jsou koordináty planet. Každá planeta je sama o sobě grafickou podívanou první třídy a nutno říci, že tolik animovaných 3D sekvencí nacpaných v jediném hře (a hlavně na JEDINÉM kompaktu - red.) jsem ještě v životě neviděl. Na nejedné planetě přitom ještě dále putuji, navštěvuji nová místa, otvírám ústa na další a další podívanou. Na své lodi mám kromě šíleného druhého já ještě cestovní delfiny, v jejichž tělech putuji mimo loď, telefon, televizi a šestnáct mrazících boxů, ve kterých si vozím prapodivné předměty. Tolik po dvou dnech hraní mohu říci k objektivním poznatkům. Všechno ostatní zůstává zastřeno ve zmatku, který tuto hru přesouvá mezi nejpodivnější výtvar, co kdy programátorský mozek splodil (tuto hru vytvořil francouzský tým Cryo, který má za sebou například MEGARACE, SCORE 7, 75%, nebo DRAGON LORE, SCORE 12, 80%). Budete-li se usilovně snažit, nevydrží vám tato podivnost na dlouho. Po dvou dnech jsem "to všechno" už měl za sebou a o konci vám výjimečně prozradím tolik, že je naprosto, úplně a totálně úchylný a nemocný. Někomu by se mohlo stát, že ho zakončení této hry přivede do zcela toporného transu, takže pozor!

Viděli jste film Rocky Horror Show nebo kino verzi Twin Peaks? Pokud ano, mohu tvrdit, že se tato hra podobá jejich úchylnému stylu, až na to, že jejím žánrem je hardcore sci-fi, ve srovnání s kterým je Herbertova Duna román ze současnosti. Pokud jste snad ani jedno z těchto děl neviděli, nemám k čemu bych nelidský výtvar COMMANDER BLOOD

Váš šéf se často chlubil tisícem ženských srdcí, které za svůj předlouhý život získal

Rozmrazená Ondoyantes učí plavat můj palubní počítač

Rukou vybíráte na mapě, na kterou další podivnou planetu se poletí



Až domluví půjde tancovat techno a rozstřílí všechno na cucky

Rodinka slizů prý pojede na dovolenou

Observatoř na planetě od B

We're going to take a few days break...



přirovnal, protože v herní historii (snad kromě amigácké podivnosti CAPTAIN BLOOD z roku 1991) nemá obdoby. Odtud tedy originalita 95%.

Grafika i hudba jsou, jak už tomu v dnešní době bývá, na úrovni. Animace postav (i když častěji spíše zrůd) je dokonalá a o bytostech schovaných za pracovními maskami si nejsem tak jistý, že to jsou lidé. Že by Cryo najalo UFO?

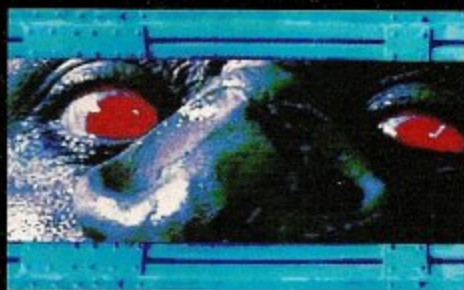
Ostatní popis hry by se pravděpodobně zvrhl ve škatulkování a soupis mých subjektivních pocitů, takže namísto klasického recenzentského tlachání nadhodím pár ukázek ze hry a pak vás recenzii ukončím, aniž bych se mučil popisováním nepopsatelného:

Kněz s obličejem ve tvaru jizvy říká, že ví, že v pravé ruce držím myš a nutí mě, abych silně stisknul levé tlačítko, aby mohl odebrat otisk mého prstu. Rosolovité bytosti, jejíž tělo je napůl spálené nemilosrdným sluncem Gaedeia pomáhám tak, že ji obaluji kovovými pláty. Překonávám čas pokořením černých děr a pak ukazují velkému vůdci minulosti jeho vlastní mumii, jejíž prokletí mi rozkládá vědomí na prach. Co s poletujícími chlupatými koulemi, které pláč, že je techno-roboti loví jak dobytek, aby mohli kouřit jejich choboty? Robot tančící tango opisuje rozmáchlé kružnice rotačním kulometem a zasněně mi vypráví, jak mě stáhne z kůže a nechá mě sníst své vlastní zuby!

Hordy zrůd a proudy vizí znásilňují vaši mysl, logika se třítí o bariéry tisíciletí, ale až

se stanete kapitánem Bloodem a pochopíte o co jde, odhalíte skvělou hru plnou vzrušení, tajemna a šílenství! A možná že jednou večer, až vaše dívka přijde k vám k otevřenému oknu, na chvíli se zamyslí a pohlédne z okna na oblohu plnou hvězd - to uviděla hvězdný prach na vašich ramenou.

Andrej Anastasov



<b>score</b>	<b>84%</b>
Název hry:	COMMAN- DER BLOOD
Výrobce:	Mindscape
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Břed
Počítače:	PC CD - ROM
Obtížnost:	Střední
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	95%
Atmosféra:	85%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

# Warcraft

Ostrí sviští po jevišti, rozřezává oponu a namátkově se zabodává do hrudi jednoho z diváků. Diváci šílí vzrušením - jsou to vyznaváci strategie jménem DUNE II, kteří očekávají jejího nástupce. Kužely světla vystřelí na stáž a jekot smíšený s potleskem zahřmí hedištěm. "WARCRAFT je tu, je tady!", šílí fandové v první řadě...

"Dnes k vám, drazí a milí, přicházím v novém vtělení - jsem WARCRAFT", očima přehlídím nacpané hlediště. "Minule jsem byl DUNE, THE BATTLE OF ARRAKIS a ještě teď si živě vybavuji vaše nadšení, strategický zápal a Harkonnenské praporece, avšak nadchází nová doba, kdy hledáme podstatu bojového umění v časech dávno minulých a WARCRAFT je právě tím, o co jste žádali. Kdo by se nechtěl znovu ponořit do velitelského úsilí, (zvyšují hlas) odhalovat skryté území neznámých končin a (teď už skoro řvu) dobývat opevnění nepřítelů!" V odpověď se z hlediště ozývá manické běsnění, diváci bubnují do sedadel, dělají vlny a melou se v klubkách herního vytržení, vzpomínajíce na DUNE II a na všechny ty krásné chvíle strávené vyráběním vojsk, zkoumáním mapy a bojováním. Rychle otevírám astrální doménu, vysávám kouzlo Ku-klux-phglem a posílám ho do jeviště. Hned je ticho jak v hrobě (ach vy moje sladké tiché hroby, jak vy mi chybíte). Přicházím na samý kraj pódia a nechávám svou tvář složit v soustředění: "WARCRAFT znamená bojové umění, a proto slyšte.

Každý bojeschopný Ejďž Sapiens zde v sále má od zítřejšího data, kdy bude WARCRAFT volně k natažení z centrálních skladů, možnost znovu se ponořit do variace Dune-strategie a stát se velitelem středověkých šiků, lidí nebo orků podle libého výběru (nechávám svoji tvář rozttat do šlechetné upřímnosti). Jednoduchým myšlením budete moci pohybovat jednotkami z místa na místo, posílat je do boje (šum v sále), stavět farmy, kasárny, chrámy a opevňovací hradby, zkoumat lesy, jeskyně, ostrovy (hluk v sále), trénovat lepší bojovníky, vymýšlet nová kouzla

a dokonce vytvářet technické pomocníky jako katapulty, děla a to všechno ve stylu (technici v zákulisí spouští fanfáry) DUNE III!". Totální řev v sále, Ku-klux-phglem nezabírá, někteří posluchači se rozbíhají čekat před obchody, kam WARCRAFT přivezou nejdříve. Přivolávám vonné Sandonoriko, protože vlhké teplo láká sladkou příchutí mého rozkládajícího se těla nepřijemně daleko. My Dávnomrtví to nemáme lehké - těch peněz za voňavky a líčidla, ale máme magii. Sedám si na připravený ozdobný trůn a levituji nad diváky v prvních řadách. Diváci jsou nadšení, mám je ve své moci.

"Přichází moment, kdy vám povím něco bližšího o strategickém elementu této simulace vojvodce. Vaše úsilí začne na malém kousku půdy se stádečkem rolníků. Nezbyvá než stavět domy a těžit suroviny v reálném čase (je ho možno zrychlit nebo zpomalit). Namísto koření naplní vaše pokladny zlato z dolů a zásoby dřeva na stavbu domů budou přineseny z lesa (vyvolávám mentální hologram nad ztichlým sálem). Dřevo, zlato a počet farem produkujících obživu jsou jediná kritéria rozvoje. Po vystavění kasáren, které jsou v pokročilejších úrovních již rovnou k dispozici, vychází do okolí první bojovníci (nechávám narůst svůj nehet na 30cm a ukazuji jim na drobné postavičky rojící se uprostřed hologramu). V každé další úrovni dostanete k dispozici určitou strukturu navíc. Vyvinutím větrného mlýnu například dojde k rozvoji řemesel a získáte tak první šípky, taktéž stáje dodají koně a chrámy vyučí kněze. Díky koním vyvinete v kasárnách jízdu, díky technickému pokroku a kovárně uzří světlo světa první katapult. Vylepšený kostel učí své kněze novým kouzlům, oni poté dokáží hojit raněné, dívat se do dálky či dokonce zneviditelnovat vybrané jednotky, máte-li dosti kněžů, může vaše neviditelná armáda napadnout opevnění nepřítelů zevnitř. Vrcholem rozvoje je vystavění kouzelnické věže plodící mágy, kteří dokáží zvrátit průběh bojů nelítoštnou černou magií". Přesouvám nehet na horní menu a kouzlem pole soustředění Pro-Sta-Ta, "Každý bojovník, stejně jako jednotka nebo stavba, vše má svůj příděl energie, který je bojem odčerpáván. Budovy a bojové stroje mohou opravovat rolníci, ale věci živé pouze kouzelník ozdraví."

"Až vybudujete slušné zázemí přijde na řadu dobývání. Každé dobovačné tažení musí mít svůj řád - mečíři koňmo a těžká pěchota vpředu, pak bojové stroje a lučištníci a nakonec slabší knězi a magové". Na souhlasné mručení v sále odpovídám úsměvem odhalujícím mé plesnivé zuby a je to rána, budu asi muset před každým vystoupením žvýkat Blendamed. "Válečná vřava je ochucena výkřiky jednotek, které na vaše rozkazy odpovídají 'Ano pane' nebo 'Učiníme, náš Lorde'. Realnost hořících budov, ohnivých dešťů a bojů o zlaté doly elegantně dokresluje strategické běsnění. Struktura úrovně je složena do celku velkého boje proti orkům (nebo lidem). Král vám zadává různé mise, které však nejsou vždy zaměřeny na zničení nepřítelů. Někdy máte za úkol podtavit speciální opevnění nebo vysvobodit vězně. V některých misích nemůžete stavět vůbec, s armádou, kterou dostanete



k dispozici, musíte vystačit až do konce". Shovívavě sleduji, jak někteří z posluchačů vytáhli kapesní myši a jezdí si s nimi po stehnech a po opěradlech, vyjadřující tak nesmírnou touhu popisovanou hru si rychle vyzkoušet. Vida lesknoucí se oči obecenstva, vím, že není co dodat. Loučím se a odlétám za baldachýn. "Dobrá práce, Mamouliane", klepe mi na rameno člověk z reklamní agentury. "Budeme prodávat jako diví, jako diví", euforizuje a vytukává na přenosném telefonu číslo firmy Interplay, na osobu na konci drátu vykřikuje: "Dopadlo to skvěle, bude se prodávat o sto péro...co?...Jo, jasně."

A co já? Já odcházím do přítmi maskérny a už potolikáté přemýšlím o tom, zda je to správné, očarovávat mladé chlapce. Che, WARCRAFT, vždyť to není nic moc, taková decentní kopie DUNE II, nic nového pod sluncem. I podobná Mega-lo-mania byla alespoň originální. Ale což, prodávat se tahle věc bude už proto, že davy jsou na strategie typu DUNE nadržené. Zívám. Dneska už toho mám dost, otevírám provizorní rakev, lehám si na chladničkou hlínu a čekám. Po malém tichu přichází holčičky. Nesou rovnou víno a koření, se kterým si je dám...

Zapsáno z komerční prezentace mistra Mamouliana v divadle Computing, Léta Páře 2009.  
Andrej Anastasov

Při dobývání kouzelníkovu hradu hyne jedna moje jednotka za druhou (nahore) Všichni čtyři kouzelníci zakouzlili ohnivý deštěček.. (uprostřed) Pavouci útočí. Warcraft je vynikající zejména přes modem. Zkuste to! (dole)

**score 77%**

Název hry: WARCRAFT

Výrobce: Interplay  
Žánr: Fantasy  
Styl: Strategie  
Počítače: PC CD-ROM, PC  
Obtížnost: Střední

Hodnocení:

Originalita: 70%  
Atmosfera: 80%  
Grafika: 80%  
Zvuk: 75%

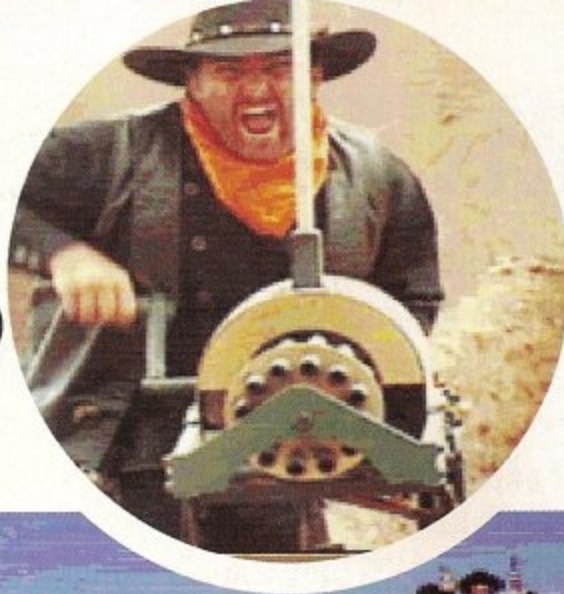
**Druhá strana mince**  
Mistr Mamoulian je příliš kritický, WARCRAFT je jednoduchá, nepřilís technicky strhující hra, která však chytne svou zábavností a vysokou hrátelností. Díky možnosti hry přes modem nebo po síti patří mezi nejlepší "realtime" strategie

Jan Eisler

recenze

# Mad Dog II

## Ztracené zlato



Máte dobrodružnou povahu? Jste snílek, který by rád prožil něco vzrušujícího? Nudí vás už sledování filmů, jejichž hlavním hrdinou nejste vy? Pak právě vám je určeno druhé pokračování „filmohry“ MAD DOG od firmy American Laser Games.

MAD DOG II nese přívlastek Ztracené zlato, což napovídá, kolem čeho se hra asi bude motat. Stejně jako i v prvním díle vás najme takový ten dědeček s bílými vousy, náležitě vás navnadí a provede nezbytné testy (budete střílet do dynamitu, směrových šipek a lebek). Ještě se ani nestihnete pořádně rozstřílet, když objevíte šipky proškivaného chlapíka, který vám ve svých posledních minutách svěří půlku své mapky ke zlatu (neviděli jsme to už někde - pozn. redakce).

Ani ne vteřinu po tom, co vám sdělí, kdo má druhou půlku, se ocitnete v ostré palbě nepřátel. Pár desítek jich postřílíte a vydáte se do města, kde žije mnich - majitel druhé části mapky. Svatý muž vám ji odevzdá a slíbí, že pokud poklad naleznete, dostanete odměnu.

(Asi si říkáte, jaký je to hlupáček, když si myslí, že poté, co se zmocníte spousty zlata, vás nenapadne nic lepšího než k němu letět a nadšeně očekávat kolik tisíc procent pokladu se vám rozhodne věnovat. Nezapomeňte však, že jste kladný, ale opravdu kladný hrdina, který si přeci nemůže nechat peníze, když náleží někomu jinému. To by mu

svědomí nedovolilo a do konce života by se mučil myšlenkami, co že to provedl za ošklivou věc.)

Jakmile máte celou mapku, vyberete si ze tří postav, které vás dovedou k pokladu. Budete si moci zvolit buďto starého indiána, pochybnou, avšak pohlednou ženštinu, nebo chlapíka, kterému říkají profesor. Každý vás povede trochu jinou cestou, takže stojí za to hru vyhrát s každým z nich.

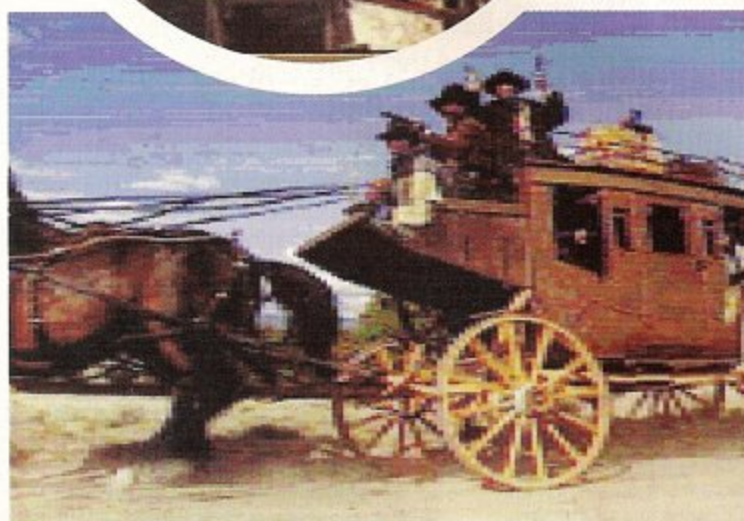
Nebudu už z příběhu více prozrazovat, neboť právě on je jedním z mála faktorů, které by si u MAD DOGA II zasloužily kladné ohodnocení. Je sice pravda, že prostředí, ve kterém hra probíhá, je hodně podobné prvnímu dílu, nicméně je mnohem delší a řekl bych, že i lépe promyšlené. Kromě stereotypního střelení do objevujících se banditů budete muset trefovat i jezdce na koni, výbušniny či lupiče v projíždějícím vlaku.

V MAD DOGOVI II střílíte své nepřátele jako umělé holuby. Rekl bych, že místy není pro kulky kam plivnout. Jak jsem tak hru hrál a rychlostí několika desítek mrtvol za sekundu zvyšoval počet čárek na své ručnici, místy mě až napadlo, že by ten MAD DOGův gang v pohodě zaplnil strahovský stadion.

Kromě počtu mrtvých však oproti prvnímu dílu autoři přidali i na efektech. Mimo jiného se například svezete ve vlaku či vyhodíte do povětří obrovský barák. V této souvislosti mne napadá otázka, co přijde producenta levněji: udělat hru kreslenou a zaplatit grafikům, nebo hru nafilmovat a přidat pár efektů? Bojím se, že možnost druhá...

Rozepisovat se o tom, jakou má MAD DOG II krásnou „grafiku“ asi nemá velký význam. Herci mají pěkné kostýmy, okolní příroda je půvabná a artefakty z Dalekého západu jsou z mého pohledu poměrně autentické. Co k tomu ještě říci? Přínosnější bude povědět si, jak vizuální složka v MAD DOGOVI II vypadá.

**Zlato, hromada zlata. Okamžitě prodat a nakoupit za to Pentjum na devadesát s tydýspýdem. (nahore).** Pán v klobouku se usmívá, ví své - má už totiž Pentjum (dole).



Výbuchy, destrukce, zabíjení a demolování všeho druhu.

Oproti prvnímu dílu se nijak zvlášť nezlepšila hrubost grafiky. Z důvodu plynulé animace totiž autoři použili velice malé rozlišení, které roztáhli do okna přes celou obrazovku. Toto řešení volili kvůli malé čtecí rychlosti CD-ROM jednotky, ze které jsou všechna obrazová data nahrávána přímo do video paměti. Tento postup však způsobuje značné zkostrbatění grafiky, která je pak místy velice nepřehledná. Na druhé straně to však znamená, že hra vám téměř ve stejné kvalitě poběží i na jednorychlostní jednotce.

Nejinak tomu je i po zvukové stránce. Veškerá hudba a efekty jsou nasamplované, avšak na velmi malé frekvenci. Pokud tedy nemáte dostatečně dobrou aparaturu, uslyšíte nepříjemné pískání, doprovázející každý zvuk s frekvencí vyšší než má komorní A. Stejně jako v případě grafiky však autoři mají omluvu, neboť použitím vyšší smplovací frekvence by se zvýšil i objem zvukových dat. Ten by se vždy před přehráním musel načíst do paměti, což by na pomalejších jednotkách zabralo trochu času.

Pravděpodobně vás napadá, zdali hru tohoto typu nelze vyrobit v lepší kvalitě. Ale ano! Potom by však zabírala alespoň dvě CD-čka a její rychlost by se na pomalejších

počítačích stávala nesnesitelnou. To však zřejmě není cílem firmy American Laser Games. MAD DOG II poběží i na velmi pomalých počítačích (386SX), nepotřebuje žádnou přidavnou paměť a vystačí si i s velmi pomalými CD-ROM jednotkami.

Martin Dvořák

**score 54%**

Název hry: MAD DOG II  
THE LOST GOLD

Výrobce: A. L. Games  
Žánr: Western  
Styl: Akční  
Počítač: PC CD-ROM  
Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:

Originalita: 50%  
Atmosfera: 60%  
Grafika: 40%  
Zvuk: 45%

# Virtua Racing Deluxe

Automobilové závody takhle nevypadají. Takhle rychle žádné vozy nejezdí a takové vlastnosti nemají. Takhle žádná formule nevypadá, sportovní vozy se takhle nechovají a prototypy tohoto druhu neexistují. Ničemu z toho, co uvidíte a co budete číst, nevěřte. Věřte ale tomu, že VIRTUA RACING DELUXE je jednou z nejlepších závodních her všech dob. Vážně!

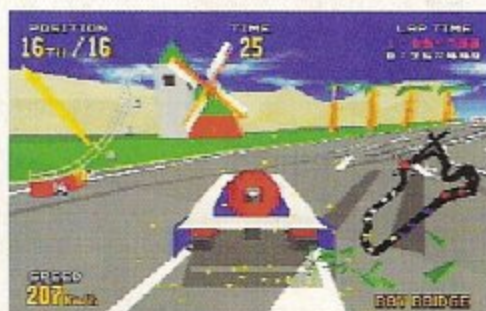
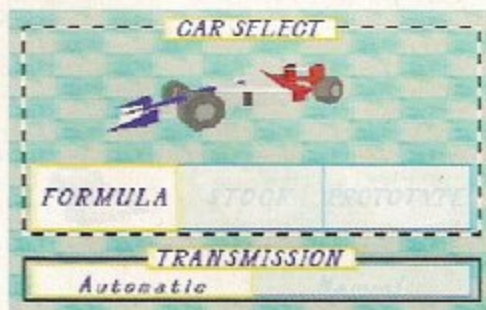
Potenciál MEGA DRIVE byl již, co do možnosti práce s polygony, vyčerpán hrou VIRTUA RACING (SCORE 10, 90%) a ani se sebelepším přídatným čipem (v případě VR to byl SVP CHIP) už není možné dosáhnout lepšího výkonu tohoto stroje. Odpovědí je pochopitelně 32-X - zařízení, které všem majitelům MEGA DRIVE otevírá dveře do budoucnosti. VIRTUA RACING DELUXE patří mezi první tři hry na 32-X (spolu s hrami DOOM a STAR WARS ARCADE) a na pomyslném žebříčku stojí na druhém místě (pro majitele MEGA DRIVE není samozřejmě nic lepšího, než vypálení rybníku všem posměváčkům s PC - koupě hry DOOM). Kdo zná hru VIRTUA RACING, anebo alespoň četl recenzi ve SCORE 10, dokáže si udělat o hře představu - kdo ne, udělá si ji teď: VIRTUA RACING je, stručně řečeno, vektorová závodní hra.

Rozdíl mezi hrou VIRTUA RACING na MEGA DRIVE a VIRTUA RACING DELUXE na 32-X je podobný, jako rozdíl mezi jízdou na motorce a ve Ferrari - obojí jede rychle a plynule, ale to druhé je přece jen o něco lepší. VIRTUA RACING DELUXE převyšuje svého předchůdce ve všech aspektech - asi tak, jako 32-X převyšuje MEGA DRIVE. Hra je o poznání detailnější a propracovanější, polygonů je mnohonásobně víc a jejich pohyb je plynulejší, pozadí je mnohem členitější a barvitější. Navíc je VR DELUXE mnohem

rozsáhlejší a objemnější - na rozdíl od jediného vozu a tří tratí jsou tady tři vozy a pět tratí. VR DELUXE je univerzálním řešením všech problémů se závodními hrami - VR DELUXE je zatím tím nejlepším automobilovým simulátorem na konzole SEGA vůbec (uvidíme, jak bude vypadat konverze pro SATURN a jak dopadnou konverze hry DAYTONA RACING, která jsou něčím zcela jiným a kde jsou vozy navíc pokryty dokonalými texturami).

Co tedy VR DELUXE dnes nabízí? Pomineme-li vylepšení, která vyplývají z hardwarových specifikací 32-X (kvalitnější zvuk, lepší a rychlejší grafika), musíme se zmínit o rozšíření hry samotné. Z pěti tratí k dispozici jsou zde tři staré (BIG FOREST, BAY BRIDGE a ACROPOLIS) a dvě zbrusu nové. HIGH LAND, zasazený do prostředí městských ulic a silnic - ostré zatáčky, nenadálá zúžení tratí a domy v těsné blízkosti cesty činí z tohoto okruhu náročný oříšek. Druhou tratí, která je zde navíc je rozsáhlý SAND PARK s dlouhými rovinkami uprostřed pouště, kdy jediné vybočení z cesty znamená razantní zpomalení motoru. Navíc tady je k dispozici ojedinělý prvek - v místě, kde se cesta rozdvíjí, je možné zvolit další trasu, se štěstím projet rychle obtížnou zkratkou a dosáhnout čelních pozic.

Kromě nových tratí, které tvoří spolu se zbývajícími třemi univerzální komplex pro



**Karamboly, to bylo vždycky moje, moje... krurr, vrzz, bumm. Dá se jezdit ale i docela normálně bez bouráček a srážek, ale není to taková zábava. Ještě že je k dispozici mnoho prapodivných autíček k rozbíjení a ničení**

procvičení závodních schopností, jsou tady i další vozy - každý se specifickými vlastnostmi a charakteristikami. Kromě závodní formule známé z verze pro MEGA DRIVE je tady i silniční model „STOCK“, pomalejší ale lépe ovladatelný a konečně futuristický PROTOTYPE - nejrychlejší stroj celé hry, který připomíná menší letadlo. Jízdní vlastnosti všech vozů jsou opravdu odlišné a ovládání každého automobilu vyžaduje jiný přístup - každou trať tak můžete projet natříkrát, pokaždé s jiným vozem a pokaždé jinak. Majitelé VR pro MEGA DRIVE si můžou vyzkoušet nová vozidla na starých tratích a nováčci ve VIRTUA světě mohou vyzkoušet všechno, protože VR DELUXE nezná hranic.

Ríkali jsme, že VIRTUA RACING je pohledem do budoucnosti (SCORE 10, strana 53). Dnes už můžeme říci, že stojíme na samém prahu budoucnosti - VIRTUA RACING DELUXE je prvním krokem směrem k zítřkům, které jistě přinesou mnohá překvapení. VR DELUXE patří mezi první hry na 32-X a rozhodně ne mezi poslední. Další hry budou ještě lepší, ještě

barevnější, ještě rychlejší, propracovanější a zábavnější. Zatím ale takové nejsou a VR DELUXE zůstává jedním z těch dobrých důvodů pro to, aby si člověk 32-X přikoupil. Budoucnost je tady!

Jan Eisler



**score 90%**

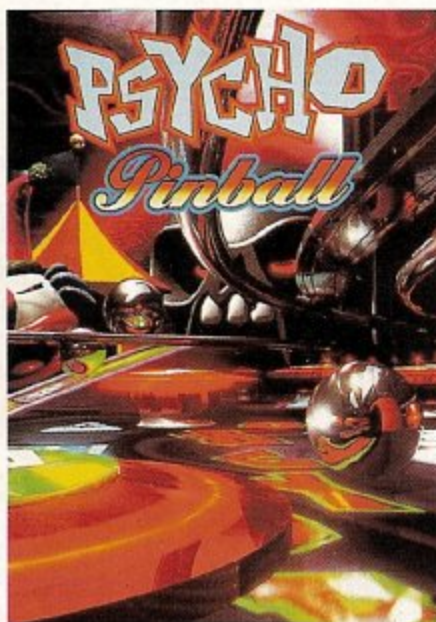
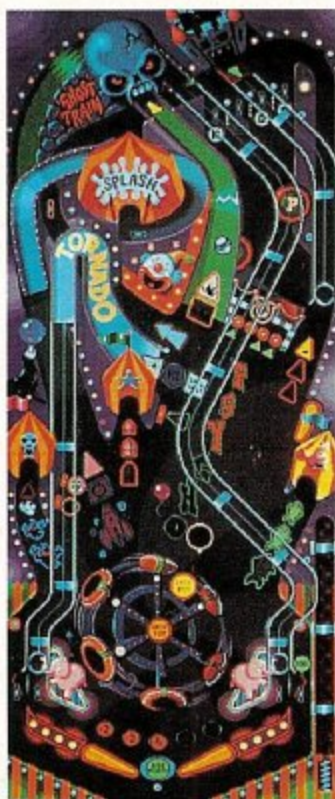
Název hry: VIRTUA RACING DELUXE

Výrobce: Sega  
Žánr: Sport  
Styl: Akční  
Počítače: 32 - X  
Obtížnost: Volitelné

Hodnocení:  
Originalita: 70%  
Atmosfera: 95%  
Grafika: 95%  
Zvuk: 85%

# Psycho Pinball

Není všechno zlaté, co se třpytí, aneb nenechte se zlákat atraktivním obalem.



Kompletní jeden "level" (vlevo). Přebal je fakt pěkný, oči odcházejí (vpravo).

Za sedmero horami a za sedmero řekami bylo jedno velké město. V tomhle městě existovala prodejna (jako v každém správném městě) počítačových her, ve které se prodávaly také hry na konsole Sega. Za sedmero horami a za sedmero řekami žil v tom velkém městě také jeden chlapec. Od svých milovaných rodičů dostal k Vánocům Mega Drive a několik her k tomu. Hned je začal hrát a hrál je tak vášnivě, že po několika týdnech už je znal skoro nazpaměť.

A proto se rozhodl, že si nějakou hru koupí sám. Jednou ráno, když rodiče ještě spali, vytáhl chlapec svoje porcelánové prasátko, ve kterém měl schovány všechny své úspory, vzal kladívko a jal se konat vůli boží. První rána však byla příliš slabá a prasátko vydrželo a nevydalo svá bohatství. Chlapec začal pochybovat. Má vůbec cenu rozbít takové krásné prasátko? Jeho hráčská touha však byla větší. Ještě jednou se pořádně rozmáchl... A bác! Prasátko se rozletělo na stovky kousků a chlapec začal rychle vybírat nastřádané peníze. Jakmile je sesbíral a uklidil zbytky

prasátka, okamžitě se vydal do prodejny počítačových her. Již z dálky bylo vidět neonový nápis, který blikal nad prodejnou. Přidal do kroku a poté konečně stanul před vchodem do prodejny. Otevřel dveře a octl se v království počítačových her. Na pozdrav prodavače pouze nedbale odpověděl a okamžitě se dal do vybírání her. Vybíral, vybíral, když tu jeho oči spočinuly na něčem velmi atraktivním. Byla to hra PSYCHO PINBALL. Velmi zajímavý a moderní obal, třpytící se název PSYCHO PINBALL, celý obal krásně barevný. No prostě paráda. A navíc na obale malá noticka, že časopis Sega Power Magazine ohodnotil tuto hru na 92% a nazval jí tím nejlepším pinballem pro Mega Drive vůbec. Chlapec neváhal. Takový obal, takové hodnocení a navíc jde o pinball (hru, která se v českých zemích také někdy nazývá Tivoli - jde o stolní hru, kde máte za úkol udržet míček pomocí dvou klapků na nakloněné rovině a pomocí odpalů také sbírat různé bonusy a body, hra která už desetiletí nechybí v žádném dobrém zábavním centru a kterou najdete zaručeně v každé druhé americké hospodě), a už si nesl tuto hru ke kase. Promptně zaplatil a uháněl k domovu. Celou cestu pořad prohlížel obal a naplněn nedočkavostí vrazil do svého pokoje, okamžitě hru vložil do Mega Drive, zapnul ho a pustil se ihned do hraní. Jeho očekávání však nebylo naplněno. Úvodní menu se vyloženě programátorům nepovedlo. Nenechal se však odradit a toužebně zmáčkl tlačítko start. Jaké však bylo jeho překvapení, když po chvíli zjistil, že jeho představy o této hře (a moje také) se výrazně liší od skutečnosti. Náš chlapec byl však optimistou a řekl si, že si asi zvolil špatný hrací stůl (na výběr máte v PSYCHO

PINBALL celkem čtyři hrací stoly), a proto zmáčkl tlačítko reset a začal hrát znovu, tentokrát zvolil jiný stůl. Jaké však bylo jeho překvapení, když i hra na tomto stole byla fádni a nudná! Nicméně zatnul zuby a pokračoval dál v hraní, protože po cestě domů si přečetl, že ve hře PSYCHO PINBALL jsou i různé mezihry. Po dosažení určitého počtu bodů a po splnění určitých podmínek mu hra PSYCHO PINBALL nabídla mezihru. I ta poslední jiskřička naděje zhasla. Mezihra ani náhodou nepřevyšovala svou úroveň hru na hracích stolech. Chlapec znechuceně vypnul Mega Drive. A uvědomil si, že není všechno zlaté, co se třpytí, a že se nenechá příště zlákat atraktivním obalem.

Hra PSYCHO PINBALL je opravdu podprůměrnou hrou, nejen zpracováním vlastní hry pinball, ale i celkovou atmosférou hry. Přiznávám se dobrovolně a bez mučení, že

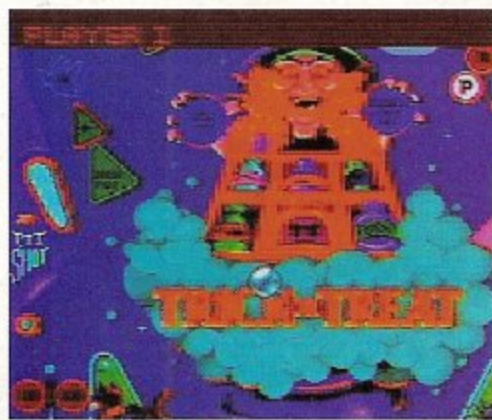
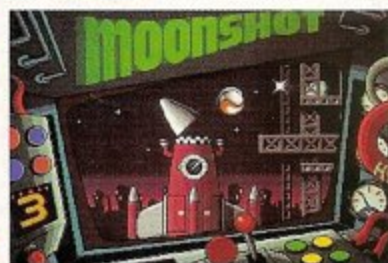
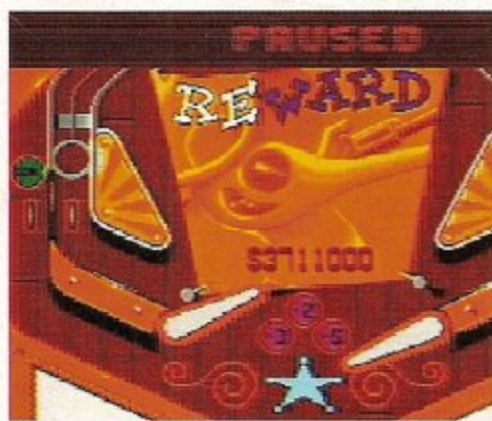
i já jsem měl o této hře zcela jiné představy. Grafické zpracování této hry není příliš kvalitní. Vše je zpracováno tak jakoby ledabyly a připadá mi, že to bylo spíchnuto horkou jehlou velmi narychlo. Detaily nejsou vůbec propracovány, všechny čtyři stoly jsou si graficky velmi podobné a liší se pouze námětem. Avšak i ten je vlastně pořád stejný zpracován, takže nic nového nebo jiného vás u jiného stolu nečeká. Navíc během hry jsou dosti podivným způsobem a v podivném grafickém zpracování zobrazovány údaje o hře a stavu score. Děje se tak však velmi rychle a za plné hry, takže nestiháte sledovat údaje, ani hru. A co se týče hudby a zvuků? Jdou ruku v ruce se špatnou grafikou, která využívá možnosti Mega Drive asi tak pouze na 40%. Hudba je zcela běžná a nezajímavá a i když zvuky už jsou na tom lépe, nemohou už zachránit tuto hru. Atmosféra hry je také špatná. Nápis a informace na obalu slibují akční a rychlou hru, ale ve skutečnosti jde o slabý odvar skutečného pinballu, který je navíc zpracován dosti prostě. Nevím, podle jakých kritérií nazvali programátoři hru PSYCHO PINBALL, ale po zahrání mne napadla pouze jedna možnost. Nechali to vše vymyslet psychicky labilním jedincem a na jeho počest ji pak nazvali PSYCHO PINBALL. Na obale samozřejmě nechýbí tabulka věkových kategorií, pro které je tato hra určena a doporučena. Jsou zde zaškrtnuty všechny - od tří let do osmnácti a výš. Myslím si však, že jde o špatnou kategorizaci. Pro ty poslední dvě kategorie, patnáct až sedmáct a osmnáct a výš, by tato hra měla být zakázána, aby se jejího zpracování nezalekli a nebyl tak narušen jejich další mravní a duševní rozvoj.

Jiří Frkal

**score 32%**

Název hry:	<b>PSYCHO PINBALL</b>
Výrobce:	Codemasters
Žánr:	Sportovní
Styl:	Akční
Počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Jednoduchá
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	30%
Atmosfera:	20%
Grafika:	40%
Zvuk:	40%

Každý hrací stůl má svou atmosféru dokreslenou výraznými barvami (červenou, modrou, zelenou, žlutou, světle černou, tmavě bílou, (těžká práce, psát o barvách a být barvoslepý a šeroslepý)).





# poppron

## DISTRIBUCE

### MEGA CD • MEGA DRIVE II • GAME GEAR



### SEGA MEGA DRIVE



MK - 4441

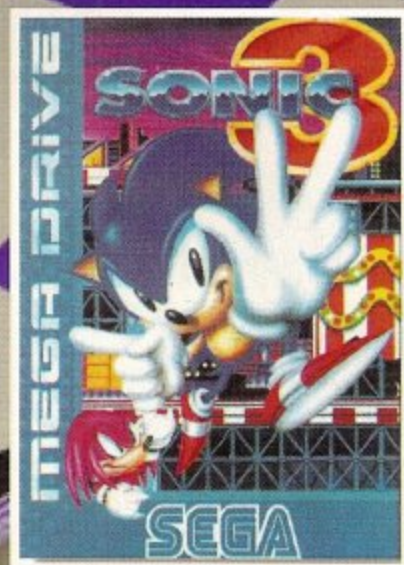


MK - 4411

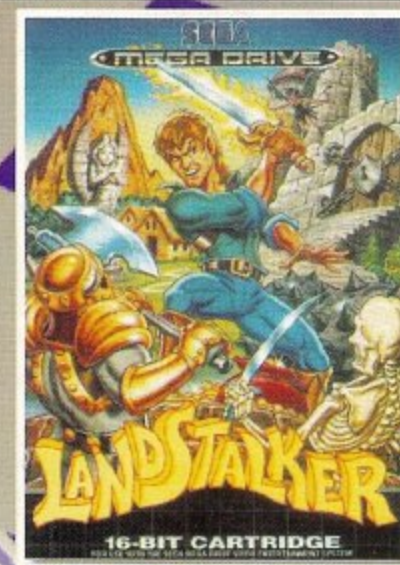


MK - 4211

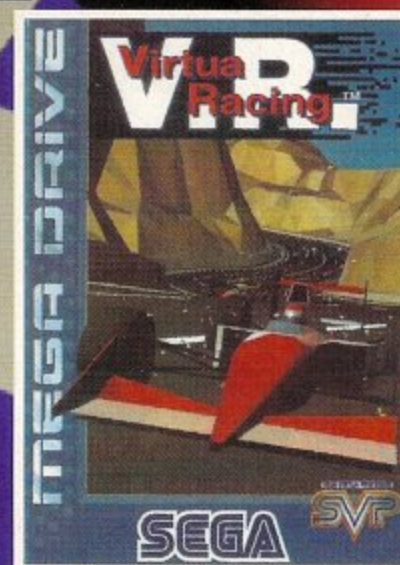
### MEGA-CD



MK - 1079



MK - 1353



MK - 1229

Zakoupíte v nově otevřeném oddělení **poppron** v megastoru Poppron, Jungmannova 30, Praha 1

**poppron**  
DISTRIBUCE

Oficiální distributor produktů;

**SEGA**

Objednávky: Jeremiášova 947, 155 00, Praha 5

Tel. 02/52 49 41 l. 317/317 vč. 02/520 368

# Tower Assault

**Přísluví o nastavované kaši jistě většina z vás zná. Je však s podivem, že na rozdíl od některých herních produktů, které se na sebe bezhlavě lepí aby vytvořily onu příslovečnou kaši, hry série ALIEN BREED mají pokaždé něco do sebe - ať už se jedná o první, nebo o čtvrté pokračování.**

Nejdříve tady byli dva. Dva kosmičtí vojáci, naprosto dokonalé intro a mraky vetřelců - ano, to byl ALIEN BREED, první hra série technicky dokonalých akčních stříleček firmy TEAM 17 a originalita na každém kroku - pohled shora (podobně jako třeba ve hře EAGLE'S NEST), plynulý scrolling, dokonalé zvuky, možnost hry dvou hráčů najednou, vynikající zvukové efekty. Po úspěchu následoval další díl - ALIEN BREED SPECIAL EDITION. Další úroveň přesně toho samého sklídily rovněž veliký ohlas a i když nedosahovaly kvality svého předchůdce, bylo stále na co se dívat a co hrát. ALIEN BREED 2 (SCORE 3, 80%) posunul hranice zase o krůček dopředu - přibyla možnost výběru hrdinů ze čtyř postav, objevily se některé nové zbraně, zdokonalilo se automapování a výběr v síti terminálů, hra byla rozsáhlejší a o poznání obtížnější. I když se nad vetřelci stahují těžká mračna po soustavném vyhlazování jednotkami IPC (Inter Planetary Corps) v předchozích dílech, tato slizká a odporná stvořeníčka si očividně nedají a nedají pokoj - tentokrát bude bitva obzvláště náročná.

Sémě vetřelců se totiž usídlilo na povrchu vojenské kolonie Azarin 2E, sloužící k výzkumu



**Začátek hry (a nejen ten) opět tvoří pobíhání po povrchu, vyhýbání se meteoritům a minám, a hledání vchodů (vlevo). Radioaktivita znamená nebezpečí (vpravo).**

vojenských zařízení a vývoji nových technologií. Vetřelci započali svou invazi na dobře vyzbrojenou, ale nic netušící kolonii postupně - rozmnožili se v hlubinách země a obsadili skrytá místa v šachtách a nedostupných prostorách budov, aby jednoho dne v jediném útku vyhladili veškerou lidskou osádku stanice. Nezbyvá než nasadit komando vycvičených a připravených bojovníků s cizími formami života - 10 kosmických stíhačů sestupuje k povrchu planety, aby bylo vzápětí sestřeleno porouchaným laserovým obranným systémem stanice. Přežije osádka jediného - namísto kooperativní akce sehraňého komanda se výsadek stane peklem pro jednoho či dva vojáky bez pomoci, bez těžkých zbraní a bez možnosti úniku. A to je teprve začátek...

TOWER ASSAULT nabízí oproti svým předchůdcům hned několik markantních změn a vylepšení. Předně - hra je mnohem rozsáhlejší, než všechny předchozí a podle slibu autorů obsahuje celkem 50 rozsáhlých úrovní. I grafika doznala jistých změn a jestli



verze pro A500 vypadá velice dobře, AGA verze pro A1200 je neskutečná. TEAM 17 už navíc nepublikuje hry jen pro AMIGU, a tak TOWER ASSAULT vychází i pro PC a PC CD-ROM, ale o tom zase někdy jindy. Mezi další změny lze počítat i odstup od lineární a přímočaré dějové linie - TOWER ASSAULT není procházením úrovní a sjžděním výtahem do úrovní dalších. Hra začíná na povrchu planety mezi ztroskotanými vraky přistávacích modulů, přímo před obrovským komplexem věží vojenského komplexu. Ačkoli se již od počátku rysuje vhodná cesta, hráč si může svůj postup vybrat a vstoupit do kterékoli z šesti věží komplexu, či přímo do hlavní budovy! Mezi jednotlivými budovami a věžemi lze navíc procházet a vybírat si tak nejvhodnější postup ke zničení hrůz proudících ze země.

Jako by toho nebylo už takhle dost, přibýly i nové druhy vetřelců, kteří vypadají ještě odporněji, než všichni předchozí. Úrovně jsou velice nápadité a vedle sbírání zásobníků, peněz pro nákup vybavení, lékárníček a obyčejných klíčů k otevírání dveří přibýly i pár speciálních klíčů a vstupních karet pro dosažení ostře střežených oblastí. Navíc je hra prošípaná informacemi uloženými na osobních kartách zesnulých a povětšinou značně zohyzděných obyvatel stanice. Kromě klasických úrovní plných střílení po všem co se hýbe najdeme i obvyklé meziúrovně, ve kterých červené světlo a známé houkání poplašných sirén oznamuje krátký časový limit, který zbývá do exploze. Objevily se však i zcela nové charakteristiky - kromě neviditelných vetřelců jsou to také úrovně ve tmě, kde za úzkým pruhem světla kapesní baterie svítějí

jen modrá očka vetřelců - myšl by se ten kdo by si myslel, že toto dobrodružství není napínavé a adrenalin pumpující!

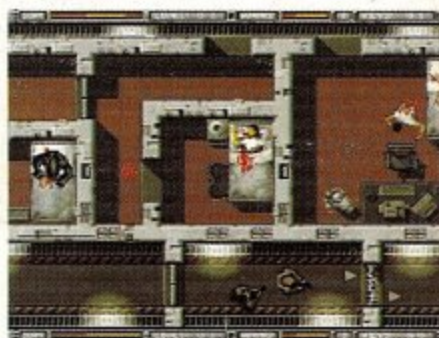
K zvýšení hrátelnosti a dosažení maximální spokojenosti při vyprazdňování zásobníků do těl vetřelců přibyla i ojedinelá funkce v hrách tohoto druhu dosud nepraktikovaná. TOWER ASSAULT totiž využívá dvoutlačítkového joysticku s jedním tlačítkem pro střelbu a druhým pro volbu „ústupu“. Jediným stiskem tlačítka se hrdina obrátí a zatímco postupuje dozadu, může nerušeně střílet do hord blížících se vetřelců - neocenitelná funkce ve hře pro dva hráče, kdy se jeden stará o postup kupředu a druhý „kryje záda“.

Ti, kteří si stěžovali na vysokou obtížnost hry ALIEN BREED 2 budou mít jistě dostatek vody na svůj mlýn, protože TOWER ASSAULT je bezesporu neobtěžnějším dílem celé série. Nicméně, díky systému přístupových kódů, které dostanete po splnění určitého počtu úrovní se ke hře budete moci neustále vracet bez nutnosti hraní od samého začátku a i když hru dokonale ovládnete, můžete si vždy zvolit jiný způsob cesty či hrát se spoluhráčem. Vždyť nikdo nečeká, že za svoje peníze dostanete hru, kterou dohrajete za dvě hodiny bez sebemenších obtíží. TEAM 17 je jednou z posledních firem, věnujících se produkci kvalitních her na AMIZE, které stojí za to si koupit. Bude smutným poznáním zjistit, že se i tato firma bude muset pravděpodobně brzy orientovat na PC trh, protože ztráty způsobené softwarovým pirátstvím daleko převyšují zisk z legálně prodaných kopií. Zatím však trh s hrami na AMIGU není zcela mrtvý a my se můžeme kochat takovými tituly, jako je TOWER ASSAULT - jedna z nejlepších akčních her současnosti!

Jan Eisler



Vetřelci se hrabou v mrtvolách, vetřelci se hrabou v televizorech, vetřelci se hrabou v odpadcích. Mimo to se po nich střílí (nahore)... Oproti předchozím ALIEN BREEDům nyní přibýlo brutality a krve. Například rozpárané mrtvoly v postelích (vpravo).



<b>score</b>	<b>85%</b>
<b>Název hry:</b>	<b>TOWER ASSAULT</b>
<b>Výrobce:</b>	<b>Team 17</b>
<b>Žánr:</b>	<b>Sci-Fi</b>
<b>Styl:</b>	<b>Střílečka</b>
<b>Počítače:</b>	<b>Amiga 1200 Amiga 500 PC PC CD-ROM CD32</b>
<b>Obtížnost:</b>	<b>Střední</b>
<b>Hodnocení:</b>	
<b>Originalita:</b>	<b>70%</b>
<b>Atmosféra:</b>	<b>95%</b>
<b>Grafika:</b>	<b>95%</b>
<b>Zvuk:</b>	<b>90%</b>

# Shock Wave

**Shock Wave je jedna z prvních, ale přitom stále nejlepších her pro 3DO. Je dokonce tak úspěšná, že se má v nejbližší době na trhu objevit pokračování s názvem Shock Wave - Operation Jump Gate.**

šanci se seznámit se svým letounem, jeho ovládáním a taktikou používání zbraní proti rozličným cílům v tréninkové misi. Simulujete letecké souboje s nejlepšími pozemskými stíhačskými letouny (píše se rok 2019) a učíte se útokům na pozemní cíle. Ve výzbroji F-177 jsou laserové kanóny a řízené střely. Ochrana stroje zajišťují energetické štíty. Všechny jmenované položky

se v boji vyčerpávají, ale lze je doplňovat ze zásobovacích stanic, letících podle časového harmonogramu vaší mise na krátký čas v pásmu vašeho působení. Po důkladném výcviku je ale čas k boji. Tentokrát poprvé naostro.

Startujete z bitevní lodi Omaha, hlídající na oběžné dráze Země. Start je nádhernou ukázkou kombinace počítačem vytvořeného prostředí s živými herci. Během průletu atmosférou na Vás z palubní TV obrazovky promlouvá velitelka bitevní lodi a uděluje poslední rady. Poté se dozvídáte zadání mise, které medovým hlasem přednáší palubní počítač. Po průletu zemskou atmosférou se v cílové oblasti otevírají clony pilotního prostoru a vy se začínáte rozkoukávat. První dojmy: zčeřené moře, modrá obloha, zvuk motorů, dvě bělostné plachetnice (jachty) se kolébají na hladině. Na obzoru mlha a z ní se záhy vynořuje pobřeží, pyramidy a - něco nezvyklého - to musí být ONI! Vidím dva vysoké „Walker-y“, jakési bojové stroje na vysokých pavoučích nohách. Začínají střít ohnivě koule. Po zásahu laserem se walker po dunivé explozi rozpouští v ohnivém oblaku. Zdigitalizovaný povrch, realistické efekty, vše překvapuje svým grafickým zpracováním. Na ovládání letounu reaguje s jistou setrvačností, což působí věrohodně. Bohužel se celý boj odehrává pouze v přzemní výšce a výška letu se dá měnit jen nepatrně. Z palubní obrazovky občas křičí své připomínky velitelka operace, popřípadě některý z vašich spolubojovníků zprávy typu „Dostal jsem hol!“ nebo jindy „Dostal jsem to!“. Obloha je poměrně chudá na mraky, vlastně chci říci, že tam skoro žádné nejsou. Účelem je zlikvidovat co nejvíce, stále přibývajících

vetřelců. Kromě několika druhů pavoučích „walkerů“ se na scéně objevují i stíhačí letouny vetřelců. Vlastně letouny, pěkně divné letouny! Povrch nad kterým se létá má také několik podob, v první části hry (Egypt) převládá písečná poušť, sem tam nějaká rafinerie či vesnice, nakonec město. Bojem nad městem jednotlivé části hry vždy končí. Závěrečná bitva s mimozemskými vetřelci se odehrává nad nočním Los Angeles - tedy v Severní Americe. Let mezi mrakodrapy, nad osvětleným městem je opravdu zážitkem. Bohužel je hra poměrně obtížná a tak dostat se až sem není vůbec snadné.

Čas od času budete přece jenom sestřeleni a tu přijde čas na další sekvenci s živými herci. Očima ležícího pacienta se kamera dívá vzhůru na lékaře se sestrou pak následuje pohled na encefalograf - častou proprietu mnoha filmů s nemocniční tematikou. Pokud vaše srdce ještě tluče, zkontroluje lékař pár vašich rentgenových snímků a občas se i pohádá s velitelkou stanice. Ta totiž při nedostatku pilotů potřebuje vyslat do akce proti nepřátelským hordám každého kdo může létat (tedy včetně Vás). Lékař však požaduje klid na lůžku. Mává rentgenovými snímky, ale nakonec stejně hádku vyhraje velitelka stanice. Nezmínil jsem se o případu, kdy vaše srdce již netluče, to pan doktor někdy zkusí elektrické šoky. Trochu to cukne, ale pak to vždycky vzdá - bohužel. Sestra přehodí přes kameru (vás) prostěradlo a pak následuje scéna s vystřelením rakve do prostoru. Byl to hodný chlapec... Strašné na tom je, že vy musíte misi

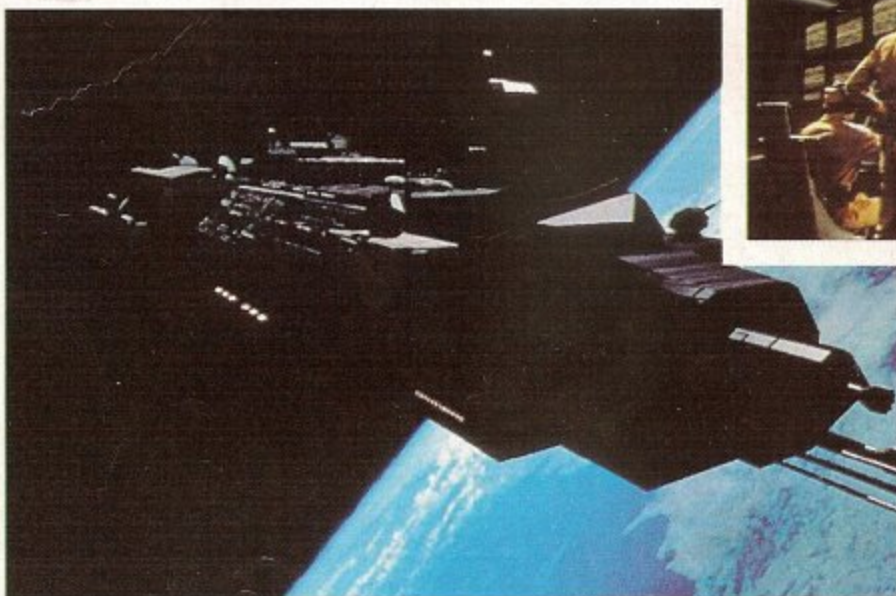
absolvovat od začátku znovu. Sejvovat se dá totiž jen po dokončení celé mise.

Pokud se dostanete až do poslední mise a zbavíte planetu Země vetřelců, čeká Vás druhý díl - Jump Gate, jehož náplní je likvidace dalších základů vetřelců ve sluneční soustavě (na Marsu, Jupiterově měsíci Io a Titanu, měsíci planety Saturn). O tom ale až někdy příště.

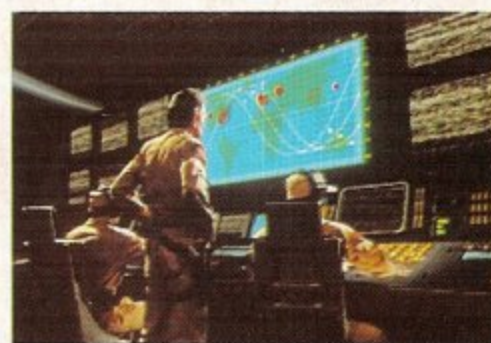
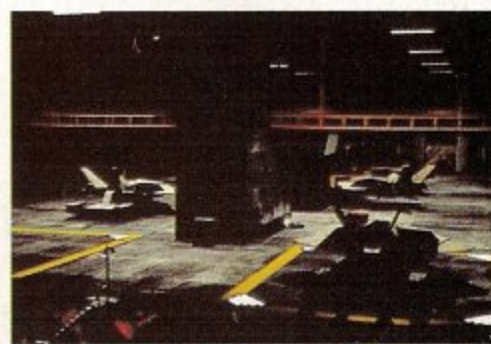
Pavel Šinagl



Důvodem, proč je tato hra tak oblíbená a proč se vždy zaručeně vytvoří veliký houf zvědavých diváků při předvádění na různých výstavách, je fantastický zvuk a atraktivně řešená grafika. Fantastický zvuk? - říkáte si - to už tu několikrát bylo. Ale hra se zvukem v Dolby Stereo to opravdu, věřte mi, ještě nebyla. Co ale vlastně znamená ten stále častěji používaný titulek „Dolby Stereo“ (případně „Dolby Pro Logic“) pro majitele 3DO? Odpověď vězí ve způsobu zapojení přístroje ve zvukovém řetězci. Z 3DO se totiž vede zvuk jako z každého obdobného přístroje (ať již je to herní konzole, CD přehrávač, nebo stereo video-přehrávač), rozdělený na pravý a levý kanál, vyvedený (většinou) na standardní CINCH konektory. Odtud je zvuk veden buďto přímo do televize, nebo do Hi-Fi zařízení. A v tom to všechno vězí. Pokud byste totiž chtěli využít výhod kódování zvuku v systému Dolby Stereo, museli byste mít ve Vašem Hi-Fi, případně v televizním přijímači dekodér „Dolby Pro Logic“. Pojem Dolby Pro Logic je v poslední době stále módnější v souvislosti s neméně módním pojmem „Domácí kino“. Jelikož v této recenzi není na vysvětlování těchto pojmů příliš místa, tak jen stručně: tyto názvy jsou označení způsobu zpracování zvuku, který docílí prostoro- vého efektu rozdělením do pěti reproboxů. Komponent s dekodérem Dolby Pro Logic tedy přijímá stereozvuk kódovaný v Dolby Pro Logic a rozděluje jej do pěti zvukových výstupů. Pokud však ve zvukovém řetězci nemáte žádný komponent s dekodérem Dolby Pro Logic, bude výsledný zvuk pouze kvalitní stereo pro dva reproduktory. Nicméně, vraťme se zpět ke hře Shock Wave. Jedná se v podstatě o sci-fi letový simulátor futuristického bojového letounu F-177. Po bombastickém úvodu, ve kterém tvůrčí sugestivně ztvárnili napadení planety Země lavinou nepřátelských mimozemšťanů se na scéně objevujete vy - začínající bojový pilot. Pokud se vám nechce rovnou do boje, máte



**Multimediální hry mají něco do sebe. V současné době už pomalu nepoznáte, jestli hrajete hru nebo sledujete demo.**



**score 85%**

Název hry: **SHOCK WAVE**

Výrobce: Crystal Dynamics

Žánr: Sci-Fi

Styl: Simulátor

Počítače: 3DO

Obtížnost: Pro vytrvalé

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 85%

Grafika: 90%

Zvuk: 90%

# Aladdin

**Znáte firmu Disney soft? Ne? Tak ji brzo znát budete, a to velmi dobře. Pokud totiž bude každá jejich hra na úrovni Aladdina, zařadí se Disney soft mezi slavné a movité firmy (už se stalo - red.)**

Pohádky jsem měl rád odjakživa. Nejdříve ty klasické od Erbena, potom už ty méně klasické, od Tolkienu či Howarda a poslední dobou s oblibou čtu pohádky moderní, jako jsou např. předvolební sliby některých našich i zahraničních politických stran. ALADDIN patří k pohádkám klasickým a dle mého neodborného soudu i nejhezčím. Koneckonců, produkční tým Walta Disneye by sotva převáděl nějakou potrhlou hloupost do filmové podoby. Ani ne rok po uvedení ALADDINA na stříbrné plátno se s ním setkáváme i na domácích počítačích, respektive na Amize (po uvedení na MEGA DRIVE, SNES a PC už zbývá jen překonvertování pro IQ 181). A připravte se na pořádnou bombu, kterou ALADDIN bezesporu je. Velice nerad užívám superlativy, a když, tak jen tam, kde mám pádný důvod. Zde mi nic jiného nezbude, ALADDIN je totiž určitě jednou

z nejlepších plošinovek roku 94, ne-li nejlepší vůbec. Na počátku všeho bylo ticho. Nebo vejce. Existují i teorie, že na počátku všeho byla jen modrá pastelka, ovšem té zatím mnoho lidí nevěří.

Na počátku Aladdinova dobrodružství byl vezír Jaffar. Jak už u vezírů bývá zvykem, nebyl zrovna lidumil. Rutina. Valnou většinu času strávil spřádáním plánů, jak se stát mocným a strašně obávaným vládcem Arábie a přilehlých oblastí (tzn. Mongolsko, Svahilsko a Aljaška). Pomoci mu v tom může (kromě atomové bomby) pouze kouzelná lampa s neméně kouzelným džinem. Právě zde do příběhu vstupuje Aladdin. Poté, co o vlas unikl strážím ve městě Agrabah, ho oslovil neznámý žebrák (mezi námi, je to Jaffar, který potřebuje nějakého troubu. To však víte jen vy, ne Aladdin, a tak se tím troubou ochotně stane). Jaffar mu vypráví tajemný příběh o jeskyni zázraků, kde se kromě neuvěřitelného bohatství nachází také kouzelná lampa. Dovnitř se může dostat kdokoli za předpokladu, že má magického Scaraba. Ten však byl již před několika roky rozlomen na dvě části, které se samozřejmě ztratily. Moment! To přece není pravda! Nechal jsem se trochu unést zaběhnutými pravidly pohádek. Toto je ale hra, ne pohádka, a jako



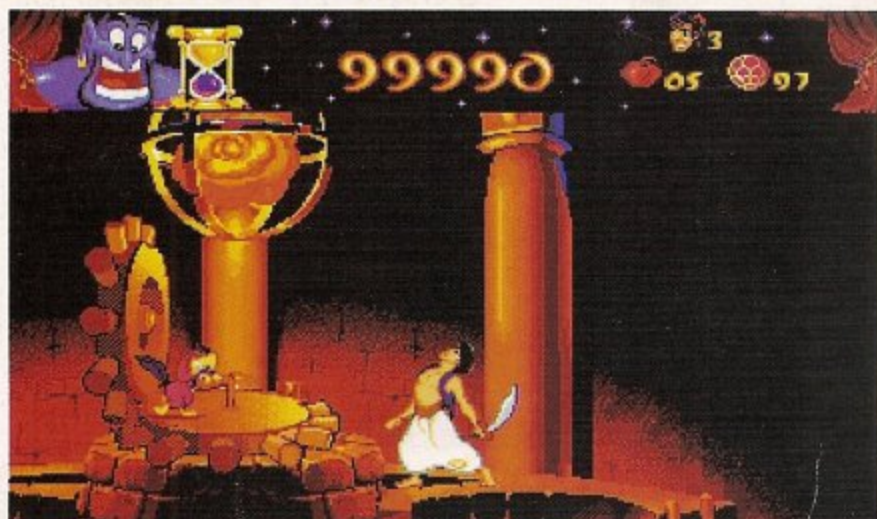
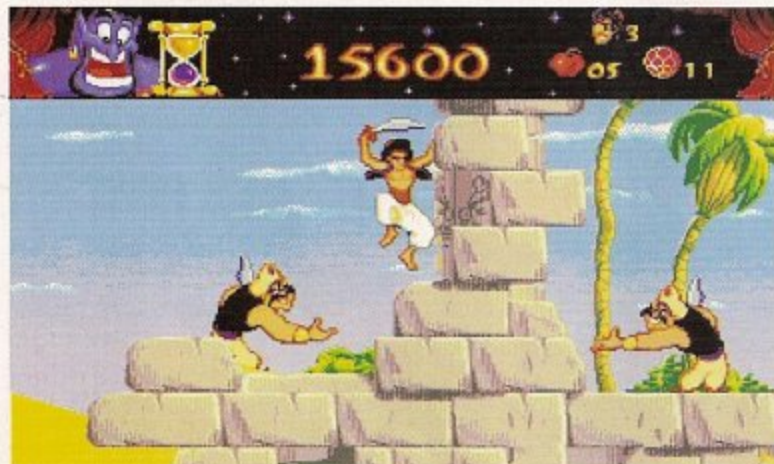
taková má jiné zákonitosti. Zde se Aladdin hned dozvěděl, kde má první část Scaraba hledat - ztracená v poušti. Druhou nalezne v městě Agrabah a již může pln toužebného očekávání vstoupit do jeskyně zázraků. Tak to je počátek příběhu o Aladdinovi v podání Disneysoftu. Zapomněl jsem se ještě zmínit o jedné důležité věci, kterou se však Aladdin dozví až později. Aby se totiž Jaffar mohl ve svém paláci tetelit radostí nad svojí dábelsky zlou povahou, unesl krásnou princeznu Jasmínu, kterou uvěznil kdesi ve svém paláci. Jak vidíte, nebude to žádná legrace. Kromě pouště, Agrabahu a jeskyně zázraků se také zalézáte na koberci, navštívíte džina v jeho lampě, ocitnete se v sultánově paláci a nakonec budete muset najít a porazit samotného Jaffara v jeho sídle. Práce až nad hlavu, zdálo by se, avšak není to pravda. Ale kritiku si nechme až na později, abyste si nakonec nemysleli, že je Aladdin brak. Není! Vědom si následků, čestně prohlašuji že je to to pravé pro milovníky plošinovek, dost dobré pro většinu hráčů a minimálně hezké pro zbytek populace.

Ten, kdo se rozplýval nad animací Prince of Persia II, tomu musí vypadnout oči na chodník a koulet se do nejbližšího kanálu. Doufám že jste tedy pochopili, že animace je opravdu brilantní, každá postavička je neustále v pohybu, hadi se plazí (chceš aby se vznášeli? -red.), Arabové si neustále pohrávají se svými noži, meči či jinými přibory. Samotný Aladdin je kapitola sama pro sebe. Kromě široké škály útočných animací (jsou tři - švih mečem, bod mečem a hod jablka) také nádherně ručkuje, běhá, skáče a necháte-li ho chvíli na pokoji, opře se o meč a začne žonglovat a jablkem. Animace a grafika vůbec je prostě fantastická, což dokumentují i obrázky. Sice podle nich nemůžete posoudit kvalitu animací, ale co můžete posoudit, je výborná práce grafika. To však stále není největší triumf autorů. Tím pro mne byla hudba a zvuky vůbec. Během úvodní skladby, která zpočátku nevypadá nijak výjimečně, jsem málem umřel na vyskočení mozku uchem. Ani ostatní melodie (při hře)

nezaostávají, ale už to není na infarkt. Zvuky jsou, mírně řečeno dokonale. Křik plameňáků v sultánově paláci (poté, co jim nenápadně dupnete na hlavu), hýkání velbloudů, překvapený křik Araba poté, co mu jediným švihem své šavle strhnete kalhoty, sténání jiného Araba, poté, co bosou nohou šlápně na žhavé uhlí, to vše je prostě skvělé. To je asi tak 20% všech zvuků, které můžete během hry slyšet. Náhdera.

Nebýt jedné jediné chybičky, byla by to snad úplně dokonalá hra. Ale jedna chybička tu je. Jenom jedna, ale přece. Zmínil jsem se o ní již před chvílí a těm bystřejším již došlo, co jsem tím myslel. Ano, obtížnost. Aladdin totiž není zábavou na měsíc. Po vlastní zkušenosti mohu konstatovat, že během týdne je možné ho dohrát na všechny tři obtížnosti. Což je v porovnání např. s TURRICANEM II málo. Moc málo. Zatímco na dohrání TURRICANA jsem potřeboval minimálně měsíc, ALADDIN byl dohraný asi po třech dnech. Neuvěřím, že každému musí být nízká obtížnost přítěží, někomu může naopak nižší obtížnost vyhovovat. Těm ostatním ale doporučuji hrát hned napoprvé tu nejtěžší. Užijete si rozhodně víc zábavy.

Martin Kalivoda



**V oáze je zkrátka blaze. Hadi, písek, banány - všechno jak má být (nahore). Animace všech postaviček ve hře je neskutečná, ale animace Aladdina samotného je přímo dábelská! (dole).**

**score 90%**

**Název hry:** ALADDIN  
**Výrobce:** Disney S. \ Virgin  
**Žánr:** Pohádka  
**Styl:** Akční  
**Počítače:** Amiga 1200, PC, SNES, MD

**Obtížnost:** Střední  
**Hodnocení:**  
**Originalita:** 60%  
**Atmosféra:** 90%  
**Grafika:** 80%  
**Zvuk:** 90%

# SCORE

## VÁNOČNÍ SEN SKUTEČNOSTÍ

Konec každého roku je čas mnohých překvapení, dárků a radosti. Náš příspěvek do vánočních radovánek je jiný, než jsme si původně mysleli - namísto chystaného speciálního čísla pro předplatitele jsme se rozhodli udělat radost všem čtenářům SCORE najednou. Tento rok jsme již podruhé dosáhli rozšíření počtu stran a dnešní SCORE, stejně jako všechna další obsahují již úctyhodných 84 stran! Vzhledem ke zvýšení nákladů na výrobu SCORE již však není možné udržet směšně nízkou cenu 30 Kč a prodejní cena SCORE se tak zvyšuje na 36 Kč. Nejsme ale tak zlí, jak na první pohled vypadáme (ani naše obálky už nejsou ani trochu strašidelné), a tak můžete svoje SCORE mít stále za 30 Kč! Až do odvolání totiž platí stará cena pro předplatné časopisu, která činí 360 Kč. Pokud tuto částku poukážete složenkou typu C na adresu SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6 a na druhou stranu složenky, do zprávy pro příjemce nezapomenete napsat, od kterého čísla chcete SCORE dostávat, čeká vás bezstarostný rok 1995! Nejenže budete dostávat SCORE až domů souběžně v den, kdy se objeví na stáncích, ale za rok také **ušetříte 72 Kč!** Nejsme ale také tak hodní, jak by se mohlo zdát (i přes naše mírumilovné obálky), a tak tato senzační nabídka nebude trvat věčně! **Raději byste si měli pospíšit!**

### STARŠÍ ČÍSLA

Líbil by se vám úsměv s vypadanými zuby, klávesnice bez některých kláves nebo plot bez planěk? Stejně jako nám by se nic takového nelíbilo, vy se pravděpodobně také nedokážete smířit s chybějícími staršími čísly SCORE. Není nic snazšího, než si některá báječná čísla objednat. Cena jednoho staršího výtisku SCORE činí 30 Kč. Tuto částku vynásobíte počtem starších čísel, o která máte zájem a připočtete navíc 12 Kč na poštovné. Výslednou částku poukážete složenkou typu C na adresu SCORE - Předplatné, Krupkovo nám. 3, 160 00, Praha 6 a na zadní stranu složenky do zprávy pro příjemce čitelně napište, o která čísla máte zájem.

SCORE 1: SIMON THE SORCERER, STRONGHOLD, SEAL TEAM, DARK SUN, PRIVATEER, DRACULA, QUAK... plakát: STARLORD; SCORE 2: (vyprodáno) FRONTIER, SAM & MAX, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, FIELDS OF GLORY... plakát: SUBWAR 2050; SCORE 3: GABRIEL KNIGHT, TFX, BLOODNET, CANNON FODDER, THE SETTLERS, DOOM, INCA 2... plakát: LITIL DIVIL; SCORE 4: SIMCITY 2000, LITIL DIVIL, QUEST FOR GLORY IV, LABYRINTH OF TIME, REBEL ASSAULT... plakát: THE 7TH GUEST; SCORE 5: THE ELDER SCROLLS: ARENA, FANTASY EMPIRES, STARDUST, STARLORD, NOMAD... plakát: BENEATH A STEEL SKY; SCORE 6: BATTLE ISLE II, UFO, IN EXTREMIS, APOCALYPSE, RALLY, CAPTIVE 2... plakát: F-14 FLEET DEFENDER; SCORE 7: RAVENLOFT, THE HORDE, BUBBA N'STIX, PERIHELION, MYST, MEGARACE... plakát: ARMORED FIST; SCORE 8: PACIFIC STRIKE, AL-QADIM, HEIMDALL 2, MR.NUTZ, LAWNMOVER MAN, MICROCOSM... plakát: 1942 PACIFIC AIR WAR; SCORE 9: OVERLORD, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, DARKMERE, COOL SPOT, CHAOS CONTINUUM... plakát: OVERLORD; SCORE 10: TIE FIGHTER, ALIEN LEGACY, HELLCAB, AEGIS, IMPOSSIBLE MISSION... plakát: LEGACY OF SORASIL; SCORE 11: SYSTEM SHOCK, DREAMWEB, QUARANTINE, OUTPOST, DOOM 2, DARK SUN 2, DELTA V... plakát: INFERNO

# ZA 30 KČ?



# Battle Isle 2

## Titan's Legacy



Val Haris je zajat a v transportním vrtulníku GUPPI transportován na vzdálený ostrov (nahore)... Kde je po přistání na vojenské věznici převážen do ostře strážného komplexu věznice (dole).

Důvodů, proč se v tomto článku budu vyjadřovat poněkud podrobněji a detailněji a nebudu vyzdvihoval obecné kvality hry, je několik. Za prvé je kompletní recenze hry BATTLE ISLE 2 již ve zmíněném SCORE 6 a datadisk se svým systémem (až na několik drobností) od svého předchůdce neliší, za druhé si můžu pár konkrétních informací dovolit, protože jsem hrál hry BATTLE ISLE 2 propadl na velice dlouhou dobu a vím o ní skoro všechno a za třetí budu promlouvat jen k majitelům původní hry (datadisk se totiž přihraje k původnímu jádru programu a nelze spustit bez originální hry BATTLE ISLE 2), kteří jsou na BATTLE ISLE 2 už dávno odborníky.

Takže, co je nového. Díky bohu skoro nic, co by narušilo vysokou kvalitu a hrátelnost původní hry. TITAN'S LEGACY

věznice na ostrově Trokort pouze v jednotce RANGER. První bitva je zoufalým únikem před mnohonásobou přesilou Federálních jednotek za minimální podpory jednotek spřátelených Rebelů. Datadisk obsahuje celkem 16 nových map, ve kterých budete postupně získávat podporu více a více jednotek, které desertují z Federální armády a přidají se na vaši stranu. Dlouhá cesta k vítězství znovu začíná...

TITAN'S LEGACY je určen výhradně pro zkušené veterány BATTLE ISLE 2 a tomu také odpovídá jeho obtížnost. Jak nainvaz jsem si myslel, že pro mě hra nebude problémem, suveréně si nastavil nejvyšší obtížnost a pustil se do války. Už při druhé bitvě jsem zjistil, že tahle hra bude tuhý oříšek i pro ostřílené strategy. Hned od začátku tady totiž musíte uplatnit všechny svoje dosavadní zkušenosti ze hry a budete muset prokázat dokonalou znalost všech jednotek se všemi jejich výhodami a nevýhodami. Pro příklad - už bitva číslo dvě se odehrává na velice malém prostoru, kde je třeba dobýt nepřátelské opevnění. Pláž, na které se vaše jednotky vylodí je rozdělena silnicí - jakmile ji jediná jednotka překročí, je pod palbou třech bunkrů SKULL, děla

IONSTAR, železničního děla Z3, několika PULSARů a nepřeberného množství menších jednotek. Jediný způsob proniknutí za opevnění je ostře strážný a zaminovaný průsmyk - při jeho dobývání se však všechny dalekonosné zbraně nepřítele ukryté

Všichni fandové strategických her a hlavně milovníci veleúspěšného trháku BATTLE ISLE 2 mají o zábavu na dalších pár měsíců postaráno - po dlouhém čekání vychází totiž slibovaný datadisk - TITAN'S LEGACY a jeho kvalita převyšuje všechna očekávání.

využívá naprosto stejného systému hry (pro nezavěšené, kteří se přesto pustili do čtení recenze - BATTLE ISLE 2 je futuristická strategická hra, ve které hráč ovládá množství rozličných jednotek na 2D mapě, jednotky jsou znázorněny pomocí dokonale vyrenderovaných 3D obrázků a bitvy se odehrávají ve 3D vektorové grafice. BATTLE ISLE 2 není hrou v reálném čase, ale její systém využívá jednotlivých tahů), jako BATTLE ISLE 2. Val Haris, hrdina prvního dílu a vítěz konfliktu s ničivým strojem Titanem je po sérii zrádných nástrah odsouzen do doživotního vyhnanství organizací S.T.A.G., která převzala moc nad Federací. Hra začíná ve chvíli, kdy je Val Haris eskortován do

hluboko za frontou vycvičí na maximum a decimují vaše jednotky jednu po druhé. Můžete se ovšem také pustit do odvážného nasazení silničního vozidla PLANUM, postavit most přes vodu a obejít frontu podobně jako obešel Hitler Maginotovu Linii. Až už zvolíte jakýkoli způsob vedení této či jiné bitvy, jedno je jisté - pokud jste se dostatečně neseznámili s pravidly hry a všemi jednotkami, nemáte šanci.

Kromě mnohonásobně vyšší obtížnosti je zde však i množství nových prvků. Především jsou to nové jednotky - lehké dělo QUASAR vhodné (stejně jako silnější PULSAR) pro dělostřeleckou podporu, vylepšený těžký tank SAMURAI-3 se silnějším plátováním a výzbrojí, vznášedlo VADER DX, které lze díky vylepšeným vlastnostem už konečně použít kromě transportu jednotek i pro těžší boje, MEDUSA-2, mobilní protiletadlové dělo a konečně nejmocnější zbraň, dalekonosná střela UX-2 - se svým dosahem 20 políček dokáže při účinné spolupráci s průzkumnými jednotkami zlikvidovat celou nepřátelskou armádu dříve, než se přiblíží na dosah vlastní zbraně.

Kde došlo k mnohým vylepšením je však hra pro více hráčů. TITAN'S LEGACY již umožňuje hru více hráčů jak po síti a po

modemu v reálném čase, tak pomocí počítačového poštovního systému (INTERNET, FIDO-NET) - není nutné být se svým protihráčem neustále spojen, stačí odehrát svůj tah a poslat současnou situaci jako obyčejnou poštu po modemu! Pokud sílu TITAN'S LEGACY nenajdete v hlavním příběhu, určitě se se svými přáteli vyžijete při hraní některého z 10 předem připravených scénářů.

TITAN'S LEGACY patří mezi nejlepší válečné strategie současné doby a v mnohém jistě převyšuje svého předchůdce. Kvality tohoto datadisku vás zřejmě nepřimějí k zakoupení vlastní hry, ale pokud již patříte mezi šťastné majitele BATTLE ISLE 2 a shledáváte tuto hru stejně dobrou jako my, neměli byste s koupí TITAN'S LEGACY příliš dlouho otálet.

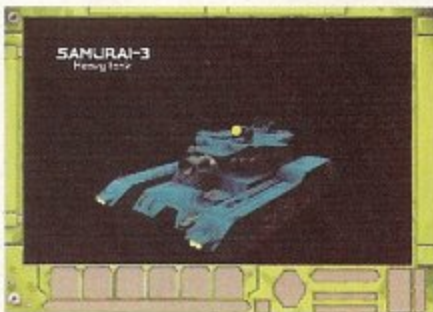
Jan Eisler



Novým prvkem a důležitým strategickým elementem v boji je tato nová a mocná zbraň - raketa UX-2 (nahore). Představení dalších nových jednotek, aneb nejsilnější pozemní tank - SAMURAI-3 (dole).



Nepřátelská zimní ofenziva je zatím úspěšná. Musím přeskupit jednotky, abych mohl náporu čelit - BATTLE ISLE bitva v plném proudu.



score 90%

Název hry: B.I. 2  
- TITAN'S LEGACY

Výrobce: Blue Byte  
Žánr: Válečná  
Styl: Strategie  
Počítač: PC CD-ROM  
PC

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:  
Originalita: 70%  
Atmosféra: 95%  
Grafika: 90%  
Zvuk: 80%

# SCORE

NYNÍ TAKÉ V  
BRATISLAVĚ

Hráči počítačových her z Prahy, či Brna už vědí, že prodejny Score jsou pro ně nezbytným dodavatelem všech novinek ve světě domácí interaktivní zábavy.

Nyní mají příležitost zjistit totéž i hráči na Slovensku. Bratislavská prodejna SCORE je totiž otevřena již od prosince 1994!

V prodejnách Score prodáváme pouze počítačové hry, proto máme výběr jako nikdo jiný. Nabízíme více než sto nových titulů pro PC v cenách od 249 Sk do 2499 Sk. Dále zde najdete širokou nabídku her pro PC CD ROM a poslední hity pro všechny typy Amigy včetně CD 32! O naší nabídce nejkvalitnějších joysticků v republice, či ostatních doplňků, se jistě nemusíme zmiňovat.

Navštívíte-li prodejnu Score, uvidíte desítky novinek. Každých čtrnáct dní máme něco nového, proto se stave, jinak přijдете o poslední hity!

Zastavte se v prodejně SCORE BRATISLAVA ještě dnes!

**Score Bratislava, Lazaretská 34, Bratislava 811 09,  
Slovenská Republika**

Pokud je pro vás prodejna Score Bratislava příliš z ruky, nemějte obavy a využijte naší dobírkové služby. O nových titulech se informujte písemně na naší adrese, či telefonicky nebo faxem na čísle (07) 36 78 85.

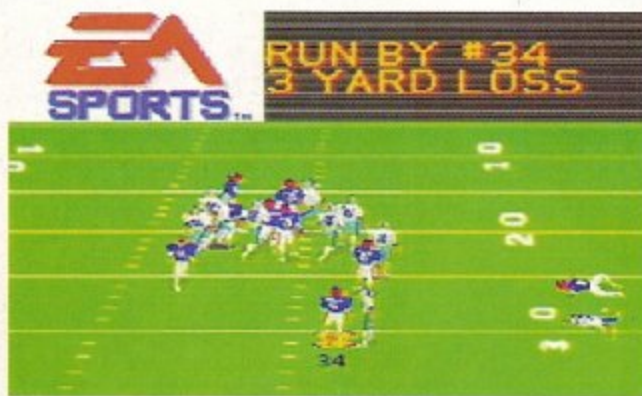
Pokud nežijete na Slovensku, pak nezapomeňte na obchody SCORE v České Republice!

**SCORE Praha, Skořepka 6, Praha 1 (otevřeno od 4. února)  
PO - SO: 10.00 - 18.00**

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

# Madden NFL 95

**Líbí se Vám americký fotbal? Chtěli byste si ho zahrát, ale nevíte, jak na to? Tak já vám poradím. Kupte si hru MADDEN NFL 95 a můžete začít!**



Po spuštění hry MADDEN NFL 95 se ocitnete přímo na začátku NFL ročníku 1995. Je na vás, abyste si rychle zvolili tým (všechny týmy v této hře mají stejné názvy a stejné složení mužstev jako ty originální v NFL) a pustili se hned do prvního zápasu nového ročníku. Zprvu asi dostanete pěknou nakládačku, ale nemusíte házet hned flintu do žita. V celém

komentátorském pracovišti, kde se můžete podívat na kompletní informace o dosud proběhlé hře, nebo si vytáhnout informace z dalších zápasů z celé NFL. Po celou tu dobu vás samozřejmě provází oficiální logo NFL. Je nabíledni, že podobnou trpělivost jako grafice věnovali programátoři firmy Electronic Arts i hudbě a zvukům. Hudba v této hře je dynamická, nijak neruší a příjemně podbarvuje hru. Zvuky jsou taktéž na velmi vysoké úrovni. Od počátku až do konce. Během vašich zápasů jsou všechny zvuky velmi realistické a rozhodčí dokonce pískají a hlásí vaše prohřešky proti pravidlům, nebo naopak vámi získané body přímo, takže vše pak vynívá velmi realisticky.

Hra MADDEN NFL 95 tedy opravdu stojí za to. Nenechte se zpočátku odradit neznalostí pravidel či prvními herními neúspěchy. Ručím za to, že příznivce sportovních her, kteří mají v oblibě zvláště hry podle skutečných sportů a jejich pravidel, tato hra určitě nadchne a ti ostatní si mohou alespoň zahrát velmi kvalitní hru.

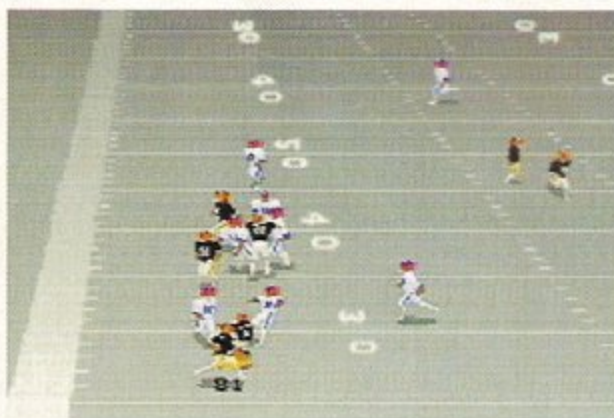
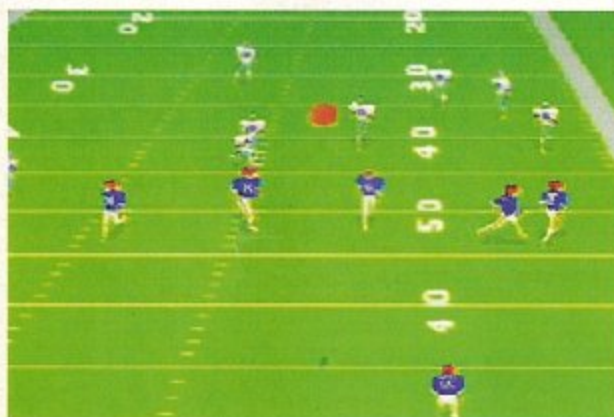
Jiří Frkal

Baseball, basketbal a americký fotbal. Trojice národních amerických sportů. Svatá trojice, která dennodenně přivádí do varu miliony Američanů. A proto jsou tyto nejoblíbenější americké sporty zpracovány i do podob počítačových her. O baseballu a basketbalu pro vaše Mega Drive jsme vás již informovali v minulých číslech SCORE, a proto je nyní na řadě americký fotbal. Ano, ano, ano. I tento sport se dočkal. Nyní ho můžete vychutnat s plnou parádou. Je tu MADDEN NFL 95.

A co že se pod tímhle tajuplným názvem skrývá? Ujasníme si to pěkně po pořádku. Slovo MADDEN - je pro normálního smrtelníka velmi podivné a nesrozumitelné, ale tomu, kdo se již setkal s americkým fotbalem, musí okamžitě svitnout. Takže, jestliže víte, o co jde, přeskočte následující řádky a čtete až další odstavec, protože jinak ztrácíte čas. Ale abych Vás už déle nenapínal - MADDEN je totiž příjmení nejslavnějšího současného trenéra v americkém fotbale. Jeho křestní jméno je John. John Madden je tedy plně jméno trenérské hvězdy, kterou si programátoři z Electronic Arts přizvali, aby jim pomohl při tvorbě hry. Říká se, že nikdo jiný v Americe nezná americký fotbal tak dobře, jako právě on. Takže rozumíme už prvnímu slovu, ale co dál? NFL - naprosto nesrozumitelná zpatlanina, pokud to čtete jako jedno slovo (no jen to zkuste), která ale daleko přijatelněji zní, pokud to čtete jako tři písmena nezávisle na sobě, prostě jako zkratku. A NFL také zkratka je. Značí National football league, čili Národní fotbalová liga, to jest nejvyšší soutěž amerického fotbalu. A co je to - 95. To je zkrácený tvar letopočtu 1995. Roku, ve kterém si i vy sami můžete prostřednictvím hry MADDEN NFL 95, zkusit americký fotbal.

Americký fotbal je pro Evropana zprvu těžko pochopitelná hra. Spousta chlápků, kteří se podobají kosmonautům ve skafandrech, pobíhají po hřišti, na kterém je namalováno několik čar, mlátících se hlava nehlava o hnědý šišatý míč. Při bližším

shledání s touto hrou člověk pochopí, že ta spousta chlápků jsou vlastně dvě mužstva, která hrají proti sobě, že to jsou vlastně hráči ve svých dresech, a ty nezbytné při této hře potřebují, že čáry na hřišti vymezují určitá území jednotlivých mužstev, a že se nemlátí jen tak, ale podle určitých pravidel, která kontrolují rozhodčí. Pokud člověka neodradí první dojem, a pokud projde druhým stadiem poznání, pak vlastně zjistí, že ten americký fotbal, vlastně nemusí být vůbec špatná hra. A začne se pítit po pravidlech. Kdybych vám měl nyní vysvětlovat pravidla, potřeboval bych ještě asi tak další dvě stránky. Pravidla amerického fotbalu jsou sice obsáhlá, ale zas ne tak složitá, tak aby byla k nepochopení. A pak vlastně člověk zjistí, že ti Američané přece jen nejsou tak hloupí, jak vypadají, když utrácí horentní sumy za lístky na běžné zápasy, a když je hlavní událost v americkém fotbale - tzv. Super Bowl - už tři roky dopředu vyprodaná, i když vlastně vůbec nevědí, jaké týmy se do tohoto finále Národní fotbalové ligy proboují.

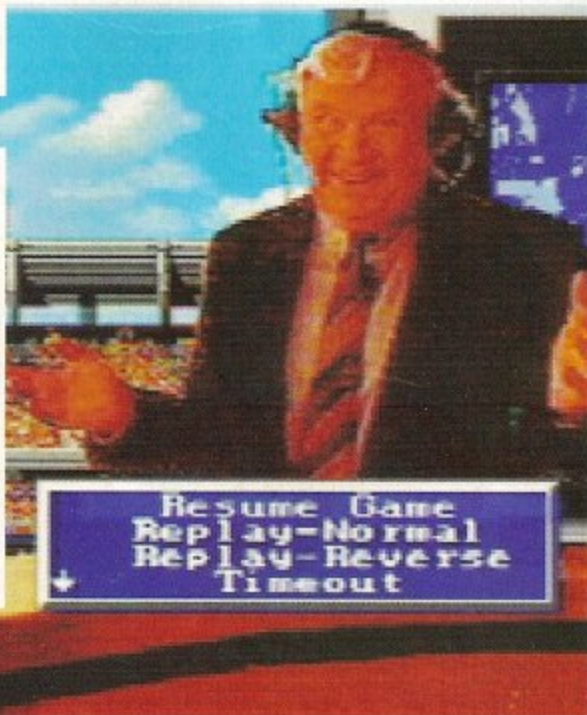


"Lopta sa trela, no dvojité výskok stále neprichádza", říká americký G. Zelenaj 50 000 tisícům diváků.

ročníku je zápasů velmi mnoho, a komu se nelíbí, tomu se zelení, takže na konci ligy to může být i vaše mužstvo, které přivítá americký prezident (jehož neúčast na tomto podniku by znamenala nejméně -20% voličských sympatií) ve finále NFL, při Super Bowl. Ale než vám bude prokázána tato čest, budete se muset ještě hodně učit.

Hra MADDEN NFL 95 je výborná. Dá se říci, že po všech stránkách. Nejen pokud jde o námět - jde vlastně o komplexní zpracování celé National football league, se všemi jejími atributy, ale i po grafické a zvukové stránce. Věnujme se nejprve grafice. Již od úvodních titulků a úvodního menu je vše velmi dobře graficky zpracováno. Při úvodním menu se vám na pozadí pohybují malá loga NFL a je zde vyobrazen velký stadion těsně před zápasem. Vlastní hra je pak celá v 3D-grafice. Hráči jsou zcela plynule animováni, pohybují se v několika různých polohách. Jejich postavy jsou výborně vykresleny, takže nejde pouze o stejné bezpohlavní panáčky, pobíhající po trávě, ale o opravdové hráče amerického fotbalu se vším všudy. A co hřiště? Americký fotbal se hraje na travnatém hřišti. Takže i v MADDEN NFL 95 se travnička na hřišti pěkně zelená (někdy má i jiný odstín, to vše záleží na tom, jaké počasí si zvolíte). O přestávkách se ocitnete ve výborné graficky zpracovaném

<b>score</b>	<b>80%</b>
Název hry:	MADDEN NFL 95
Výrobce:	Electronic Arts
Žánr:	Sport
Styl:	Am. fotbal
Počítače:	Mega Drive
Obtížnost:	Pro pokročilé
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	75%
Atmosféra:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	75%





HEUTE

DATUM

4.2.

MON DIE MIJ DON FRE SAM SON

Verabredungen

9

10

11

12

1

2

3

4

5

ny  
lu-  
yčný  
a také  
povinni  
dávane

obně vů-  
dy opráv-  
o novin ja-

o úředníka  
ž problémy  
ě i prodeje  
ho redakto-  
ny nyní zřejmě  
erský úřed-

rách

zdí na rekre-  
vé prevence  
pozorňuje na  
které se vytvo-  
západní části  
i, že lavinové  
tendenci.

mená horská  
řibližně 40 až  
tytu. Lavinové  
mírné, zvýše-  
ezpečné jsou  
slední tři stup-  
avinového ne-  
na zasedání

10:00!

Perapomenout  
na slavnostní otev-  
ření prodejny SCORE  
v ul. SKOŘEPKA 6  
Praha 1 !!!

pan  
ze státní  
vat iniciativu  
A to se v tomto  
na ministerstvu pro  
darskou soutěž o nedostacích v  
ouci a prodeji tisku v ČR vědí, do-  
je sám fax pana Blažkeho, který na  
i kritiku podrážděně reagoval. Do-  
káme se od Blažkeho i pozitivní reakce

zap-  
ku, měli bych  
ru učinit  
nápravu. A kdo jiný by ji mohl učinit, než  
Bělehrádkovo ministerstvo, vláda pre-  
miéra Klause a Parlament, a to ať se mi-  
nisterskému úředníkovi Blažkemu líbí či  
nelíbí. Čtenáři, kteří sdělují své špatné  
poznatky s prodejem Score naší redak-  
ci, mohli by je nyní začít zasílat i panu  
Blažkemu na ministerstvo pro hospo-  
dářskou soutěž v Brně a nám zaslat ko-  
pie dopisu. (r)

## Největší obchod s počítačovými hrami ve střední Evropě

Score, první, nejlepší a největší pražský obchod s počítačovými hrami je nyní ještě VĚTŠÍ! „S takovou spoustou nových úžasných titulů jsme se do našeho starého obchodu prostě nemohli vejít, proto máme nyní NOVÝ!“, říká zástupce firmy.

V sobotu 4. února bude otevřen obchod v městském centru v ulici Skořepka 6, Praha 1.

Existují hned čtyři důvody, proč byste tam měli být:

1. Uvidíte největší nabídku počítačových her ve střední Evropě. Více než 500 titulů pro PC, PC CD ROM, Amigu, CD 32 a 3DO.
2. Široká paleta hardwaru a příslušenství nabízeného firmou ProCa - joysticky, monitory, faxmodemy a nové PC za neuvěřitelné ceny. Naši novinkou jsou také zahraniční herní časopisy!

## ODS nic nevrátí

ODS nebude vracet prostředky získané v rámci tzv. sponzorské večere od podniků s majetkovou účastí v ODS, které byly nalezeny tak zúčastněným, který by dokazovaly

3. Vstupte dveřmi jako první návštěvník a získáte spoustu dárků! První návštěvník dostane software v ceně 5000 Kč, druhý v ceně 3000 Kč a třetí, čtvrtý a pátý v ceně 1000 Kč.

4. Celý týden po slavnostním otevření pořádáme soutěže, jejichž vítězi získají skvělé ceny.

**Score megastore,  
Skořepka 6, Praha 1  
Po - So 10.00 - 18 00**

## Na Hodonínsku řadí žloutenka

11 pacientů se žloutenkou se nyní léčí v nemocnici v Kyjově na Hodonínsku a 9 osob je dlouhodobě vyšetřováno. Několik dalších obyvatel okresu Hodonín s tímto onemocněním je hospitalizováno v Uherském Hradišti a Brně. Od září bylo na Hodonínsku evidováno 49 případů onemocnění žloutenkou. Nemoc se šíří kontaktem, zatím však nebyla zaznamenána explozivní epidemie, uvedla primářka infekčního oddělení kyjovské nemocnice J. Bed-

# Doom pro Jaguara

**Konečně! - vydechli všichni majitelé Jaguarů, konečně tedy dorazil tak dlouho slibovaný Doom i na Jaguara.**



výrobci konzolí, jako například Sega, o jejíž verzi Doom pro X32 se můžete dočíst o pár stránek dál. Sega chystá i přeportování verze Doom 2 pro svou novou superkonzoli Saturn. Ani Nintendo nezůstalo pozadu a zakoupilo práva pro svůj projekt Ultra 64, který se však objeví nejdříve koncem roku 95 (samozřejmě v Japonsku). Ale zpět k Jaguaru, Doom pro Jaga sice vychází z původní verze Doom I (PC), ale přesto se v mnohém liší. Setkáte se zde s většinou starých známých kamarádů, s výjimkou dvou posledních monster - Cyberdemon a Spider Mastermind. Většina prostor, ve kterých se hra odehrává, je také dobře známa z původní verze, nicméně mnoho detailů je řešeno jinak. Příjemným

To, co Atari nutně potřebuje k znovupoutání pozornosti ke své superkonzoli, je bezpochyby nějaký hit. Byl by div, kdyby se Doom nestal hitem i na Jaguaru, poté co se stal legendou na na PC a získal záviděníhodnou sbírku ocenění, včetně titulu „Nejlepší hra roku“. Stejně jako Atari se však snaží tento titul do svého arzenálu získat i ostatní

překvapením je i přidání mnoha zcela nových scénérií. Zbraně i automapping zůstaly oproti PC beze změny. Největším překvapením pro mne však byla rychlost a naprostá plynulost, s jakou Jaguar hru zvládal - vše odpovídalo velmi rychlému PC (asi 486 DX2 / 66). A to vše na velké televizní obrazovce, což je nesporná výhoda proti hraní na 14-ti palcovém monitoru. Grafické provedení a zvuky jsou naprosto stejné jako na PC (původně se mluvilo o větším počtu barev, ale po zhlédnutí

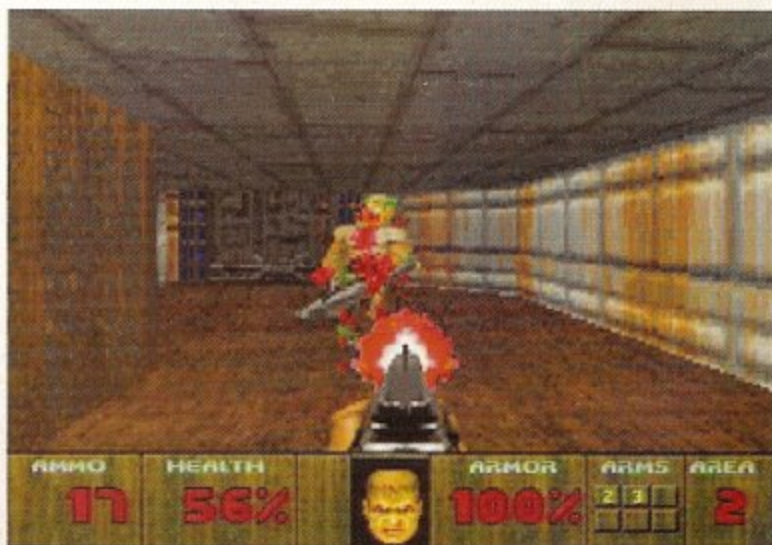


**Rozdíl mezi grafikou PC verze a konverzí na Jaguara je skutečně mizivý. Posuďte sami. Je však jasné, že Jaguar potřebuje mnohem více takových her, jako je DOOM...**

hry „Alien vs Predator“ mi bylo jasné, proč ID software zůstali jen u 256-ti barev - Doom je nejméně dvakrát rychlejší než AvP). Jen nechápu, proč ve hře nebyla hudba! Škoda, docela pěkně dokreslovala atmosféru hry. Přestože manuál má v obsahu uvedenou stať „nastavení úrovně zvukových efektů a hudby“, nebylo v uvedené stati o hudbě ani slovo. Druhá, ale zároveň poslední výtka je na adresu funkce „save“. Sejvovat se totiž nedá v libovolnou chvíli (jako u PC), ale pouze se do paměti automaticky ukládá stav hry při dokončení každého patra. Tedy odpadá půvabná možnost sejvnout před otevřením dveří do místnosti plné monster nebo před jiným fatálním rozhodnutím. Naopak přibyla možnost známá na PC až u Doom 2, a sice přenesení získaných zbraní a stupně odolnosti po dokončení jednoho levelu do dalšího. Naprosto specifické je však u Jaguara ovládání. Namísto ovládání z klávesnice, případně kombinací myši a klávesami, se vše v tomto případě ovládá joypadem, který našťastí v případě Jaguara disponuje celkem 14-ti

tlačítky. Chce to jen trochu zvyku, ale přesto není ovládání pohybů tak precizní a čisté jako právě u klávesnice nebo myši. Naopak „zrychlení“ a „útok do strany“ se pomocí joypadu provádějí dle mého soudu snadněji. Tak, jak to už u Doom 2 bývá, nejzábavnější vždy byla, je a bude hra několika hráčů - a to jak v modu „Deathmatch“ (proti sobě), tak v modu „Co-op“ (hráči navzájem spolupracují). Ani Jaguar není o tuto skvělou možnost ochuzen. Stačí propojit dva Jaguary a hra může začít. Zkrátka: jedna z nejlepších počítačových her se konečně objevila i na konzolích a uvidíme, jak Doom zahýbe Jaguary ve skladech prodejců.

Pavel Šinagl



<b>score</b>	<b>89%</b>
Název hry:	DOOM
Výrobce:	ID Soft
Žánr:	Sci-Fi
Styl:	Akční
Počítače:	Jaguar PC 32-X
Obtížnost:	Volitelná
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	75%
Atmosféra:	90%
Grafika:	90%
Zvuk:	85%

# Wild & Wacky Sports

**Pes Dizzy Devil, růžový nebo modrý králík, či dokonce kačer? Na pekáč je určitě nejlepší králík a na barvě ani nezáleží, ale koho vybrat na závodění?**

Sport, sport a zase sport. Štřelba, běh, vzpírání, házení talířů, překážkový běh, plavání. Jsem poslední, první a někdy třetí. Kdyby šlo o mě, tak se tlačítka na joysticku u této hry ani nedotknu, protože sportování se nejraději účastním jako pasivní divák, ale tady se jedná o vás, o hráče a především o ty, kteří mají rádi hry se sportovní tematikou, jsou posedlí touhou vyhrát co nejvíce zlatých medailí a nikdy se nevzdávají. Takovým tato hra přinese jistě potěšení a zábavu.

Hra WILD & WACKY SPORTS obsahuje dvanáct sportovních disciplín, ve kterých sbíráte hvězdičky, balóny nebo vlaječky pro extra body, ale hlavně se snažíte zvítězit. Vaše výsledky však nemusí vždy záležet jenom na vás. Během závodu se může objevit tzv. kýchač, který vám překazí zvedání činky nebo se při plavání srazíte se žralokem. Ti potom vaše konečné score podstatně ovlivní.

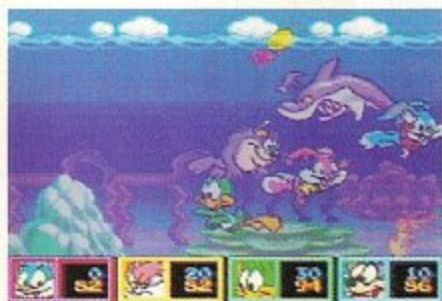
Soupeří mezi sebou čtyři borci ze zvířecí říše. Člověk by řekl, že zajíc vyhraje běh a maxipes Dizzy bude nejlepší ve vzpírání, ale to je omyl. Zvířata mají vyrovnané sportovní nadání, takže nezáleží na nich, ale jen na vás a vašem ovládní, které není

vůbec těžké a nevyžaduje příliš přemýšlení. Většinou si vystačíte s mačkáním jednoho, nejvýš dvou tlačítek, kterými natáhnete energii, a pak stačí zvolit správný směr. Do dalších závodů postoupíte jenom v tom případě, když se umístíte na prvním stupni. Před každou novou disciplínou budete podrobně seznámeni se vším, co máte o pár minut později spáchat roztomilým růžovým čuníkem.

Sporty asi nikdy nebudou naším oblíbeným žánrem. Mlátit do stejného tlačítka a pak zuřivě

zmáčknout tlačítko druhé, aby postavička vyskočila, mi připadne jaksi nedostačující zábava, byť i pro méně inteligentní tvory.

Irena Formánková



**score 52%**

Název hry: **WILD & WACKY SPORTS**

Výrobce: **Konami**

Žánr: **Pohádka**

Styl: **Sportovní**

Počítače: **SNES**

Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **45%**

Atmosféra: **60%**

Grafika: **60%**

Zvuk: **65%**

„Sportovní“ disciplíny ve hře WILD & WACKY SPORTS jsou opravdu rozmanité...

# Wario Blast

**Hrr na ně! Do útoku! Všechny je vybombarduju! Získám další nová území, budu mít více pokladů. Bombičky moje zlatý, jen hezky bouchejte**

V této hře hrají hlavní roli nebezpečné, tikající a doutnajících bomby. Osobu, kterou povedete k pokládání těchto bomb, si zvolíte hned na začátku hry, kde se rozhodnete mezi generálem Wariem a Bombermanem. Ovládní a schopnosti obou postav se od sebe nijak neliší, takže je to fifty fifty.

Jak taková hra Wario Blast vlastně vypadá? Dejme tomu, že jste si zvolili Waria. Teď je vaším úkolem celkem v osmi úrovních po čtyřech kolech systematickým pokládáním bomb zneškodnit

všechny Madbombery. Výbuchy bomb postupně demulují méně stabilní stěny, což vám umožňuje postupovat dál. Ve třech kolech se hraje o postup a čtvrté kolo je závěrečné. Pokud se vám podaří vymýt Madbombery ještě před vypršením vašeho časového limitu, postoupíte do dalšího kola. Když to však nestihnete, je to bráno jako prohra. Jestliže prohráte dvě ze tří postupových kol, uzříte Game Over, ale když naopak dvě z nich vyhraje, postoupíte do kola závěrečného. Nebudu vám vypisovat všechna zapeklitá pravidla této hry, ostatně si je můžete sami přečíst v příložených brožurkách, a teď raději mrkneme okem na další věci, se kterými se ve Wariu Blast setkáte.

Výbuch bomby odbourá kostky, za kterými jsou občas schovány různé věci zvyšující schopnosti postavičky. Narazíte na běžné předměty - podpůrnou explozi, která zvyšuje rozsah výbuchu vašich bomb, extra bomby navíc a lebky, jenž nepůsobí zrovna povzbudivě, protože snižují vaše schopnosti. Tyto věci se nacházejí v každém kole. Dále můžete získat na konci kola speciální předměty, jako odkopnutí bomby, rychlost, možnost položit celý řádek bomb a jiné. Všechny tyto sbíratelné předměty se jeví jako ikony s písmenky.

Důležité je, že navzdory nepříjemnému časovému omezení v každém kole se hra dá docela slušně hrát neboť dostáváte kódy k jednotlivým zónám. Navíc se postavičky jednoduše ovládají. Zmatek nastává až tehdy, používáte-li speciální funkce popsané výše. Chcete-li Waria a Bombermana hrát ve více hráčích proti sobě, můžete si hru zpestřit tím, že Super Game Boye propojíte se Super NESem vybaveným adaptérem pro čtyři hráče.

To je pak ten pravý šrumec, tedy alespoň tak to tvrdí manuál. My jsme na ten šrumec neměli dostatečný hardware.

Irena Formánková

**score 70%**

Název hry: **WARIO BLAST**

Výrobce: **Nintendo**

Žánr: **Wario**

Styl: **Logická**

Počítače: **Game Boy**

Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **60%**

Atmosféra: **70%**

Grafika: **60%**

Zvuk: **65%**

# Menzoberranzan

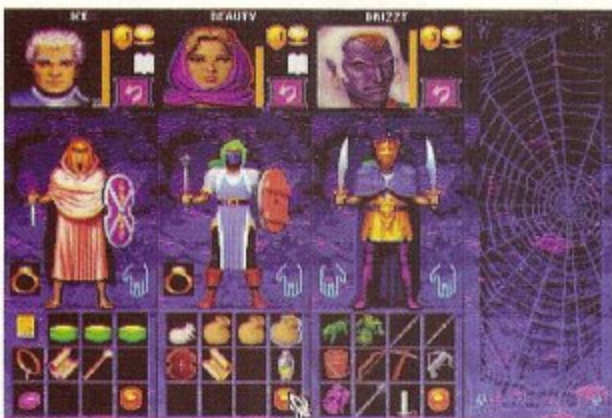
Občas se to stane každému. I mistr tesař se někdy utne a kdo s čím zachází, tím taky schází. Jistě. Po úspěchu hry RAVENLOFT (SCORE 7, 90%) přichází SSI s něčím, co lze jen těžko srovnávat nejen s jejich předchozím výtvozem, ale také s jakoukoli jinou fantasy - MENZOBERRANZAN úspěšně podlézá a plazí se hluboko pod látkou současného standardu fantasy her.

Kromě přihlouplého a jazyk lámajícího názvu není na hře nic zajímavého. Ovšem - před pěti lety na ZX SPECTRUM by tohle byl pravděpodobně trhák a pár lidí by přitáhl - dnes stěží. Nejen že MENZOBERRANZAN nepřichází vůbec s ničím novým, ale i to staré, dobře osvědčené a zajeté s přehledem omezuje na nejnižší možnou míru a vytváří tak shluk těch nejnehratelnějších a nejnudnějších scén v historii počítačové zábavy vůbec. Prozdírám vám teď, jak jsem na to přišel...

Na poslední produkt SSI jsme se poslední dobou celkem těšili. Ovšemže jsme nečekali nic fascinujícího a MENZOBERRANZAN byl na našem seznamu daleko za tituly jako MAGIC CARPET, CREATURE SHOCK, KYRANDIA 3 či DRAGON LORE, ale po kvalitním a vysoce hratelném RAVENLOFTU jsme očekávali kvalitní a hratelný dungeon, kterých je v poslední době pomálu. Na první pohled vypadá MENZOBERRANZAN stejně, jako RAVENLOFT - klasický SSI dungeon, využívající TALL-RES (320x400) a přinášející tak velmi detailní a kvalitní obraz pohádkového světa, ve kterém se odehrává. Příběh hry volně navazuje na ostatní díly série FORGOTTEN REALMS a zavádí hráče na putování do tajemného podzemního města Menzoberranzan, kde sídlí Temní Elfové, kteří ve volných chvílích

unášejí pokojné vesničany z povrchu, provozují temné orgie a vzájemně se nenávidí. Úkolem je tyto radovánky zarazit a osvobodit přitom pokojné a mírumilovné vesničany.

Na první pohled není s hrou nic špatného - vypadá krásně, grafika je nadmíru detailní, obraz plynule scrolluje a stejně jako u hry RAVENLOFT lze nastavit tzv. „STEP MOVEMENT“ pro klasický pohyb po čtverečkách u pomalejších počítačů (tedy cokoli méně než Pentium) a automapping je oproti RAVENLOFTU značně vylepšený. Nic mi tedy nebránilo, abych se do hry s vervou sobě vlastní pustil - dungeony totiž miluji.



Postupem času jsem ale začal objevovat více a více důvodů pro to, abych MENZOBERRANZAN zahodil a nikdy více se jím nezabýval.

Tím nejdůležitějším důvodem bylo, že hra je neuvěřitelně nudná. Pokud někoho vzrušuje procházení obrovských prázdných map, navíc někdy k uzoufání komplikovaných a složitých, má můj obdiv. Hra začíná na povrchu, ve vesnici - navštívit tady lze pouhé dva domy - hospodu a strážnici. Prvním „úkolem“ je



I „inventory“ obrazovka je úplně jiná. Tedy - je tady jiný barevný podklad v pozadí (vlevo)... Interiéry jsou jako obvykle dokonale prokresleny, za chvíli si budete povídat s další z postav. Asi mi řekne, abych někam šel. Tak půjdu (nahore).

uhasit hořící dům nošením věder s vodou. Pokud si potom vyzvednete vybavení a magickou helmu

v hospodě, nemusíte se do vesnice nikdy vracet. Obrovské pláň za vsí jsou stejně prázdné, s náhodně poházenými předměty všude okolo. Jako zkušební a ostřílený hráč jsem si ale říkal: „Nevadí, začátky jsou těžké, až sestoupím do podzemí, tak to teprve začne!“. Nezačalo.

Následovalo totiž neskutečně zdoluhavé procházení obrovských jeskyní a ještě zdoluhavější procházení trpasličích dolů a chrámů. Úkoly a „logické hádanky“ jsou tady omezeny na stisknutí tlačítka vedle dveří, zatroubení na roh či odlopunutí diamantu ze stěny. Zatnul jsem zuby a řekl jsme si „Nevadí, tohle je jen takový rozjezd, až najdu Menzoberranzan, tak to teprve začne!“ Nezačalo!

Když jsem se po neskutečných útrapách dostal až do podzemního města, čekalo mě pár nudných úkolů jako nošení věcí z jednoho místa na druhé, hledání jiných věcí na dalších místech a prozkoumávání domů tří znepřátelených rodin ve městě. Zase jsem si řekl „Nevadí, teď se to pořádně rozjede, až projdu tenhle dům, tak to teprve začne!“ Nezačalo - skončilo!

Když dohrajete tuhle hru, nečeká vás radostná euforie, veselí a oddych. Čeká vás obrovské zklamání - tohle je všechno? Kde je interakce? Kde jsou logické problémy? Kde je zábava? K čemu jsou hromady kouzel, když efektivně využijete jen dvě, tři? Proč jsou nepřátelé pořád tak stupidní, proč stojí na místě a málo útočí? Proč jsou úrovně tak rozsáhlé a nudné? Proč je scrolling tak pomalý a proč se při „STEP MOVEMENT“ skupina zarazí o sebestmíší překážku? Proč je příběh tak stupidní, jednoduchý a zcela lineární? Tyhle a další otázky si jistě budete klást nejen po dohrání hry, ale i v jejím průběhu. Oproti mně

ale máte obrovskou výhodu - nebudete čekat, až hra „konečně začne“, protože budete vědět, že se něco takového nikdy nestane.

MENZOBERRANZAN je zcela nepovedeným výtvozem a patří bezkonkurenčně mezi nejhorší produkty z dílny SSI. Ažkoli se i mistr tesař někdy utne, u takových gigantů jako SSI je něco takového zcela neomluvitelné. Doufejme jen, že budoucnost ukáže i skryté zásoby energie této kdysi nejproduktivnější firmy v oblasti AD&D. Doufejme.

Jan Eisler



Sekněte ho, říznete ho, pusťte mu krev (vlevo nahoře)! Interakce s postavami je asi tak zábavná, jako mluvení do kamene... počkat, tohle JE kámen, sakra - říkal jsem to (vpravo nahoře)! Kouzelníkova věž je plná pavouků a jiné havěti. Zajímalo by mě, proč si tu trochu neuklidí, když je kouzelník (vlevo dole). Uznávám, že mapování je oproti prvnímu RAVENLOFTU výrazně vylepšeno - úrovně jsou však mnohem nudnější, prázdnější a zbytečnější (vpravo dole).

<b>score</b>	<b>40%</b>
Název hry:	MENZOBERRANZAN
Výrobce:	SSI
Žánr:	Fantasy
Styl:	Dungeon
Počítače:	PC
	PC CD-ROM
Obtížnost:	Dětsky snadná
<b>Hodnocení:</b>	
Originalita:	20%
Atmosféra:	30%
Grafika:	90%
Zvuk:	80%

Před dávnými lety na počítači, který je dnes již uchovávan pouze ve vzpomínkách těch nejstarších veteránů (Bylo to ZX Spectrum), existovala Hra.

Taková, kterou se ti nejtvrďší z nich - spektristů - zaříkali. A potajmu na ní přísahali sliby pomsty naprosto nic nechápajícím učitelům. Touto, nade vši pochybnost geniální hrou, která se zařadila na herní Olymp vedle takových gigantů, jakými bezesporu byly hry NETHER EARTH, COLONY, KNIGHTLORE, TIRNA-NOGH nebo HEAVY ON THE MAGIC, tak touto hrou byl QUAZATRON. Ano, proti tomu se dnes už nedá nic dělat! QUAZATRON se nesmazatelně zapsal do srdcí, myslí, ale hlavně duší těch starých veteránů se zvonky (zvonky = joystick vyráběný po domácku z nakradených domovních zvonků), kteří dnes tvoří pilíř kvetoucího českého hráčského lidu, aby mohli předávat své zkušenosti svým mladým, ještě nedorostlým následovníkům.

Ale dosti tohoto, byť dojemného odskoku do historie Českých hráčů. Vraťme se ke QUAZATRONU.

Ve vzdálené, pouze roboty osídlené planetární kolonii došlo ke vzpouře. Prostě klasika - roboti se rozhodli, že se nadále o sebe budou starat sami. Pro lidstvo samosebou neštěstí. Robotí kolonie, skládající se mimo jiné ze všech typů bojových i opravářských robotů byla totiž zcela samostatná, na dotacích zvenku absolutně nezávislá. Co teď? Padl návrh vyslat do této kolonie, shodou okolností nesoucí hrdé jméno QUAZATRON, osamělého bojovníka, pořádného DOOMovského tvrdáka aby kolonii vyčistil. Ale riziko bylo příliš veliké. A tak přišel Klepto. Malý, zbraněmi neoplyvající robot řízený nadávkou z orbity. Co si ale může pomoci špatně vyzbrojený robot tam, kde je i pro zkušeného, v bojích tuženého, válečníka příliš horko? V tom a právě v tomto bodě tkví genialita této hry. Klepto měl totiž, kromě standartního vybavení, jako je podvozek, energetické akumulátory, zbraň nebo další užitečné věci, něco co mu více než doplňovalo ultimátní zbraň. Tím něčím byl spojovací okruh - speciální napojovací interface, přes který se mohl Klepto napojit na kteréhokoliv robota v kolonii. Po napojení vždy proběhl vnitřní boj, ve kterém se vždy oba roboti snažili vyřadit co možná nejvíce logických obvodů toho druhého napojením vlastních. Tento interní boj byl stejně fatální jako při použití zbraní. Pokud Klepto vyhrál, mohl si vzít kteroukoliv část vybavení poraženého robota. To se ale ne pokaždě

povedlo, zejména pokud v logickém boji Klepto vyhrál jen o málo.

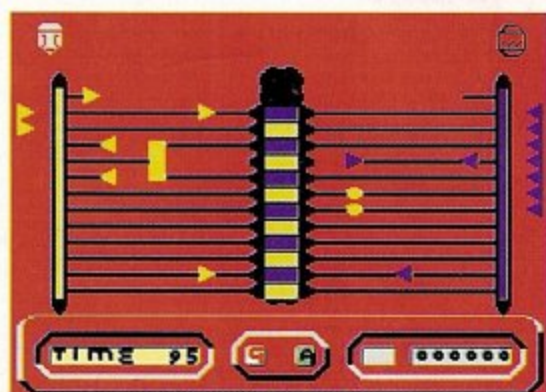
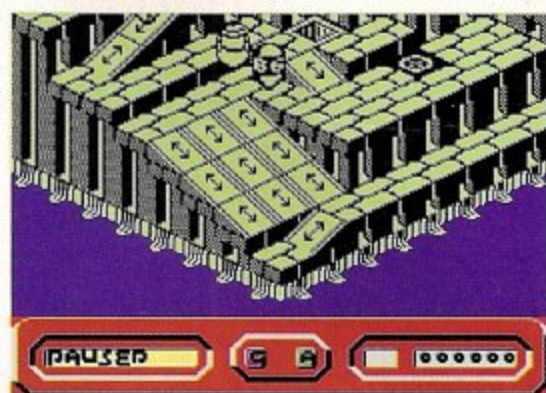
Kolonie se skládá z několika čtvercových pater, které jsou propojeny výtahy. Po vyčištění patra se zde již další roboti neobjevují. Na každé plošině se kromě výtahů a energetických vývodů (o kterých se ještě zmíním) vyskytují počítačové terminály, ve kterých se po napojení dozvíte mnoho rozličných informací více či méně potřebných k dohrání QUAZATRONU.

V celé hře Klepto neustále potřebuje energii. Může ji získat několika způsoby. Jednak postávaním na již zmíněných energetických plošinkách, anebo po vítězném logickém souboji. Bohužel musí čas od času měnit i akumulátory (jen po logickém souboji), protože ty, jak známo, mají omezenou dobíjecí trvanlivost.

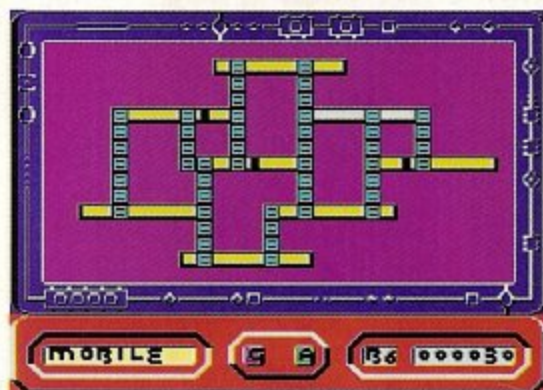
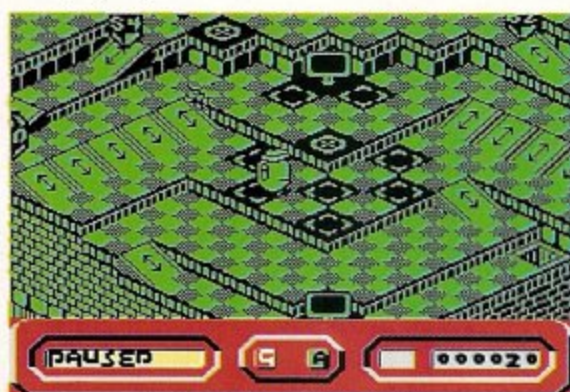
Zkrátka a špatně, Klepto má za úkol pozabíjet buď přímo zbraněmi, nebo v logických soubojích všechny droidy ve všech patrech QUAZATRONU. A je to.

Celá atmosféra hry je opravdu skvělá. Ať je to geniálním nápadem, nebo ať už je to grafickým zpracováním, na Spectrum opravdu dobrým, nebo poměrně pěknými zvukovými efekty. Prostě je to tak. Největší zásluhu na výborné atmosféře má pochopitelně ona mysteriózní hravost nebo chcete-li playability, ta neustále zmiňovaná nepochopitelná věc.

Co dodat? Snad jen tolik, že QUAZATRON svým nápadem samozřejmě zaujal mnoho dalších tvůrců počítačových her.



Kempstone, kempstone, páka ti uhnije - prastará anglická koleda (nahore). Klepto se usmívá, buď má moc energie, nebo si nevšiml bojového robota zleva? (uprostřed). Mentální souboj na ostří čípů (v rohu). Taková normální městská plošina, ve které se už nic kloudného neděje (dole).



S úsměvem jde všechno líp (nahore). Klepto bez náлады (uprostřed). Celková mapa města (dole).

Z jejich dílen posléze vypadlo slušné množství více či méně dobrých her, z nichž většina upadla v zapomnění. O jedné se však přesto zmíním. Jde totiž o QUAZATRONOVO nepřímé pokračování od stejného programátorského týmu na jiném počítači, a tím byla Amiga. Někteří z vás již tuší, že pod tímto pokračováním se skrývá PARADROID, jedna z předních amigáckých her. Do širšího popisování PARADROIDU se teď nebudu radši pouštět - tak skvělá hra by stejně na těch pěti nebo šesti řádcích, co zbývají, stejně popsat nešla.

Tak jsme si zase zavzpomínali na hru, která měla nějakých 38kb. A teď honem musím dát CD 4.4 do drivu, hraju totiž WING COMANDER III. (Kdo lže, ten krade a může i zabít brokovnicí - red.)

Jakub Červinka

# VISION MEGASTORE

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

PC TITULY	
1942 PACIFIC AIR WAR	1599
ACES - CLASSIC COLLECTION	999
ACES OF THE DEEP	1699
ACES OVER EUROPE	1899
ACES OVER PACIFIC	1899
AL-QADIM-GENIES CURSE	1399
ALADDIN	1049
ALIEN LEGACY	1499
ALONE IN THE DARK II	1999
ARENA: ELDER SCROLLS	1349
ARMORED FIST	1549
BATTLE BUGS	1499
BATTLE ISLE II	1799
BENEATH A STEEL SKY	1399
BREAKTHRU	1399
CANNON FODDER	1299
CANNON FODDER 2	1199
CIVILIZATION	1549
COLONIZATION	1549
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1749
COMANCHE MISSION DISK 1	999
COMANCHE MISSION DISK 2	999
COMMANDER BLOOD	1749
COOL SPOT	999
CORRIDOR 7	699
DAEMONSGATE	999
DARK HALF	1149
DARK LEGIONS	1299
DARK SUN 2	1749
DAWN PATROL	1699
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION	1199
DELTA V	1749
DESERT STRIKE	1349
DOOM	1599
DOOM II - HELL ON EARTH!	1999
DREAM WEB	1699
EARTHSHIEGE	1699
ECSTATICA	1399
ELITE II - FRONTIER	1399
F-14 FLEET DEFENDER	1599
F-14 FLEET DEFENDER - SCEN. DISK	699
FIELDS OF GLORY	1549
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	1299
FLIGHT SIM 5.0 (MICROSOFT)	1999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - CARRIBEAN	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - JAPAN	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - NEW YORK	999
FLIGHT SIM 5.0 SCEN. - PARIS	999
GABRIEL KNIGHT	1699
GREAT NAVAL BATTLES II	1549
HAND OF FATE	1449
HIBED GUNS	1599
HOKUM KA 50	1399
HUMANS II	999
CHAOS ENGINE	1199
CHESS MANIAC TWO BIL. AND ONE	1149
IN EXTREMIS	1199
INDY JONES & FATE OF ATLANTIS	1449
INDYCAR RACING	1099
INDYCAR RACING - 7 TRACK PACK	649
INDYCAR RACING - INDIANAPOLIS	649
IRON CROSS	1549
ISHAR III	1199
ISLE OF THE DEAD	649
JURASSIC PARK	1349
KING'S QUEST VI	1899
KING'S TABLE	999
KLIX AND PLAY	1549
LANDS OF LORE	1499
LEMMINGS II - TRIBES	1499
LEMMINGS 3	1199
LION KING	1049
LITIL DIVIL	1349
LODE RUNNER	1449
LORDS OF REALM	1499
LOST VIKINGS	1399
LUCAS ARTS - CLASSIC COLLECTION	1199
MASTER OF MAGIC	1549
MICRO MACHINES	1149
MORTAL KOMBAT	1349
NASCAR RACING	1549
NHL HOCKEY '93	1549
NOMAD	999
ON THE BALL	799
OUTPOST	1649
OVERLORD	1499
PACIFIC STRIKE	1699
PACIFIC STRIKE - SPEECH PACK	699
PATRIOT	999
PINBALL DREAMS	1399
PINBALL FANTASIES	1349
POLICE QUEST IV	1699
POWER DRIVE	799
PRINCE OF PERSIA II	1399
PRIVATEER	1849
PRIVATEER - RIGHTHOUS FIRE	699
PRIVATEER SPEECH PACK	749
QUARANTINE	1249
QUEST FOR GLORY IV	1699
RALLY	1349
RAVENLOFT	999
RETRIBUTION	1549
RISE OF THE ROBOTS	1699
ROBINSONS REQUIEM	999
SEA WOLF	1599
SIM CITY 2000	1499
SIM CITY 2000 - SCENARIOS VOL.1	599
SIMON THE SORCERER	1499
SPACE FEDERATION	1399
SPACE HULK	1549
SPACE SIMULATOR	2299
STAR CRUSADER	1249
STAR CRUSADER - 21 NEW MISSION	499
STAR CRUS. - SPEECH & 21 NEW MIS.	699
STAR TRAIL	1749
STAR TREK II	1799
STAR WARS CHESS	899
STAR WARS SCREEN SAVER	1049
STARLORD	1549
STRIKE COMMANDER	1749
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	749
STRIKE COMMANDER TACT. OPER.	749
SUBWAR 2050	1599
SUBWAR 2050 - MISSION	649
SUPER SKI PRO	1349
SYNDICATE	1549
SYNDICATE MISSION DISK	799
SYSTEM SHOCK	1499
T.F.X.	1599
TERMINATOR RAMPAGE	699
THE HORDE	1549
THE LION KING	1099
THE SETTLERS	1499

THEME PARK	1499
TIE FIGHTER	1649
TRANSPORT TYCOON	1549
UFO: ENEMY UNSTEEN	1599
ULTIMA UNDERWORLD II	1399
ULTIMA VIII: PAGAN	1799
ULTIMA VIII: PAGAN - SPEECH PACK	699
UNIVERSE	1549
VIRTUOSO	1549
WARCRAFT	1599
WARLORDS II	1549
WING COMMANDER ACADEMY	999
WING COMMANDER ARMADA	1549
WING COMMANDER II	1399
WOLF	1549
X WING	1449
X WING MIS. DISK - B-WING	899
X WING MIS. DISK - IMP. PURSUIT	649
ZEPPELIN	1549

## NABIDKA ČESKÝCH HER

TAJEMSTVÍ OSLŮHO OSTROVA	275
7 DŇÍ A 7 NOCÍ	320

## PC CD-ROM TITULY

7TH GUEST / DUNE - 2PACK	1899
ACCESS - CLASSIC COLLECTION	1099
ACES OF THE DEEP	1699
AGIES	1949
AL-QADIM	1249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	1549
ARMORED FIST	1549
AUCTION	1949
BATTLE ISLE 2	1749
BENEATH A STEEL SKY	1699
BLOODNET	1449
CANNON FOD. / BEN. THE STEEL SKY	1899
CENTRAL INTELLIGENCE	1599
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	1099
COLONIZATION	1599
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	1399
COMMANDER BLOOD	1749
CONSPIRACY	1749
CORRIDOR 7	999
CREATURE SHOCK	1999
CYBER WAR	1899
CYBERIA	1899
DAEMONSGATE	1299
DAWN PATROL	1699
DEATH GATE	1549
DESERT STRIKE	1349
DOOM II - HELL ON EARTH!	2099
DOOM UTILITIES - 350 LEVELS	1099
DOOM UTILITIES - 500 LEVELS	1299
DOOM UTILITIES - 900 LEVELS	1499
DRACULA UNLEASHED	1799
DRAGON LORE	1549
DRAGONS LAIR	1799
DRAGONSPHERE	1599
DREAM WEB	1549
EARTHSHIEGE	1699
ECSTATICA	1999
ELITE II - FRONTIER	1399
EYE OF THE BEHOLDER III	1399
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	1549
FALCON GOLD	1549
FIFA SOCCER	1599
GABRIEL KNIGHT	1949
GOBLINS 3	1949
GREAT NAVAL BATTLES II	1449
GUNSHIP 2000 PLUS	1099
HAND OF FATE	1749
HEIMDALL II	1699
HELL	1549
HELL CAB	1949
HUMANS 1 & 2	1449
CHESSMASTER 3000	1249
INDY JONES - FATE OF ATLANTIS	1649
INFERNO - ČESKY MANUAL	1899
INFERNO - METAL BOX	2299
INNOCENT	1099
IRON HELIX	1449
ISHAR 3	849
ISLE OF THE DEAD	649
JOURNEY MAN	1449
JURASSIC PARK	1449
JUTLAND	2349
KING'S TABLE	1149
KINGS QUEST 7	1899
KYRANDIA 3	1449
LABYRINTH	1949
LANDS OF LORE	1749
LAWNMOWER MAN	1949
LEGEND OF KYRANDIA	1749
LEMMINGS II	1449
LEMMINGS/NO MORE LEMMINGS	1449
LITIL DIVIL	1499
LITTLE BIG ADVENTURE	1999
LORD OF THE RINGS	1599
LUNICUS	2249
MAD DOG McCREE	1649
MAD DOG McCREE 2	1399
MAGIC CARPET	1999
MASTER OF MAGIC	1549
MEGA RACE	1399
MICROCOSM	2199
MICROPROSE SPORTS	1099
MYST	1799
NASCAR	1699
NHL HOCKEY 95	1649
NOCTROPOLIS	1999
NOMAD	999
NOVA STORM	1999
ON THE BALL WORLD CUP	849
OUTPOST	1899
PGA TOUR GOLF	1599
POLICE QUEST IV	1699
POWER DRIVE	799
PSYCHOTRON	1349
QUARANTINE	1399
QUEST FOR GLORY IV	1799
RALLY	999
RAVENLOFT	1599
REBEL ASSAULT	1749
RETRIBUTION	1349
REUNION	1599
RISE OF THE ROBOTS	2099
SIM CITY 2000	1749
SIMON THE SORCERER	1799
SPACE HULK	799
SPACE PIRATES	1349
STAR CRUSADER	1549
STAR TRAIL	1999

STARLORD	1599
STRIKE COMMANDER / PRIVATEER	1749
SUBWAR 2050	1599
SUPER SKI PRO	1549
SYNDICATE PLUS	1999
T.F.X.	1799
TERMINATOR RAMPAGE	1549
THE HORDE	1799
THEME PARK	1799
TRANSPORT TYCOON	1549
U.S. NAVY FIGHTERS	1999
UFO	1599
ULTIMA VIII: PAGAN	2199
ULTIMATE BODY BLOWS	1199
UNDER A KILLING MOON	2099
VELOCITY - CLASSIC COLLECTION	1099
VID CRID	1049
VIRTUAL WORLDS	1199
VIRTUOSO	1749
VOYEUR	1699
WARCRAFT	1699
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	1849
WILD BLUE YONDER	1699
WING COMMANDER 1/2	1349
WING COMMANDER ARMADA	1599
WING COMMANDER III	2249
WOLF	1499
WOLFPACK	1499
X-WING COLLECTORS	1999
ZEPPELIN	1549
ZORK ANTHOLOGY	599

## PC LEVNÉ TITULY

688 ATTACK SUB	549Kč
A-TRAIN	699Kč
ANOTHER WORLD	549Kč
ASHES OF EMPIRE	499Kč
AV8B HARRIER ASSAULT	599Kč
BATMAN RETURNS	599Kč
BATTLETECH	349Kč
CAR AND DRIVER	599Kč
CREEPERS	399Kč
CRYSTALS OF ARBOREA	199Kč
CYBER RACE	599Kč
D/GENERATION	499Kč
DOGFIIGHT	599Kč
DRACULA	449Kč
DUNE	549Kč
DUNE 2	599Kč
EVASIVE ACTION	449Kč
EYE OF THE BEHOLDER 2	649Kč
EYE OF THE BEHOLDER 3	699Kč
F-117A	599Kč
F-15 STRIKE EAGLE III	599Kč
F-16	349Kč
F-29 RETALIATOR	549Kč
FALCON	349Kč
FLASH BACK	699Kč
FLIGHT OF THE INTRUDER	349Kč
FURY OF THE FURRIES	499Kč
DREAM WEB	349Kč
GENESIA	599Kč
GOAL	599Kč
GOBLINS 2	449Kč
GOBLINS 3	599Kč
GRAND PRIX	599Kč
GRAND PRIX MASTER	249Kč
GREAT NAVAL BATTLES	649Kč
GUNSHIP 2000	699Kč
HARPOON	549Kč
HEIMDALL 2	749Kč
CHESSMASTER 3000	599Kč
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	549Kč
INDIANAPOLIS 500	549Kč
INDY JONES & LAST CRUSADE	599Kč
ISHAR 1	599Kč
ISHAR 2	599Kč
JACK NICKLAUS GOLF	499Kč
KGB	499Kč
LEGEND OF KYRANDIA	599Kč
LEISURE SUIT LARRY 1	549Kč
LHX ATTACK CHOPPER	549Kč
LINKS: CHALLENGE OF GOLF	349Kč
LURE OF THE TEMPTRESS	549Kč
M1 TANK PLATOON	549Kč
MELIN	299Kč
MIG-29M SUPER FULCRUM	549Kč
MONKEY ISLE 2	649Kč
PINBALL MAGIC	399Kč
PIRATES GOLD	599Kč
POLICE QUEST 1	649Kč
POPULOUS 2	549Kč
POWERMONGER	549Kč
PRINCE OF PERSIA	549Kč
RAILROAD TYCOON	499Kč
RAMPART	499Kč
REACH FOR THE SKIES	349Kč
RED HELL	499Kč
REX NEBULAR	699Kč
ROBOCOP 3	549Kč
SEAL TEAM	899Kč
SECRET WEAPONS/LUFTWAFFE	699Kč
SHADOW CASTER	499Kč
SILENT SERVICE	499Kč
SINK OR SWIM	599Kč
SPEAR OF DESTINY	749Kč
STORM MASTER	399Kč
STREETFIGHTER	399Kč
STUNT DRIVER	349Kč
TANK	349Kč
TASKFORCE 1942	699Kč
THE IMMORTAL	549Kč
THEATRE OF WAR	499Kč
TORNADO/DESERT STORM	699Kč
ULTIMA 7	549Kč
ULTIMA UNDERWORLD	599Kč
VIKINGS	449Kč
WALLS OF ROME	499Kč
WING COMMANDER	549Kč
WINTER CHALLENGER	399Kč
WINTER OLYMPICS	899Kč
WOLFENSTEIN 3D	299Kč
WORLDS OF LEGEND	699Kč
ZOOL	549Kč

## PC CD-ROM LEVNÉ TITULY

688 ATTACK SUB/CHUCK YEAGER	799
7TH GUEST (OEM)	849
ARCADE FRUIT MACHINE	299
ARNIE 2	299
CAR & DRIVER/STORMOVIK	799
CD 3	699
COVERGIRL STRIP POKER	899
CRUISE FOR A CORPSE	549

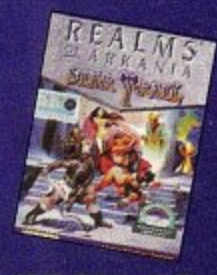
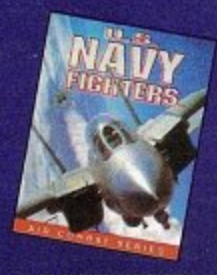
D/GENERATION	499
DOGFIIGHT	599
DUNE 2/LURE OF THE TEMPTRESS	799
EYE OF THE BEHOLDER	549
F-117A	599
F-15 STRIKE EAGLE III	599
F-19 STEALTH FIGHTER	549
GRAND PRIX	599
GUNSHIP 2000	799
HARPOON	599
INTERNATIONAL TENNIS	299
ISHAR 1	699
ISHAR 2	699
JACK NICKLAUS GOLF	499
LASER SQUAD	499
LEISURE SUIT LARRY	549
LHX CHOPPER/BIRDS OF PREY	799
LINKS THE CHALLENGE	549
M1 TANK PLATOON	549
PIRATES GOLD	599
POLICE QUEST	549
RAILROAD TYCOON	499
ROBOCOP 3/DUNE	799
SECRET WEAPONS OF THE LUFT	899
SILENT SERVICE	499
SINK OR SWIM	549
SPACE QUEST	549
TORNADO & DESERT STORM	699
TRANSARCTICA	699
WALLS OF ROME	499
WING COMMANDER/INDY 500	799
WINTER OLYMPICS	499
WORLD OF THE FLIGHT SIM	499
WORLDS OF LEGEND	499

## AMIGA TITULY

ALIEN BREED 2	1099
ALLADIN	1399
APOCALYPSE	999
ARCADE POOL	999
ARMOUR GEDDON II	999
BATTLE ISLE 93	1049
BENEATH A STEEL SKY	1299
BENEFACTOR	899
CANNON FODDER	1099
CANNON FODDER 2	999
CAN. FOD./CHAOS ENG./THE SETTLERS/T2	1399
COMBAT AIR PATROL	1099
DELPHINE - CLASSIC COLLECTION	1199
DESERT STRIKE	499
DOGFIIGHT	599
DRACULA	1099
DUNE 2	499
ELFMANIA	999
ELITE II - FRONTIER	999
EVASIVE ACTION	1149
EYE OF THE BEHOLDER I	749
F-117A STEALTH FIGHTER	1299
FLASH BACK	949
FURY OF THE FURRIES	1199
GOAL	749
GOBLINS 2	1349
GOBLINS 3	1549
GRAND PRIX	599
GUNSHIP 2000	599
HEIMDALL 2	1199
HIBED GUNS	1299
CHAOS ENGINE	1099
CHAOS KID	999
IMPOSSIBLE MISSION	1249
INNOCENT UNTIL CAUGHT	1399
ISHAR I	599
ISHAR II	599
ISHAR III	999
JET STRIKE	1149
JUNGLE STRIKE	949
JURASSIC PARK	999

## AMIGA 1200 TITULY

ALIEN BREED 2
---------------



DOOM II - PC  
1999,-

SYSTEM SHOCK - PC  
1499,-

HELL - PC CD  
1549,-

U.S.N.F. - PC CD  
1999,-

STAR TRAIL - PC CD  
1999,-

KING'S QUEST 7 - PC CD  
1899,-

NOCTROPOLIS - PC CD  
1999,-

BATTLETOADS	949
BEAVERS	1099
BENEATH A STEEL SKY	1249
BIG SIX	599
BRIAN THE LION	799
BRUTAL FOOTBALL	1099
BUBBA N STICK	499
BUBBLE AND SQUEAK	1149
BUMP N BURN	1149
CANNON FODDER	1099
CASTLES 2	1099
D-GENERATION	999
DAINGEROUS STREETS	1099
DEEP CORE	749
DENNIS	999
DISPOSABLE HERO	749
DONK	1149
ELITE II - FRONTIER	1099
EMERALD MINES	799
EVASIVE ACTION	1149
FIRE FORCE	749
FLY HARPER	599
FURY OF THE FURRIES	1099
GLOBAL EFFECT	1149
GUARDIAN	1149
GUNSHIP 2000	1099
HEIMDALL 2	999
HERO QUEST II	1099
HUMANS I&II	1099
CHAMBERS OF SHAOLIN	999
CHAOS ENGINE	1099
CHAOS KID	999
CHUCK ROCK 2	599
CHUCK ROCK 1	599
IMPOSSIBLE MISSION 2025	1249
INTERNATIONAL KARATE 2	749
JAMES POND 2 - ROBOCOD	1099
JAMES POND 3	1299
JET STRIKE	999
JOHN BARNES	749
JUNGLE STRIKE	899
LABYRINTH OF TIME	1049
LAST NINJA 3	499
LEGACY OF SORASIL	1099
LEMMINGS	1099
LIBERATION	1299
LITIL DIVIL	1149
LOST VIKINGS	1649
LOTUS TURBO TRILOGY	1099
MEAN ARENAS	749
MICROCOSM	1099
MORPH	549
NAUGHTY ONES	999
NICK FALDO	1299
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	749
NORTH POLAR	599
OUT TO LUNCH	999
OVERKILL/LUNAR-C	1099
PGA EURO TOUR GOLF	999
PIRATES GOLD	1099
PREMIER	649
PROJECT X/F-17 CHALLENGE	949
PSYCHO KILLER	1099
RISE OF THE ROBOTS	1349
RYDER CUP GOLF	1099
SECOND SAMURAI	1099
SEEK AND DESTROY	999
SENSIBLE SOCCER	999
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	1099
SIMON THE SORCERER	1399
SLEEPWALKER	1099
SPEEDBALL II	599
STRIKER	1099
SUBWAR 2050	1049
SUMMER OLYMPICX	899
SUPER FROG	599
SUPER METHANE BROS.	499
SUPER PUTTY	749
SUPER STARDUST	1149
TOP GEAR 2	1149
TOTAL CARNAGE	399
TOWN WITH NO NAME	1099
TRIVIAL PURSUIT	1099
TROLLS	1099
UFO	1099
ULTIMATE BODY BLOWS	1099
UNIVERS	999
VITAL LIGHT	1149
WEMBLEY INT. SOCCER	1149
WHALES VOYAGE	1099
WILD CUP SOCCER	1149
ZOOL	1099
ZOOL 2	1099

HARPOON CLASSIC - CD ROM	1049
HELL CAB - CD ROM	1949
HELLCATS	2099
HOYLES CLASSCS	1449
CHUCK YEAGER	1599
INDY JONES - FATE OF ATLANTIS	1799
INDY JONES / LAST CRUSADE	799
INHERIT THE EARTH - CD ROM	1499
INTELLIGENT STRATEGY GAMES 10	1399
IRON HELIX - CD ROM	1249
JORNEY MAN - CD ROM	1349
LABYRINTH OF TIME	2199
LE CHUCKS REVENGE	1799
LEMMINGS	1649
LINKS PRO	1749
LINKS PRO - FIRESTONE	999
MAC ATTACK	399
MAC SIMULATIONS	1399
MYST - CD ROM	2599
NASCAR RACING	699
OH NO MORE LEMMINGS	1099
OUT OF THE SUN	999
P51 MUSTANG	699
PGA TOUR GOLF	1249
PGA TOUR GOLF 2	1499
PIRATES GOLD	1599
POKER	1499
POPULOUS	1399
POPULOUS II	1599
POWERMONGER	1499
PRINCE OF PERSIA	1249
PRINCE OF PERSIA II	1599
SECRET OF MONKEY ISLAND	799
SECRET OF SILVER BLADES	1249
SIM ANT	699
SIM CITY / LEMMINGS	1099
SIM CITY 2000	1449
SIM CITY 2000 - DATA DISK	599
SIM EARTH	699
SIM LIFE	699
SPECTRE	1649
SPLATERS	899
STAR WARS SCREEN SAVER	1099
SYNDICATE	1599
TACOPS	1199
TETRIS	1099
THE MAC STARTER PACK	1649
THEME PARK	1599
UNLIMITED ADVENTURES	1449
VALKYRIE	699
WARLORDS II	1499
ZORK ANTHOLOGY	599

**EROTICKÉ CD-ROM**

101 SEX POSITIONS PT.1	1799
101 SEX POSITIONS PT.2	1799
A GAY MAN'S - SAFE SEX GUIDE	1299
A PUSSY CALLED WANDA	999
A PUSSY CALLED WANDA 2	999
ADULT PALATE	1299
ADULT PALATE 2	1299
AMERICAN GIRLS 1	1299
AMERICAN GIRLS 2	1299
ASIAN PALATE	1299
BEST OF DIRTY DEBUTANTES	1799
BEST OF VIVID	1799
BIKER BABES	1799
BLIND SPOT	999
BLONDE JUSTICE	999
BUSTING OUT	1299
CAFE FLESH	1299
CURSE OF THE CATWOMAN	999
DIGITAL DANCING	1299
DREAM MACHINE	1799
GIRLS DOIN' GIRLS VOL.1	999
GIRLS OF VIVID VOL.1	999
GIRLS OF VIVID VOL.2	999
GIRLS ON GIRLS	1299
HIDDEN OBSESSIONS	999
HIGH VOLUME NUDES	1299
HOUSE OF DREAMS	999
HOUSE OF DREAMS	999
CHEATING	999
ICE WOMAN	999
IMMORTAL DESIRE	999
INSATIABLE	999
INTERACT. ADULT MOVIE ALMAN.	1799
LEGEND OF PORN 1	999
LEGEND OF PORN 2	999
LEGEND OF THE KAMASUTRA	1299
LOVE BITES	999
MASK	999
MYSTIQUE OF THE ORIENT	1299
NEW WAVE HOOKERS 1	999
NEW WAVE HOOKERS 2	999
NIGHT TRIPS	999
NIGHTWATCH	1799
NIGHTWATCH II	1799
PUSSY PUZZLE	1299
RACQUEL RELEASED	1799
SECRETS	999
SEX	999
SEYMORE BUTTS	1799
STEAMY WINDOWS	999
SUPERMODELS GO WILD	1799
TASTE OF EROTICA	249
THE COVEN	999
THE GIRLS OF J STEPHEN HICKS	1299
THE SWAP TWO	999
TRAC I LOVE YOU	999

**MACINTOSH TITULY**

7 TH GUEST	1899
A-TRAIN	849
ANOTHER WORLD	799
BREAKTHRU	899
CAESAR DELUXE	1449
CARRIERS AT WAR	1599
CARRIERS AT WAR II	1599
CASTLES	1149
CINEMANIA 1994 - CD ROM	2949
CIVILISATION	1599
F-117A STEALTH FIGHTER	1599
FERRARI	899
FLIGHT SIM 4.0	2699
FOKKER TRIPLANE	699
FREDDY PHARKAS FRONT. PHARM.	1599

VIVID SAMPLER	199
WINNER TAKES ALL	1799

**JOYSTICKY LOGIC 3**

**NABÍDKA PRO POČÍTAČE PC**

DELTA - RAY	599
FREEWHEEL	1499
FREEFLIGHT	1499
LOGIPAD	699
QUATRO PC	799
TORNADO	499
SPEEDMOUSE 2 (myš)	449
MOUSE MAT (podložka pod myš)	59
SCREENBEAT (reprodukce)	599

**NABÍDKA PRO POČÍTAČE AMIGA**

DELTA - RAY	549
FREEWHEEL	1499
LOGIPAD	649
LOGIPAD AMIGA CD32	699
QUATRO	399
SIGMA - RAY	499

**DISKETOVÉ BOXY**

DISK BOX 50 - 3.5	149
DISK BOX 100 - 3.5	199
FILE DRAWER 240 - 3.5	649
CD STORAGE 30 - CD	499

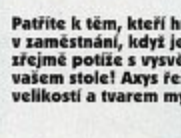
**ZAHRAČNÍČNÍ ČASOPISY**

AMIGA (FUTURE) CD32	228
AMIGA ACTION	182
AMIGA CD 32 GAMER	231
AMIGA COMPUTING	184
AMIGA FORMAT	182
AMIGA POWER	182
AMIGA SHOPPER	115
AMIGA USER inc CD 32 & 3.5HD	182
AMIGA WORLD	136
CU AMIGA	182
THE ONE	182
CD I MAGAZINE	89
CD POWER PLAY	136
CD ROM MAGAZINE	228
CD ROM TODAY	228
CD ROM USER	231
CD ROM GAMER (QUARTERLY)	228
COMPUTER BUYER	104
COMPUTER SHOPPER	89
MULTI MEDIA & CD ROM NOW	228
PC ANSWERS	182
PC ANSWERS CD	228
PC GAMES	182
PC GAMER	182
PC GAMER CD	228
PC FORMAT	182
PC FORMAT CD	228
PC HOME 3.5"	182
PC HOME CD	228
PC MAGAZINE	101
PC PLUS	136
PC PLUS CD	182
PC POWER CD	182
PC POWER CD	182
PC REVIEW	182
PC TODAY 3.5"	182
PC TODAY CD	228
PC ZONE	136
PC ZONE CD	182
STRATEGY PLUS	115
PC PRO CD INC WINDOWS	0
NET THE INTERNET MAG	136
INTERNET & COMMS TODAY	136
ST FORMAT	162
ST REVIEW	196
MAC FORMAT	182
MAC FORMAT CD	228
MAC USER	115
THE MAC	136
THE MAC CD	182
MOVIES GAMES & VIDEO	89
C & VG	104
EDGE	139
ULTIMATE FUTURE GAMES	136
EGM	139
EGM 2	139
GAME FAN	136
GAME MASTER	104
GAME PRO	136
GAMES WORLD	115
GB ACTION	69
MEAN MACHINE	115
MEGA POWER WHEN WITH CD	231
NMS	104
SEGA OFFICIAL MAGAZINE	115
SEGA POWER	115
SEGA PRO	115
SEGA PRO CD	231
SEGA XS	136
SUPER GAMER	115
SUPER PLAY	115
TOTAL	115

**POHODLNÉ A PRECIZNÍ JOYSTICKY OD SUNCOM TECHNOLOGIES**



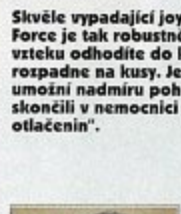
**G-Force Yoke**  
Tak reálný, že si při hraní leteckých simulátorů budete připadat jako ve skutečném letadle. Pokud hrajete letecké simulatory, je to ten nejlepší joystick pro vás.  
**Cena 1999 Kč**



**Axys**  
Patříte k těm, kteří hrají na svém pracovním PC v zaměstnání, když je šéf pryč? Pokud ano, máte zřejmě potíže s vysvětlováním, co dělá joystick na vašem stole? Axys řeší tento problém svou malou velikostí a tvarem myši. Vyzkoušejte si ho!  
**Cena 799 Kč**



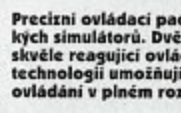
**Flight Max**  
Jeden z nejlepších joysticků vůbec. Skvělý pro letecké simulatory i pro jakoukoli jinou hru, která vyžaduje ovládání joystickem. Stablní a ergonomicky tvarovaný joystick Flight Max je vybavený unikátní technologií Saturn-Ring pro plynulé a přesné ovládání v rozsahu 360 stupňů.  
**Cena 1249 Kč**



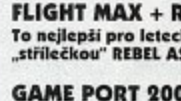
**Night Force**  
Skvěle vypadající joystick za skvělou cenu. Night Force je tak robustně konstruovaný, že pokud jej ve vzteku odhodíte do kouta, nemusíte se bát, že se rozpadne na kusy. Jeho komfortní design vám umožní nadmíru pohodlné ovládání, aniž byste skončili v nemocnici se syndromem „joystickových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



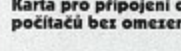
**FX-2000**  
Senační joystick, který padne do ruky stejně, jako vypadá. Pokud hrajete téměř nepřetržitě, pak potřebujete FX-2000, nejlépe vypadající a nejvíce pohodlný joystick. Plně vyhovuje levákům i pravákům. S FX-2000 budete moci hrát déle a častěji.  
**Cena 799 Kč**



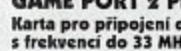
**Command Control**  
Precizní ovládací pad pro hrani akčních her a leteckých simulátorů. Dvě oddělená tlačítka autofire, skvěle reagující ovládací deska Digital to Analog technologii umožňující plynulé a rychle reagující ovládání v plném rozsahu 360 stupňů...  
**Cena 649 Kč**



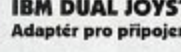
**FLIGHT MAX + REBEL ASSAULT**  
To nejlepší pro letecké simulatory a k tomu CD-ROM s výbornou kosmickou „střílečkou“ REBEL ASSAULT.  
**Cena 1599 Kč**



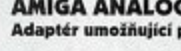
**GAME PORT 2000**  
Karta pro připojení dvou joysticků (dva porty). Použitelná pro všechny typy počítačů bez omezení.  
**Cena 549 Kč**



**GAME PORT 2 PLUS**  
Karta pro připojení dvou joysticků (dva porty). Použitelná pro počítače s frekvencí do 33 MHz.  
**Cena 399 Kč**



**IBM DUAL JOYSTICK**  
Adaptér pro připojení dvou joysticků do jednoho portu.  
**Cena 549 Kč**



**AMIGA ANALOG ADAPTER**  
Adaptér umožňující použití analogového PC joysticku pro počítače Amiga  
**Cena 149 Kč**



**CPU CLEAN & VAC**  
Čistící souprava pro vaše počítače  
**Cena 549 Kč**

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

počet	titul	počítač	cena	počet	titul	počítač	cena
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
jméno:	.....			adresa:	.....		
						poštovné:	.....
						<b>CELKEM:</b>	.....

Poštovné a balné činí při objednávce 1 ks 50,-, 2ks 75,- a 3-5 ks 100,-. Objednávku zasílejte na adresu VISION, Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6

návod

# Under A Killing Moon

## kompletní řešení

### DEN 1

Některé z akcí popisovaných v tomto řešení jsou zaměřeny na získání extra bodů nebo pochopení dějových souvislostí a nejsou tudíž přímo nutné k dohrání hry. Možná budete chvíli uvažovat, proč vydáváme návod, když ve hře samotné jsou tipy a hinty. Rozhodli jsme se tak proto, že v herních tipech některé podstatné věci záměrně chybí nebo nejsou dostatečně dobře vysvětleny.

Ve své kanceláři seberte pušku z poličky a prozkoumejte obrázek manželky na stole. Ze země u dveří zvedněte poštu (nabídka k volné transplantaci orgánu), leták inzerující nový obchod s elektronikou a objednávku elektronické karty. Všechny listiny prozkoumejte. Z obou šuplíků ve stole vytáhněte propisku a známku a použijte je na objednávku karty. Vyjděte ven a hodte objednávku do modré poštovní schránky. Před obchodem Brew & Stew seberte ze země noviny a požádně si je přečtete. Jděte do obchodu Pawn Shop, kde se pečlivě vyptejte na krádež náramku a nabídněte prodáváči, že náramek najdete. Pošle vás zadním vchodem do dvora. Podívejte se na rozbité okno a na střepinu pod ním. Střepinu

vezměte a prozkoumejte. Odvalte popelnici a seberte klíček. Proukoumejte šlápotu pod schody a kdo chce body, může vzít míč a pinknout si. Z kontejneru vezměte kafeťák a prokoumejte ho - získáte baterii. Dírou v plotě se protáhněte zpátky na ulici a hned se zase vraťte zpět. Promluvte si s mutantem v popelnici. Dostaňte z něj, že má rád čokoládu a dírou v plotě prolezte pro čokoládu do obchodu Brew & Stew. Odneste ji mutantovi a zeptejte se ho na vloupání. Prozradí další fakta o zloději.

Nasedněte do svého vozu a leťte na policejní stanici. Z detektiva vytáhněte informace odpovídáním C,C,C. Vraťte se zpět na ulici a promluvte si s kamelotkou ve stánku o krádeži. Pak jděte ke dveřím vlevo od ní

a odemkněte je klíčem, který je schován pod rohožkou. Zapněte televizi na levé stěně, z poličky seberte umělohmotnou kuši, z krabice za ní panenku, pak masku shořelého policajta a ze sloupu vpravo maličký klíček. Klíčkem odemkněte dveře do kabinetu, ve kterém sundejte ze zdi šipku a použijte ji na kuš. V umyvadle leží nafukovací balónek, který naplňte heliem u nosu šaška ve

vedlejší místnosti. Do panenky vložte baterii a než odejdete, sundejte ze stěny se zbraněmi žlutý kroužek. Jděte domů a nalogujte se do počítače. Do vyšetřovacího dotazníku zadejte tyto data: Caucasian, muž, 6'0-6'4, 281-320 LBS, red, two, gren, AB-14, v tetováních zadejte kotvu (anchor). Pročtěte si informace o podezřelém. Na ulici se zeptejte kamelotky na Becka Naryze. Pokračujte ulicí doleva až k věži Coit Tower, kde nabídněte Beckovi poukázku k volné transplantaci a požádně se ho na všechno vyptejte, hlavně na Micka Flemma a na Rusty Clowna. Pak jděte naproti do skladu (Warehouse) a vstupte dovnitř. Z bedny vlevo vyndejte hasičskou uniformu a použijte na ní ohořelou masku. Vylezte po schůdkách a na hák visící ze stropu pověste panenku (s baterií uvnitř!). Ze zdi za hákem seberte klíček a odemkněte jím železnou skříňku vlevo od beden. Schovejte se za bedny (jděte do rohu za ně a čekejte). Až bude po všem, ze stolu seberte ukradený náramek a svazek klíčů. Klíči odemkněte skříňku na stěně, vyndejte z ní krabičku, kterou ta též těmito klíči odemkněte a se svým lupem vyjděte ven.

### DEN 2

Vezměte elektronickou kartu ze země u dveří. Vyjděte ven a pomocí karty vstupte do obchodu s elektronikou. Použijte kartu na fax v silovém poli a vezměte fax. Jděte domů a z faxu na skříňce v rohu vezměte papír, přečtete si jej. Autem leťte k hraběnce Renier. Pohovořte si s ní. Zpět domů, promluvte si s kamelotkou a zeptejte se jí na sošku. Řekne vám o dealerovi

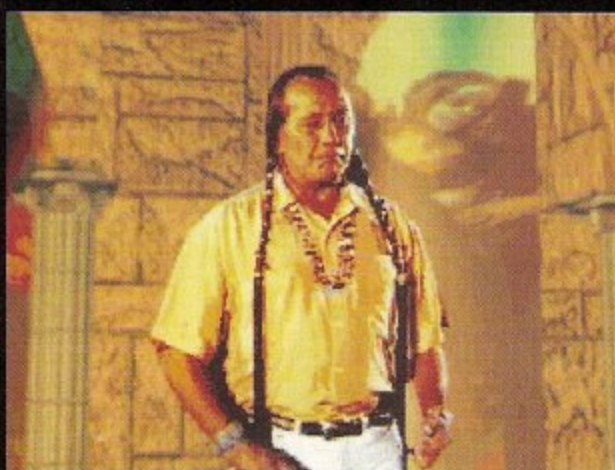
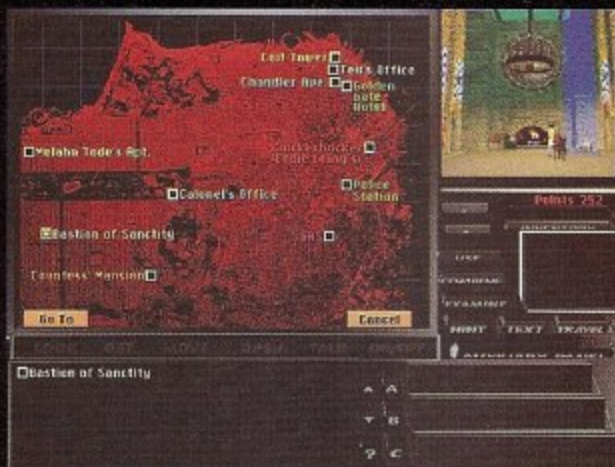




podloudného zboží Franco Francovi. Také Rook Garner vám o něm něco poví, ale hlavně detektiv na polici vám o něm sdělí důležitý detail, který Garner dále rozvede a pak za jeho obchodem v uličce najdete v popelnici na papír (když ji otevřete) Francovu adresu. Lette tam a promluvte si s Francem. Dejte mu diamant a zeptejte se ho na ztracenou sošku. Doma teď najdete nový fax s důležitou informací. Jděte na policii a zeptejte se na "Knickerboxer". Lette na novou adresu a pak znovu navštivte obchod s elektronikou ve vaší ulici. Dědkovi odpovídejte: C,C,A,A. Pak si kupte řezač skla obdobným způsobem jako minule fax. Lette znovu do Chingova sídla. Otevřte akvárium v knihovně a namočte do vody kroužek. Na knihovně leží kniha v níž najdete Chingův klíček. Ze skříňky u okna vezměte pastičku a krmení na ryby (to můžete dát rybičkám). Projděte dveřmi do haly a 1) střelte kuší skrve laserové paprsky a za 2) hodte kolečko na páku. Vejděte od levých dveří, seberte psí žrádlo ze země a strčte ho do klece. Klec použijte na zvíře v teráriu. Za levou stěnou seberte tyč s očkem, otevřte víčko na zdi a odemkněte zámek klíčem. Odsune se knihovna v místnosti s akváriem. Ještě ale neodcházejte. Odstrčte obraz a podívejte se na sejf. Pak ze země u stolku seberte téměř neviditelný fax. V bližším pohledu na sejf stiskněte **START** a zadejte datum narození Chinga jako kód: 101412 (datum narození spočítáte z faxového blahopřání k narozeninám). Z trezoru vyjměte kartu a dokument. Obojí prozkoumejte. Teď projděte tajným vchodem v knihovně. Za jedním z obrazů je otvor na kartu. Vložte kartu, čímž vypnete lasery. Pak přisuňte jednu z beden k holubici a tyčí s očkem holubici vylovte. Se svým "úlovkem" jedte domů.

## DEN 3

Jděte do pizza baru ve vaší ulici. Baba vás pošle prověřit nevěru jejího manžela. Kdo chce bod, může letět k detektivovi a zeptat se ho na Peruvala. Zavítejte do obchodu Brew & Stew a zeptejte se na Sala Lucida. Potom z popelnice za domem vytáhněte útržky papíru a složte je. Na papír pak použijte papírek s kódem a větu změňte na "We have confirmed your appointment with chastity at the suit in the golden...". Pak dvakrát vejděte do hotelu The Colden gate na konci ulice. Odpovídejte: B,B,B. Heslo ke dveřím je "SILICON". V hale jsou za dvěma obrazy ukryty informace pro extra body a na stolku leží zlatá fólie od šampaňského, kterou seberte. Vedle u piana si můžete zabrnkat a musíte vzít kolečko ze stěny a prozkoumat ho. Nyní se vydejte do ložnice. Kvůli bodům můžete prolézt všechny obrazy, skříňky a šuplíky (kromě zamčeného). Hlavně ale seberte skleničku ze šatníku. U bazénu ji

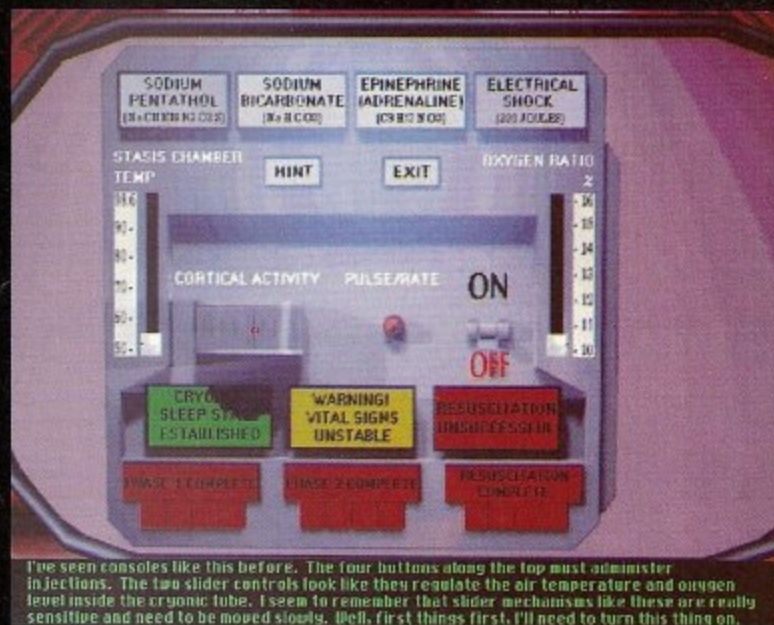


naplněte vodou a použijte na nádobku na stěně vpravo od dveří. Až vyplave korek, prozkoumejte ho a nalezeným drátem vylomte zamčené šuple v ložnici. Je tam tkanička, kterou zkombinujete s magnetem a tento nástroj použijte na mřížku na zemi vedle bazénu. Vytaženým šroubovákem mřížku odšroubujte a najdete inkriminovaný film! V obchodu s elektronikou si známým způsobem kupte vyvolávací filmů a použijte ho na film. Fotky dejte paní v pizzerii. Zeptejte se jí na přepadení a na Puga. Na Puga se také zeptejte u věže informátora Becka, odvede

vás k němu. Pugovi odpovídejte tak, aby vrátil peněženku, pak leťte na adresu colonela. Zeňe odpovídejte neurázlivě, jinak dostanete po hubě.

## DEN 4

Nejprve jděte do hraběčína paláce. Podívejte se na orla na lustru a z koše vytáhněte a složte útržky papíru (zapeklitá věc). Ukažte zlatý papírek orlovi a vezměte krabičku cigaret, kterou upustil. Prozkoumejte ji a z krby seberte hodinky, které také prozkoumejte. Pod jedním ze shluků novin na podlaze najdete popelník, který prozkoumejte. Jděte k colonelovi. Podívejte se na obrázek na stolečku pod okny. Z pravého dolního šuplíku vytáhněte obálku a prozkoumejte ji. V levém dolním šuplíku leží další věc k prozkoumání. Posunutím vázy vpravo dole ve skřínce získáte CDčko. Strčte ho do počítače a přečtěte si zprávu. Jděte na adresu ženy z obálky dopisu. Promluvte si s ní a dejte jí Greeting Card z colonelova šuplíku. Zeptejte se jí na colonela a na jeho klíček. Opět u colonela doma klíčkem otevřte skříňku a vytáhněte šifrovanou obálku. Pohněte časopisy, které vypadly a vezměte účet od firmy UPEX. Zeptejte se na něj Melahnie a dostanete kód k sejfu. Otevřete sejf - 571. Je tam knížka, která dešifruje obálku s dokumenty. Přečtením dokumentů získáte adresu děvčete, které podá informace o firmě GRS. Lette do této firmy. Dejte se chodbou doleva a druhými dveřmi vstupte do kanceláře. Tam vezměte ze stěny vlaječku a prozkoumejte ji. Najdete kartu k počítači. Zapněte počítač, vložte kartu a přečtěte zprávy. Ze země vezměte francouzský klíč a ze stolu televizi. Pokud přijde do místnosti stážce, skrčte se a zalezte za stůl. Dále jděte do vedlejší místnosti nadepsané "Supervisor". Francouzským klíčem odmontujte větrací zařízení u paty stěny a do otvoru pusťte potvůrku



# návody

z klece. V bezpečnostní kóji seberte minidisk ze stolu a ze dvou šuplíků vytáhněte další disk a vstupní kartu. Kód k sejfě na stěně je 142235. Ze sejfy vyndejte prášek s virem. Pod stolem vlevo od sejfy je schovaná karta, která odemkne Evin počítač. Zasuňte do něj minidisk a přečtěte si Evinu zprávu. Pokud přijde hlídač, skrčte se za zástěnu za Eviným stolem. Ted jděte do konferenční haly "Conference room". Ze šuplíku ve stolku v rohu vyndejte přehrávač CDček a ovladačem na konferenčním stolku nahodte obrazovku (prozkoumejte ji). Když přijde hlídač, skrčte se za stolem, kde byl CDplayer. Do CDpřehrávače strčte CDčko a napojte ho na přenosnou televizi, kterou máte u sebe. Na rámu vpravo od dveří leží klíček od skříňky pod obrazovkou. Ve skříňce leží video, které zapněte. Jděte vedle do Marcusovy kanceláře (použijte vstupní kartu na dveře). Uvnitř prohledejte oba dolní šuplíky, vezměte sirku a prozkoumejte papír. CD-televizi použijte na otevírání sejfy a vstupte dovnitř. Ze stolu vezměte videokazetu a budhu. Budhu proukoumejte, čip prozkoumejte. Z koše vezměte papírky a rychle přeběhněte do konferenční místnosti. Vložte videokazetu do videa. Podívejte se na rozstříhanou zprávu a složte ji. Zkombinujte čip s hodinkami a jeďte domů.



## DEN 5

Hned ráno se vydejte do hradu Bastion of Sanctity. Podívejte se na hlídajícího muže a na silové pole vedle něj. V chodbičce vlevo seberte ze stěny kus lana a z erbu v chodbě vpravo sundejte svěrák. Přimontujte ho na lano a vzniklý prak nabijte kamenem z oka sochy v zadní místnůstce. Prakem rozbijte vázu u stropu a vběhněte do sálu předním vchodem. Zkombinujte cigaretu se smrtícím práškem a zapalte ji sirkou. V sále ji položte indiánovi do popelníku a až bude po něm, posuňte erb na pravé stěně a přehodte páku. Pak leťte do baru mimo Zemi a barmance odpovědte: A,B,C, dejte peníze, A,B. Potom leťte zpátky na Zemi do motelu a zeptejte se dívky na Token a na stříbrný dolar. Nyní leťte do starozitnictví (Pawn Shop) před vaším domem, kde vám dědek dá stříbrný dolar. Vraťte se zpět do mimozemského baru, odpovězte

A a dejte ženě dolar. Pak uhodněte chlapovy míčky: v mém případě byl ten pravý nahoře, uprostřed, dole a dole, ale je možné, že se je jeho pozice proměnlivá. Ženě odpovídejte C,A,C,B.

## DEN 6

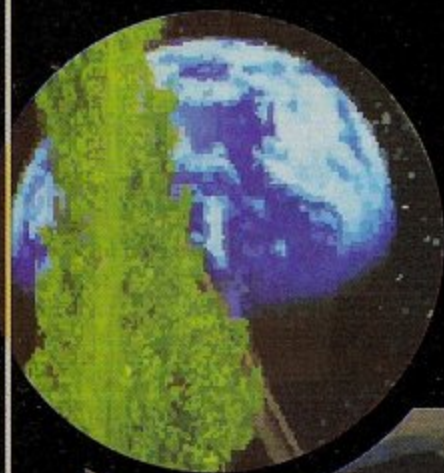
Vezměte hrábě a strčte je do listů. V parku jsou pohozeny dva kameny, které použijte na sebe. Ve skříňce, která vypadá jako dveře, je hořlavina. Polijte s ní listy a pak ho křesáním kameny zapalte (výborný nápad). Před dveřmi do Residential deck leží na zemi tyč - seberte ji a jděte chodbami do Stasis chamber. Zde musíte vzbudit Evu z hibernace tímto postupem: zapnout přístroj, teplota na 60, přidat trochu kyslíku (12-13), Epinephrine, elektrický šok, teplota pod 90, sodium pentathol, Epinephrine, kyslík nad 14, teplota na maximum, kyslík na maximum, Epinephrine, Bicarbonate. Eva se vzbudí a dá vám klíček. Jděte do observatoře

Observatory. Vezměte skleničku ze stolu a prozkoumejte ji. Brčko strčte do otvoru vedle dveří. Klíčkem od Evy odemkněte skříňku vpravo od dveří a seberte laptop. Zasuňte do něj chip. Posuňte pravou květinu (z pohledu od dveří) a panel pod ní vylomte tyčí. Nalezený kabel spojte s laptopem a ten napojte na počítač vlevo od dveří. Bum prásk, svět je jako obvykle zachráněn.

## DEN 7

I když manuál tvrdí něco jiného, sedmý den se vypařil, prostě není. Takový sedmý den pana kecala nebo možná pár nápadů do volného pokračování? Těžko říct.

Andrej Anastasov



# Sedm dní a sedm nocí

## 1.den - Jasmína

V první místnosti své kanceláře důkladně prohledejte knihovnu, dokud nenajdete opasek a krabičku kondomů. Z vázy na psacím stole vyndejte kytici. Ve vedlejším pokoji vezměte z okna okenu. Vyjděte ven a jděte stále doleva na mapu, kde se vydejte do hotelu (růžový barák u náměstí). V hale si můžete z levého květináče vyndat krabičku cigaret a v recepci vlevo sundejte ze skoby klíč. Po schodech vystupte do prvního patra. V prvních dveřích zprava - pánské WC najdete v koši karabičku sirek. Od této chvíle si můžete občas během hry zakouřit, je to poučné. Vyjděte zpět na chodbu a ve třetích dveřích zprava si dvakrát promluve s Jasmínou. Svými řeči urazíte jejího psa, kterého si teď musíte udobřit. Jděte do kšeftu vedle vaší kanceláře k Felixovi. Ten vám dá na dluh psí žrádlo - Pedigree Secam a Pedegree Pal. Vraťte se k pokoji Jasmíny. Přejde vám otevřít pejsek, promluve si s ním a dejte mu Pedegree Secam. Naprosto ho odděláte a vstoupíte dovnitř. V pokoji vezměte otráveného psa z košíku, vylovte rybu z akvária a dvakrát si promluve s Jasmínou. Ve své kanceláři sundejte ze zdi klec s papouškem a doneste ho jako náhradu za mrtvého psa Jasmíně do hotelu. Ta se ze samé radosti oddá Vencově vášni. Za odměnu dostanete náhrdelník, sukni a podkolenky.

## 2.den - Trampolína

Z kanceláře jděte k bazénu, kde potkáte Trampolínu. Promluve si s ní a až vám řekne, že se jí nechce odejít vhodte do bazénu rybu. Ryba vypustí vodu a vy si znova promluve s Trampolínou. Jděte do hotelu do druhých dveří zleva. Ze skříně seberte pohár a naposled si popovídejte s Trampolínou. Věnuje vám druhý náhrdelník.

## 3.den - Karmína

V hotelu ve čtvrtých dveřích zprava najdete Karmínu. Promluve si s ní a ta vás pošle pro cukrovinky. Zajděte opět za Felixem, dá vám dort v prášku. Vydejte se k bazénu, kde ve křoví u zdi najdete hrnec. Teď vylezte na kopec na farmu. Do poháru podojte krávu a z pole pšenice utrhňte pár klasů. Zajděte do své kanceláře a najdete nové Leo, kterým zabavte vrátného v muzeu a proniknete dovnitř (velký šedivý barák uprostřed dole). V muzeu v horní místnosti vlevo umelte na mlynářském strojkou pšenici na mouku. Ve spodní místnosti vezměte šroubovák a meč. Nyní jděte do své kanceláře. Do hrnce nasype mouku, dort v prášku, nalijte mléko a strčte hrnec do trouby. Troubu zapněte a chvíli počkejte než se dort upeče. Zbývá dort už jen trochu ozdobit, takže jděte k cirkusu, kde z kupky sena za šapito vyndejte Tondův prášek a posypte jím dort. Jděte za Karminou, ale ta vás nebude chtít ani vidět. Jděte do své kanceláře, kde na zásuvku použijte mrtvého psa. Stane se z něj elektromagnet. Dojděte na farmu a pořádně si promluve s Fandou. Zeptejte se hlavně na studnu. Jděte ke studni, dejte nabitého psa do vědra a spusťte ho do vody. Až ho vytáhnete, bude ve vědru přichycená lžička. Psa si zase vemte a celé to opakujte tak dlouho, dokud ze studně nezískáte nebozez. S nebozezem vlezte do výkupu před hotelem, vezměte lopatu a nebozez použijte na potrubí vpravo. Na unikající plyn dejte kondom a vyletíte přímo do okna ke Karmíně. Dejte jí dort a je vaše. Teď už máte třetí náhrdelník a navíc ještě lodičky a kalhotky.

## 4.den - Filóména

Zajděte do hotelu. Ve čtvrtých dveřích zleva na Vencu čeká s otevřenou náručí ošklivá Filóména. Pořádně si s ní promluve. Bude chtít Vencu, ale je tak ošklivá, že Venca nebude moct. Jděte proto za Felixem, ale ten vám nedá už nic, dokud nezaplatíte

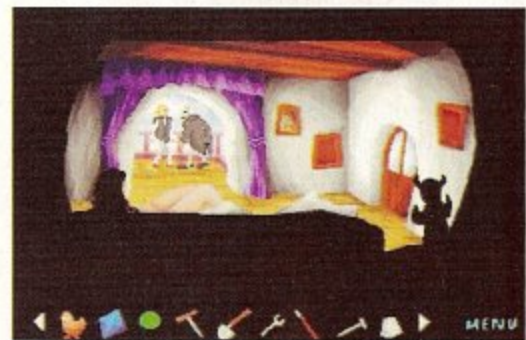
dluh. Za cirkusem se zeptejte Tondy na peníze. Dojděte do hotelu na pánské WC a z koše vyhrabte parte. Přečtěte si ho a ocitnete se na hřbitově. Vylijte hrobníkovi do úst okenu a na hrob, kde ležel použijte lopatu. Vykopete ruku. V kanceláři prozkoumejte psací stůl a mečem z muzea vypačte šuplíky. Vezměte z nich hlavně provázek a lepidlo. U Tondy použijte na ruku provázek, pak lepidlo a strčte ji lvovi přesně do tlamy. Vytáhněte peníze, sundejte je z ruky a jděte vyrovnat dluh u Felixe. Dá vám Whisku. Teď můžete klidně k Fiómeně, kde promluvením s ní Venca vypije Whisku a vrhne se na ni. Kromě čtvrtého náhrdelníku obdržíte také tričko a prsten s diamantem.

## 5.den - Hermína

Dneska chodíte tak dlouho k holiči na náměstí, dokud v křesle nebude sedět černovlasá dívka. Z holičství musíte vždy odejít až na mapu. Černovlásce věnujte květiny a vymluve jí schůzku s Hermínou. Zajděte do hotelu na známé WC, až za zástěnu. Bohužel, na dokonalou ženu vám stále ještě něco chybí, takže skočte do kšeftu a dostnete od Felixe melouny. Než půjdete zpět na záchod, vlezte napřed do výkopu. Šroubovákem odšroubujte poklop do kanálu a prolezte do kotelny. Ze země seberte svíčku, použijte ji na opasek. Teď jděte na WC a převlékněte se za pěknou holku. Zaťukejte u třetích dveří zleva a Hermína vás pustí dovnitř. Promluve si s Hermínou a opakovaně na ni použijte upravenou svíčku. Nakonec to Venca nebude moci vydržet a skočí na Hermínu sám. Pátý náhrdelník je váš a k tomu ještě šála.

## 6.den - Evelína

Z psacího stolu seberte zmizík a v hotelu jděte do druhých dveří zprava. Otevře vám Evelína, která vás pošle pro brož, co jí vypadla z okna a zachytila se na římsě. Jděte do muzea do zadní místnosti vpravo. Podívejte se na ceduli z nápisem Strakapoud a za pomoci zmizíku vymažte koncovku poud. Na vitrinu použijte prsten a diamantem a vyřízněte sklo. Vemte si stračí vejce a na farmě si dvakrát promluve s Fandou. Vymění vám Karmíniny kalhotky za slepici. Vlevo od hotelu vložte vejce do hnízda na stromě a posaďte na něj slepici. Až se vylíhne straka, odejděte pryč a zase se vraťte. Prohledejte hnízdo a najděte brož. Doneste ji Evelíně. Nenechte se odbít a zaťukejte na její dveře ještě jednou. Dá vám druhý úkol. Na záchodě hledejte tak dlouho v koši, dokud nenajdete vizitku. Přečtěte si ji a v hale v recepci zavolejte na číslo uvedené na vizitce. Jděte do muzea a v místnosti vpravo, kde byl dřívě opravář, najdete francouzský klíč. Dolezte kanálem do kotelny a na rozbité potrubí použijte kus roury ze studny. Šedivým klíčem odemkněte skříně na rozvod vody. Podívejte se dovnitř a francouzským klíčem dotáhněte povolené trubky. Malíčkým kohoutkem nalevo od spravené roury pusťte vodu a jděte za Evelínou rovnou do koupelny. Získáte šestý náhrdelník.



## 7.den - Rosalína

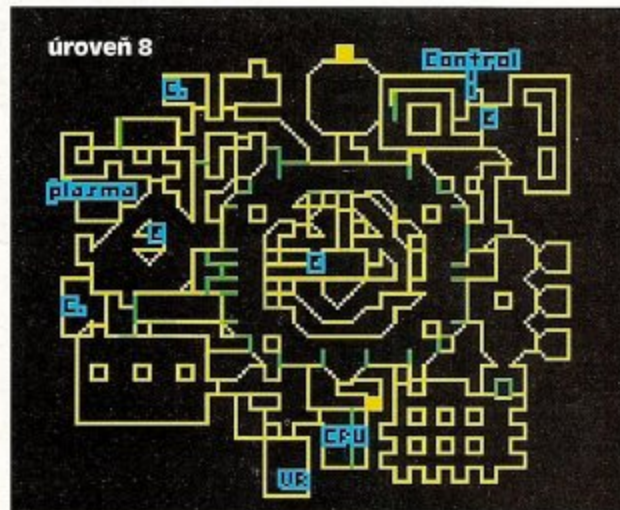
Zajděte do hotelu tentokrát do pátých dveří, kde si několikrát promluve s Rosalínou. Pošle vás pro Modrý diamant od otceva seifu v jeskyni. Na otevření seifu ovšem potřebujete sedm náhrdelníků, takže jděte za Felixem a ten vám za prsten dá jeden falešný. Vlevo na mapě najdete skálu s jeskyní. Uvnitř jeskyně nastrkejte všech sedm náhrdelníků přesně do otvoru na truhle vlevo. Ziskáním klíčem odemkněte seif vpravo. Diamant odevzdejte Rosalíně. Dostanete odměnu i od poslední ze sedmi dcer Smithových a také pořádnou nakládačku od jejich otce.

## 8.den - Irena Formánková



# System Shock

dokončení  
z minulého  
čísła



## Úroveň 8

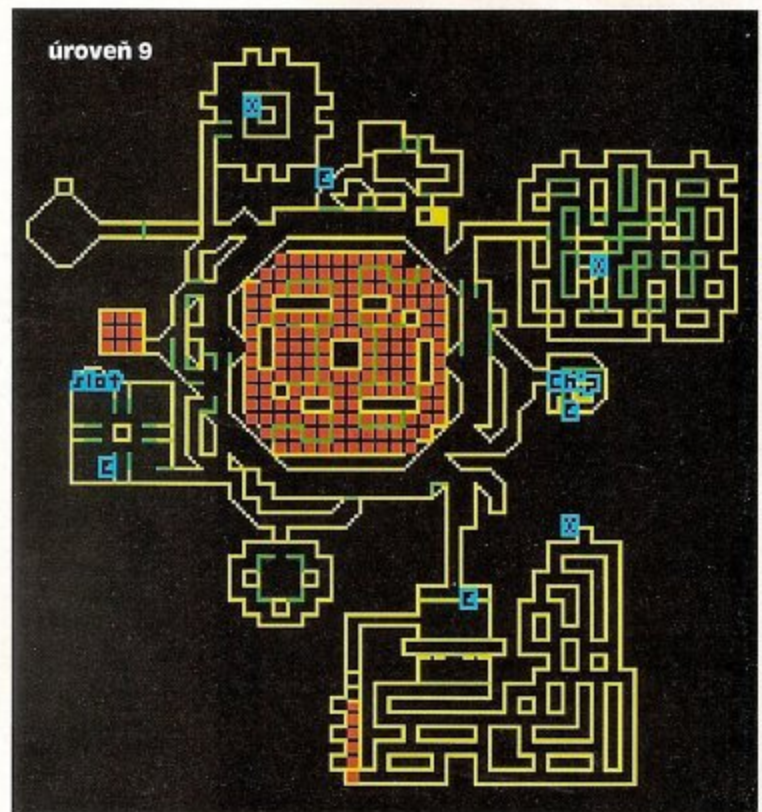
Hned jak vystoupíte z výtahu, narazíte na dveře, které se otevřou jen v případě, že máte v předchozích úrovních všechno hotovo. Žádné důležité předměty tu nenajdete, kromě Plasma pušky, která při přímém zásahu zprovodí ze světa téměř každého robota. Cílem této úrovně je dostat se k ovládní (CONTROL) a po můstku přejít do východní části, kde dojde k dalšímu souboji s Edwardem Diegem. Brzy zjistíte, že strop této monumentální haly se ztrácí v mlze výšin a proto dávejte dobrý pozor, kdo na vás shora střílí - ať už jsou to poletující letadélka nebo roboti poschovávaní ve výklencích nad vaší hlavou. Po přehození páky Control přejděte po vzdušném mostíku do centrálního pilíře ze severní strany, pak vylezte po nekonečném žebříku skoro až ke stropu a po dalším vzdušném můstku přejděte do zmíněné východní části. Po bitce s Diegem a jeho ochrankou nastupte do výtahu a hurá do poslední úrovně, kterou si Shodan vybudoval k obrazu svému z organických nádorů a umělých tkání, poslední boj se blíží!



## Úroveň 9

Zde již nemusíte šetřit žádnými náboji, neostýchejte se použít nejostřejší municí, občas to bude opravdu potřeba. Cílem této úrovně je složit tři logické hádanky (na mapě tři "X") a tím si otevřít cestu k Shodanovu hlavnímu CPU (SLOT). Do něj stačí dvojnásobným tluknutím vložit speciální obvod (CHIP) a tak na určitou dobu zpomalit Shodanovy reakce. Vítaným doplněním munice je vyrabování tajné místnosti v západní části mapy. Po zpomalení CPU se otevřou dva vchody do centrální části úrovně. Uvnitř nastanou jatka s Elite Cyborgy. V samém prostředku této zamořené haly je vstup do virtuální sítě, kterým se dostanete do Shodanova přibytku. Poslední souboj se tedy odehraje ve virtuální realitě. Prolétáváním symetrických chodeb směrem k centru se brzy dostanete do Shodanova doupěte a pak mu to pořádně nandejte!

Andrej Anastasov



# Battle Isle 2

Dnes si už jen stěží dokážeme představit, jak smutný, ponurý a šedý byl náš život bez BATTLE ISLE 2. Protože už ale BI2 máme a právě teď se těšíme z nového data disku, není důvod se k této vynikající strategii nevrátit, tentokrát v podobě tipů a taktických rad ke všem jednotkám, se kterými se ve hře setkáte. Slibovaný návod jsme odkládali z jednoduchého důvodu - chtěli jsme do něj zahrnout i strategii, kterou lze uplatnit v datadisku TITAN'S LEGACY, který je již konečně na světě.

Na úvod několik obecných rad, které vám pomohou přežít den na Chromosu.

- Za každých okolností cvičte vlastní jednotky, lepší je méně vycvičených jednotek, než hromada slabých.
- Při boji se snažte nejdříve zlikvidovat dalekonosné zbraně nepřítele, pamatujte, že dobře vycvičený PULSAR nebo IONSTAR zlikvidují jakoukoli jednotku jedinou salvou!
- Používejte BUGGY co nejvíce můžete, ale vždy je po útoku odstraňte z dostřelu nepřítele.
- Do bojů nenasazujte transportní jednotky VADER či NAUTILUS, některá místa obsadíte jen s jejich pomocí.
- Pokud hrajete na vyšší obtížnost, využívejte útoku z obou stran - je mnohonásobně silnější!
- Připravte se na sněh a stáhněte nemobilní jednotky z volného prostoru na silnici.
- Existuje trik, jak použít tanky NASHORN jako útočnou zbraň. Trik spočívá v tom, že tankem dojedete před políčko, které "nevidíte" radarem a na kterém je nepřátelská jednotka: NASHORN nebude útočit sám, ale napadená jednotka se bude muset bránit ve vzájemném souboji.
- Pamatujte, že letadlová loď TITAN může být nasazena proti vysoko letícím letadlům - vycvičte ji a využívejte ji!
- Nikdy se nespolehejte na počítačem řízené spojence, protože ti používají stejně neefektivní způsob boje jako nepřítel: útočí nejprve na nejslabší jednotky.
- Při bitvě vysuňte slabé jednotky jako štít, nepřátelská palba se soustředí na ně, zatímco vy svými nepoškozenými těžkými jednotkami zlikvidujete veškerý odpor.
- Vyrábějte jen nejnужnější výzbroj a šetřete materiál na opravy.
- Ve vyšších úrovních nejprve vycvičte nasazené jednotky v táborech a továrnách a nasadte je již zkušene - ušetříte za opravy!
- Hlavu vzhůru, všechno jde, když se chce!

## DEMON I31

Základní bojovníci jsou v podstatě v boji k ničemu. Jejich nejlepší uplatnění je jako terč pro nepřátelské jednotky, které útočí na nejslabší jednotky a vyčerpají se bojem s DEMONy, zatímco silné jednotky zůstanou nedotčené. DEMON slouží pochopitelně i k obsazování budov.



## TROLL I42

Stejně jako DEMON, ani TROLL nemá příliš široké bojové uplatnění. I se svými protitankovými zbraněmi utrpí jednotka při každém souboji veliké ztráty. Jednotky TROLL lze také použít pro odvedení pozornosti nepřátelských jednotek a obsazování budov.



## RANGER

Díky svému obrovskému dosahu, širokému poli radaru a možnosti obsazovat základny tvoří nebezpečnou zbraň. Při boji se snažte zničit RANGERY co možná nejdříve, protože nenadále obsazení základny je nepřijemné. Svoje RANGERY chraňte ze všech sil.



## BUGGY

Vzhledem k možnosti střílet na vzdálenost 2 územních jednotek a následnému ústupu jsou tyto jednotky nejlepší útočnou zbraní. Musí být ovšem dostatečně vycvičené a musí jich být větší počet. Vhodné je také seskupení okolo muničního ALCORu, protože jejich munice je značně omezená.



## PLANUM 5

Užitečná jednotka sloužící ke stavění silnic a železnic. Ačkoli poměrně pomalá a minimálně obrněná, měla by být součástí každé útočné skupiny s ohledem na možnou změnu počasí, kdy je silnice a železnice jediným způsobem dopravy pro některé jednotky.



## REGIO

Ačkoli by REGIO mělo být klíčovým strojem pro opevnění pozic, nikdy jsem je nepoužil. Stavba opevnění a zákopů je užitečná pouze při obranné taktice válce, která je z hlediska bitvy nebezpečná. REGIO je navíc velmi pomalá a slabá jednotka.



## SNAKE

Obrněné transportéry SNAKE tvoří důležitou součást každé útočné skupiny. Uvnitř transportérů by měla být alespoň jedna jednotka DEMONů či TROLLů pro případ objevení budovy. Transportéry jsou průměrné v boji a navíc jsou schopny převážet ALDINIUM i miny SUPER VIRUS.



## TECHNOTRAX

Lehké tanky TECHNO TRAX jsou páteří armády. Vysoká pohyblivost, slušná výzbroj a kvalitní štíty jsou hlavními znaky těchto tanků. Měly by však útočit ve skupinách, chráněny štítem vojáků, kteří odvedou nepřátelskou palbu a oslabí nepřátelskou frontu.



## STING

Smrtelně nebezpečné raketové jednotky. I přes svoji vysokou spotřebu pohonných hmot a malou zásobu munice jsou STINGy vynikající zbraní - v žádném případě je nelze použít pro boj zblízka, ale stejně jako BUGGY pro ostřelování nepřátelských jednotek z dálky. Často doplňovat municí!



## COMET FP-42

Proti nepřátelskému vzdušnému útoku není lepší zbraň než COMET (u TITAN'S LEGACY je lepší MEDUSA-2, pro pořádek). Jednotky COMET jsou nesmírně pohyblivé a agilní a dokáží vyřadit vzdušnou frontu z akce dříve, než se přiblíží k jádru armády. V pozemním boji používat jen proti slabším jednotkám a na vyčističové akce.



## PULSAR A3

Extrémní palebná síla PULSARů je zárukou úspěchu každé operace při jejich nasazení. Vycvičená jednotka těchto dalekonosných děl dokáže smést z povrchu i silně obrněné jednotky. Při útoku na nepřátelské pozice se na tyto zbraně zaměřte v první vlně. Pro svou malou pohyblivost je lepší obrannou zbraní.



## ARCHIMEDES

Raketomet ARCHIMEDES nemá takovou palebnou sílu jako PULSAR, nicméně je pohyblivější. Musí být chráněn za každou cenu a analogicky musí být útoky na nepřátelské jednotky směřovány právě na něj. ARCHIMEDES je ideální útočnou zbraní.



## SAMURAI-2

Těžké tanky SAMURAI představují hrozbu pro lehké tanky, nad nimiž mají absolutní převahu. Tyto jednotky se však při každém souboji vyčerpají, a proto je dobré vycvičit je na slabších nepřátelských jednotkách a v žádném případě se nepouštět do vyrovnaných soubojů.



## NASHORN

Obranné jednotky NASHORNů jsou naprosto neefektivní a zbytečnou zbraní. Protože po každém pohybu musí nabíjet a nemohou pálit, lze je použít jen jako štít před bráněnými budovami nebo bariéru proti nepřátelským jednotkám. Nepřátelské NASHORNY lze snadno obejít a je úplně zbytečné s nimi bojovat, není-li to bezprostředně nutné.



## SPRING I

Kromě přepravy vojáků skrz nepřátelskou frontu (díky svému silnému štítu) lze jednotky SPRING použít velice vtipně také na sbírání nepřátelských min SUPER VIRUS, které se stávají vlastními a lze je použít na vlastní obranu. Jinak veskrze zbytečná jednotka.



## SINUS

Jednotky SINUS musí být chráněny za každou cenu, protože jejich schopnost opravovat vlastní jednotky přímo na bitevním poli z nich činí nepostradatelnou součástí dlouhého a vyčerpávajícího tažení. Je vhodné okolo jednotky SINUS shromáždit více jednotek a opravit všechny najednou v jednom tahu.



## ORION OR-3

Strategicky výhodným krokem je oslepit nepřátelskou frontu zničením jejich radarových vozidel. ORION jednotky by měly být vždy za frontou a dobře chráněny. Ideální místo pro ORIONy je uvnitř budov, kde nemohou být napadeny.



## ATLAS

Prakticky nulové brnění dělá z ATLASU dětskou hračku v konfrontaci s nepřítelem. ATLAS nicméně dokáže naložit i dalekonosné zbraně jako PULSAR a dovézt je na bojiště v relativně krátkém čase, stejně jako vojsko či ALDINIUM. Užitečná, ale neskutečně slabá jednotka.



## ALGOL

Není nic horšího, než postupující útok, ničení nepřátel a cesta k vítězství, na které si strateg uvědomí, že jeho jednotkám došlo palivo. ALGOL musí být chráněn za každou cenu a musí doplňovat palivo všem jednotkám průběžně.



## ALCOR

Bez munice by se asi žádná bitva neobešla a ALCOR je velice důležitou zásobovací jednotkou. Nejlepší využití pro ALCOR je však uprostřed šesti BUGGY, které doplňuje po každém jejich útoku a vytváří tak velice silnou a nebezpečnou skupinu.



## RUNE

Jednoduchá nemobilní radarová stanice, jež je součástí staveb. Díky svému vysokému poli rozsahu by měly být tyto instalace zničeny, aby byla nepřátelská strana připravena o možnost nahlížení do obsazeného území. Zničit, speciálně pokud je nasazeno nepřátelské dělostřelectvo.



## MEDUSA

Spolu s letadlovou lodí TITAN N2 je protiletadlový kanón MEDUSA (a MEDUSA-2) jedinou jednotkou (kromě letadel pochopitelně) schopnou odrazit úder vysoko letících letounů GHOST, STORMBRINGER, THUNDER FX nebo VISION. Jednotka by měla být chráněna a vycvičena, protože jinak neexistuje způsob, jak tyto letouny zastavit.



## SKULL

V nepřátelském opevnění nebezpečná dalekonosná zbraň, která by měla být ihned zničena. V žádném případě ji nenechte vycvičit na vyšší úroveň. Ve vlastních řadách je poměrně užitečná při obranných bojích a strategických ústupech.



## IONSTAR

Dalekonosné dělo IONSTAR je velice nebezpečnou obrannou zbraní. Máte-li podezření, že se za nepřátelskými liniemi vyskytuje, okamžitě vyleťte tým na zničení této baterie, která se velice rychle vycvičí na smrtelnou a nebezpečnou zbraň.



## SUPER VIRUS

Miny SUPER VIRUS jsou smrtelné pouze v případě, že na ně narazíte při průzkumu neznámého území. Vlastní miny lze použít při dlouhém frontovém boji na likvidaci nepřátelských jednotek, ale je potřeba jim neustále doplňovat munici a palivo.



## DOLMEN Z1

Bezbranná a slabě opevněná transportní vlaková jednotka má jedinou výhodu - veliký dosah a velký nákladový prostor, takže dokáže rychle dopravit na frontu spoustu jednotek včetně dělostřelectva a pěchoty.



## ANACONDA Z2

I přes svou transportní kapacitu umožňující přepravu jednotek je ANACONDA ideální pro bojové operace,



a to díky svému 90mm kanónu, který likviduje nepřátelské jednotky na větší vzdálenost. Ideální je spolupráce s podpůrným vlakem MONOLITH Z6.

## Z3

Naprosto bezkonkurenčně nejlepší dalekonosné dělo, které ve hře najdete. Obrovský dosah pohybu, silný 200mm kanón schopný likvidovat vše od tankových jednotek až po mosty a silnice do vzdálenosti 8 jednotek. Nezničit toto dělo v nepřátelských liniích hned na začátku bitvy se rovná sebevraždě.



## MENHIR Z4

Pro pozemní bitvy nepoužitelný, nicméně ideální pro likvidaci vzdušného útoku nízko letících letadel. V každém případě musí být tento rychlý vlak dostatečně vycvičen na to, aby byly jeho rakety země vzduch alespoň trochu účinné.



## MONOLITH Z6

Nepostradatelný podpůrný vlak schopný opravit velké množství jednotek a doplnit jejich munici i palivo. Lze použít nejen v konjunkci s jinými vlaky, ale v zadních liniích fronty i jako opravárenské vozidlo pro všechny ostatní jednotky. Ztráta tohoto vlaku je velice citelná.



## MÖVE SX-1

Vysoký dosah a efektivnost proti lodím a letadlům tohoto pobřežního člunu jsou vyváženy nesmírně malým pancéřováním a nemožností vyplutí na volné moře. V omezeném rozsahu lze použít jako obranu proti nízko letícím letadlům, ale v námořním souboji je plavidlo takřka bezbranné.



## VADER D1

Ideální plavidlo pro invazi a dobývání nepřátelských přístavů. Po pravdě, v některých misích je nasazení vznášedla jedinou možností, jak přístavu dobýt. Lze použít i pro transport krystalů z těžko přístupných ostrovů v moři. V žádném případě nepoužívat pro bojové akce.



## PATRIX

Ačkoliv určen pro obranu pobřeží a útoky na další lodě, PATRIX je ideálním námořním průzkumnou jednotkou s relativně krátkou životností v konfliktu s jinými námořními jednotkami. Pro průzkum nepřátelského území a jeho námořních svazů je však ideální, stejně jako pro odhláskání pozornosti.



## HYDRA

Torpédový člun, jehož nasazení vyžaduje spolupráci několika jednotek tohoto typu. Více vycvičených torpédoborců zvládne útok na nepřátelský svaz poměrně účinně. Po dosažení námořní převahy je možné použít pro limitované útoky na pozemní jednotky.



## POLAR C-6

Prakticky nejuniverzálnější námořní síla. Křižníky typu POLAR dokáží jako jediné plavidlo likvidovat ponorky, což by měly udělat hned při začátku jakékoli bitvy. POZOR! Díky chybě v programu útočte na ponorky vždy se zapnutými animovanými sekvencemi, jinak svou loď ohrozíte.



## ZENITH MBS-19

Tyto bitevní lodě by měly být na samém počátku bitvy přesunuty co nejvíce dopředu a zároveň obklopeny "návnadami" v podobě slabých plavidel. Plně vycvičená bitevní loď dokáže zlikvidovat jakoukoli jednotku jedinou salvou a měla by být dobře chráněna.



## REX

Nepostradatelné plavidlo, které musí být za každou cenu ochráněno. Transportní REX dokáže přímo na vodě opravit poškozená plavidla a doplnit jejich zásoby munice a paliva, nesmí být vystaven sebe-méně nebezpečí, protože slabé štíty znamenají obvykle potopení po prvním zásahu.



## TITAN N2

Letadlová loď má kromě schopnosti přepravovat letadla a doplňovat jejich palivo ještě jednu důležitou vlastnost - možnost útoku na vysoko letící letadla. TITAN lze velice rychle vycvičit na malých nepřátelských plavidlech a bránit pozice proti letounům, což je velice cenná vlastnost.



## ORCA U7

Útočná ponorka vhodná pro proniknutí do nepřátelského území, kde dokáže způsobit značný rozruch. Nejvhodnější použití je proti špatně chráněným transportním lodím REX. I když nepřátelské ponorky nejsou vidět na hlavní obrazovce, jejich lokaci je možné zjistit na mapě celého území.



## NAUTILUS S3

Tahle transportní ponorka je v manuálu označena jako SHELL, ale její specifikace jsou stejné. Ideální pro dobývání nepřátelských přístavů z vody, jinak vcelku zbytečná, protože pro skutečnou invazi na souš musí přirazit až těsně ke břehu.



## U.H.U. R-51

Špiónážní letoun je dobrou zbraní na vlastní straně, ale smrtelně nebezpečným nepřítelem. Pokud jej spatříte na začátku bitvy, okamžitě jej zničte, než se mu v dalším tahu podaří dosáhnout vyšších vrstev atmosféry a uniknout tak většině vašich protiletadlových zbraní.



## GHOST FB-3

Nejlepší a nejuniverzálnější letoun. Díky možnosti dosáhnout vyšších vrstev a následně útočit na nízko letící letadla stejně jako na pozemní instalace je nezbytnou součástí každého dobře plánovaného tažení. Nepřátelské jednotky tohoto typu musí být zničeny za každou cenu ihned!



## STORMBRINGER

Při rozsáhlejších a dobře naplánovaných operacích lze tento výškový bombardér použít proti nepřátelským stavbám a komunikacím. Ideální použití letounu je proti nízko letícím, tankovacím a průzkumným letounům, které jsou proti útoku zcela bezbranné.



## GENOM J1

Jednoúčelový letoun zajišťující obranu vzdušného prostoru je vhodný jen pro likvidaci nepřátelských stíhaček, bombardérů a helikoptér. Při pozemních operacích není třeba se nepřátelských GENOMů obávat, protože postrádají výzbroj vzduch-země.



## EXTERMINATOR

Ve vzdušných soubojích nepříteli efektivní, nicméně proti pozemním jednotkám smrtelný stíhač bombardér. Vycvičený EXTERMINATOR se může měřit i se stíhačmi GENOMY, ale souboje se stíhači jsou v podstatě zbytečné, protože cíle letounu jsou v zásadě pozemní.



**SPERBER TB-4**

Ve vzduchu neškodné letadlo se změní ve smrtící nástroj při útoku na námořní cíle stejně jako ponorky, které může likvidovat hlubinnými minami bez šance na vlastní ohrožení. Použit v případech vlastní převahy ve vzduchu, protože nepřátelské stíhačky jsou SPERBERu velmi nebezpečné.



**SPECTRUM**

O tankovacím letadle lze snad říci jen jediné - objevuje se až v pozdějších misích a budete ho opravdu potřebovat. Mělo by být dostatečně chráněno proti nepřátelským útokům ze vzduchu i ze země a držet se za vlastními liniemi, připraveno kdykoli odstartovat na místo určení.



**CRUX**

Transportní letadlo ideální pro dopravování více jednotek na frontu, hlavně však pro překvapivé obsazování nepřátelských budov. Nulová výzbroj a špatné brnění znamenají nutnost doprovodu stíhacích letounů, což je však vyváženo velkým dosahem a velkou kapacitou nákladu.



**DRAGON HI**

Kvalitní helikoptéra pro vzdušné i pozemní operace použitelná za všech okolností. Výhodou helikoptéry je, že dokáže přistávat na většině míst (města, depa, tábory) a nevyžaduje pro opravování a tankování letiště, jako je tomu u letadel.



**GUPPI H2**

Transportní helikoptéra, která je, obdobně jako CRUX, ideální pro obsazování nepřátelských budov a základen ze vzduchu (musí být naložena voják, pochopitelně). GUPPI je ideálním strojem pro sbírání krystalů z nepřístupných či vzdálených míst.



**ALDINIUM**

Existuje trik - v továrně, kde lze vyrobit ALDINIUM ho vyrobte, v dalším tahu vložte ven z továrny a v dalším ho zase vraťte dovnitř. Uvidíte, jaký je rozdíl mezi výrobními náklady a hodnotou krystalu. Ne, řeknu vám to - velký!



**IMPERATOR**

První z utajovaných zbraní (tzn. těch, které nejsou v manuálu) je IMPERATOR, mobilní pevnost. Ideální pro obranné operace a udržování pomalého postupu. Obrovské brnění a silné zbraně jsou vyváženy špatnou pohyblivostí a nemožností přepravy jakýmkoli transportérem.



**ELIXIR**

Vozidla ELIXIR mají zvláštní funkci - oslabování radarového signálu a zatemňování obrazu. Jinak jsou ale v podstatě nepoužitelná pro bojové operace. Nicméně, chcete-li skrýt něco zrakům nepřítele, ELIXIR je tady pro vás.



**THUNDER FX**

Tyto stroje jsou honiči psi nepřátelské armády. Silně vyzbrojené letouny schopné stoupat do vyšších vrstev jsou postrachem vzdušných, pozemních i námořních sil s jediným dodatkem - jejich spotřeba paliva je tak obrovská, že se většinou nevrátí na základnu a uvíznou uprostřed bitvy, kde jsou zcela neškodní.



# Nové jednotky z datadisku Titan's Legacy

**QUASAR**

Slabší bratříček dalekonosného PULSARu. S menším dostřelem je jeho ideální umístění za první linií obrněných jednotek pro obranné akce. I když není jeho palebná síla tak veliká, při vycvičení je vážnou hrozbou pro slabší nepřátelské jednotky.



**MEDUSA-2**

Protiletadlový kanón MEDUSA namontovaný na mobilním podvozku je ideální útočnou silou proti leteckým cílům. S pohyblivostí jako COMET a palebnou silou jako MEDUSA je vycvičená MEDUSA-2 nenahraditelnou oporou proti vzdušnému útoku i vysoko letících letadel.



**SAMURAI-3**

Nejsilnější tank z celé hry. Nepřekonatelné plátování štítů a vysoká ráže kanónů činí z tanku SAMURAI-3 krále pozemních bitev. Před efektivním využitím je však třeba tank dostatečně vycvičit a hojně opravovat, protože se jednotka při každém boji vyčerpá.



**UX-2**

Němci si očividně potrpí na dalekonosné rakety! UX-2 má, podobně jako V-2 obrovský dosah a smrtící účinek a snad proto německá firma BLUE BYTE přidala tuto fatální zbraň i do arzenálu TITAN'S LEGACY. Tato zbraň dokáže zlikvidovat většinu jednotek jediným zásahem a ve spolupráci s průzkumnými jednotkami není lepší zbraň!



**VISION**

Průzkumný satelit VISION je nejslabší jednotkou ve hře a jakýkoli zásah je smrtelný. Podobně jako U.H.U. R-51 slouží pouze k průzkumným letům nad nepřátelské území - spolupráce s UX-2 se přímo nabízí. Nezapomeňte však dosáhnout vyšších vrstev atmosféry, jinak bude satelit možné sestřelit konvenčními zbraněmi!



**VADER DX**

Se zvýšenou palebnou silou je VADER DX konečně vznášedlem použitelným i pro boje se slabšími jednotkami. Přístup do nepřátelského opevnění na vodě lze tak získat nejen lodi, ale s použitím těchto strojů i hrubou silou.



Jan Eisler



Neuvěřitelně propracovaný datadisk, nazvaný TITAN'S LEGACY, je skutečně velkolepou podívanou pro majitele hry BATTLE ISLE 2. Po této, víceméně výhradně CDčkové, záležitosti připravuje BlueByte fantasticky vypadající SHADOW OF THE EMPIRE. Doufejme, že hra se objeví dostatečně brzo, abychom mohli pro vás vytvořit opět tak detailní návod.



## návody

# Death Gate

(kompletní řešení)

**Pravidlo č. 1:** Se všemi lidmi mluve až do vyčerpání všech voleb. **Pravidlo č. 2:** tato hra je čtecí, takže čtete všechno, na co narazíte, jakmile se začnete dostávat do příběhu, děj vás chytne a nepustí, dokud nebude hra dohnaná. Pro ty, kdož neradi čtou nebo mají velké potíže s angličtinou, není tato hra vhodná.

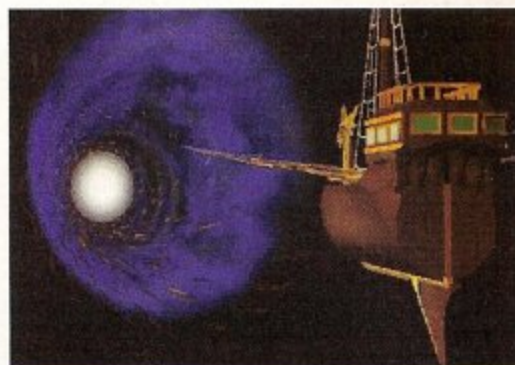
Hrajete úlohu muže jménem Haplo, kterého magik Xar právě vytáhl z jámy lvové. Na začátku hry nemáte u sebe nic a můžete kouzlit jen dvě kouzla - žár (HEAT) a zmrazení (COLD). Nejdříve si pečlivě promluve s Xarem, uvede vás do děje hry a dá vám kámen s runou světa vzduchu Arianus. Také vás naučí dvě nová kouzla: detekci magie (IDENTIFY) a přesun runy (RUNE TRANSFER). Vezměte si jednu z lamp v místnosti a jděte doleva do lodi. Pomocí kouzla od Xara přesuňte znak z kamene na navigační kouli (pro orientaci, příkaz zní: Transfer the Marker onto the Steering Stone). Použitím koule doletíte do vzdušného světa Arianus.



## SVĚT VZDUCHU ARIANUS

Jděte rovně do jeskyně s trpaslíci Jarre. Promluve si s ní a ukradněte chleba, marmeládu, bílé tričko a trubku, na které viselo. V místnosti vpravo vyslechnete trpaslíka Limbecka. Vytáhněte špunt z lahve s inkoustem a namočte do ní tričko. Třikrát plácněte marmeládu na chleba a vzniklou "pochoutku" dejte Limbeckovi, upustí mapku, kterou si přivlastněte. Projděte dvakrát na sever a na ukazatel na panelu (Gauge) zakouzlete žár. Využijte zmatku a proběhněte na sever na elfí loď. Sejděte do podpalubí a promluve si s vévodou. Dostanete pečetní prsten a lokaci zámku jeho krále. Teď dvakrát nahoru, spícím elfovi vezměte víno a vraťte se na svoji loď. Pokud se z elfí lodi nebudete moci vzdálit kvůli hlídajícímu strážci, zakouzlete na panel na dálku znovu žár. Použitím kormidla letěte do hradu krále Štefana. Strážník dejte pečetní prsten a králi vysvětlete situaci jeho bratrance. Jděte na západ, vezměte půlku zahradnických nůžek a odsuňte s nimi západku dřevěného okna, pak okno otevřte. Uvidíte kouzelníka kreslícího neznámé kouzlo. Je to kouzlo umožňující vstoupit do obrazů (CREATE REALITY POCKET). Rovnou ho zakouzlete na obraz s elfem, ale dříve než vstoupíte dovnitř, vezměte svícen ze stolu a knihu z knihovny. S elfím kouzelníkem promluve, dejte mu víno a pokračujte v rozhovoru, naučí vás dvě nová kouzla: výměna pozic (SWAP) a tmu (SHROUD OF DARKNESS). Tmu si hned vyzkoušejte na tričko namočené v inkoustu a lodí přeletěte zpět do trpasličích jeskyní. Známým způsobem vyvolejte paniku u východu k elfí lodi a na její palubě, v místnosti se spícím elfem přikryjte tričkem zářící sošky elfů. Rychle seběhněte do podpalubí a na západ do skladu. Otevřte krychlovou bednu u dveří, vezměte podivný elektrický přístroj

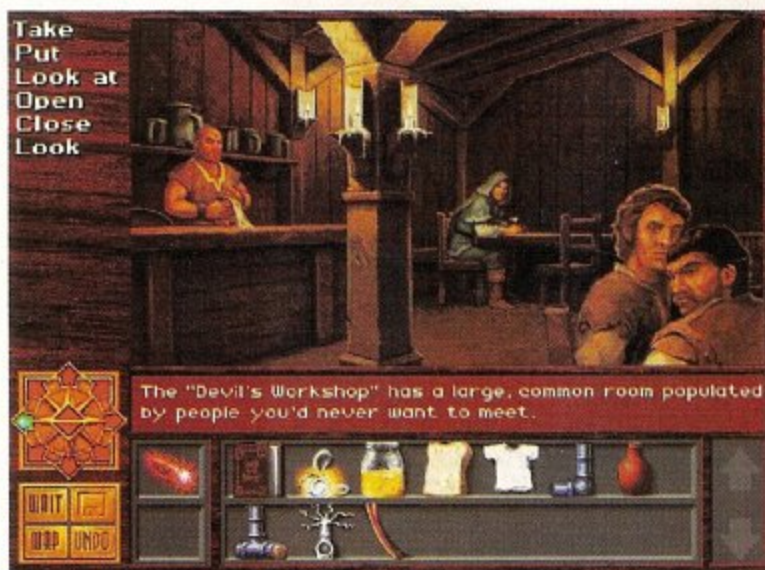
Zinger a aktivujte ho. Král vám poví o městě lupičů Skurvash. Jakmile budete na místě, jděte na sever a promluve si s chlapcem, pošle vás na západ pro panenku. Učiňte tak. Až budete v síti, zakouzlete na chlapce výměnu pozic, pak s ním promluve. Síť z něj stáhněte za to, že vám pomůže. Také dostanete jeho chodící panenku. Tím, že si ji prohlédnete, získáte nové kouzlo pohyb (MOTION). Tajnými dvířky na SZ vstupte do chlapcova doupěte. Rozhovor s ním odhalí mnoho důležitých informací. Vlevo u stěny leží páčidlo, kterým zlomíte zámeček u bedny v podpalubí elfí lodi, kterou jste přiletěli. V bedně najdete pytel diamantů a trubku. Ve městě jděte do hospody. Skrze hostinského se seznámte s Hughem a vyměňte diamanty za peníze. Rekněte Hughovi, že máte zájem stát se členem Bratrství, dostanete za úkol zneškodnit vlivného obchodníka. Peníze dejte chlapci v doupěti, chvíli počkejte a dostanete šperhák a plánec s nákresey. Jděte k obchodníkovi domu, nasadte šperhák na klíčovou díрку a otáčejte s ním příkazy PUSH, JIGGLE a TURN. Z krbu vezměte knihu básní, na hodinách nastavte (začínáje od MISTY-MORNE) WINETIME, TOILTIME a DARKTIME, z otevřívší se tajně schránky v patě krbu vytáhněte deník. Přečtete si ho a kouzlem vstup do obrazu oživte portrét nad krbem. Vstupte do něj a odpovídejte 1,5,1,1,3,2 a 5. Dostanete amulet, za který vás Hugh odvede do věže Bratrství. Přisuňte stůl ke zdi a otevřte okenici. Zapište si jméno kontinentu viděného otvorem. Jděte doprava, nasadte šperhák na zámeček dveří vpravo a příkazy SHAKE, PULL a TILT je otevřte (je to vlastně opakování sekvence zvuků CLANK, TICK a THUNK z obchodníkova domu). V čerstvě otevřené místnosti zakouzlete kouzlo pohyb na sochu. Vezměte jí náhrdelník a v místnosti s dlaněmi na dveřích se podívejte na papír od chlapce a k zapsanému jménu kontinentu si přiřaďte patřičné slovo (např. Uylandia = TO). Nyní stiskněte dlaně, jejichž počáteční písmena odpovídají zjištěnému kódu (v našem případě to bylo TO, takže je třeba stisknout Topaz Hand a Opal hand). Projděte na sever a položte náhrdelník na podstavec. Z pokladu seberte dvě knihy a kouli. Jakmile přijdou vrazi, rychle vezměte náhrdelník z podstavce. Přečtete si obě knihy a vraťte se do trpasličích jeskyní. U Limbecka použijte svícen na svíčku. Jděte ke starému trpaslíkovi sedícímu v místnosti s trubkami. Z bedny před ním vytáhněte trubku a s trpaslíkem mluve tak dlouho, až od něj pod záminkou opravení stroje dostanete trubku, kterou naslouchá. Nyní máte celkem pět trubek. Opravte stroj příkazem FIX THE BROKEN PIPE WITH (jedna z vašich trubek). Špuntem ucpěte díru nad trpaslíkovou hlavou a zatočte kolem vpravo. Promluve s trpaslíkem a dejte mu mapku (Parchment) od Limbecka. Na stroji, u kterého postávali elfové, otevřte schránku a vložte do ní kus rudy od trpaslíka. Projděte doprava a soše vložte do rukou krystalovou kouli. Z podstavce vezměte první hexagon a použitím navigační koule ve vaší lodi se vraťte domů na Nexus. Dejte hexagon lordu Xarovi, v lodi



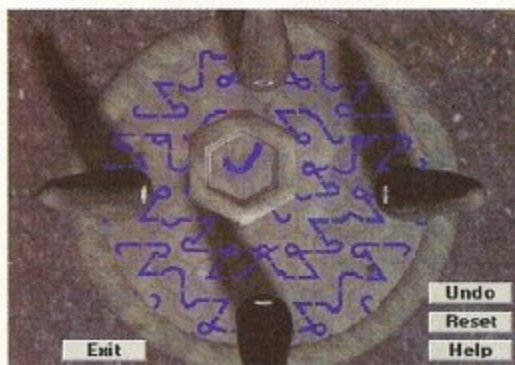
přesuňte runu světa Pryan z knihy Book of Pryan na navigační kouli, jejímž použitím odletíte do nového světa.

## SVĚT OHNĚ PRYAN

Hned před lodí utrhnete růžovou květinu. U opice na západě vezměte ořech a slupku. Vraťte se do lodi a leťte do Stromového města. Ve městě vezměte provaz a vstupte do dveří ve stromě. Nabídněte elfům pomocnou ruku. Počkejte, až přiletí dotěrný hmyz, a potom si promluve s malou holčičkou. Dejte jí panenku a jděte za ní na útes. Elfimu princovi podejte lano a pečlivě ho vyslechněte. Odvede vás na mítinu, kde si s ním znovu promluve a dejte mu knihu básní. Čekejte, až děti rozdělají oheň a vypadne z něj uhlík. Naberte ho do slupky od ořechu. Pak opět čekejte, až se objeví kouzelník Zifnab. Naučí vás nové kouzlo, teleportace (TRANSPORTATIO). Pokud si chcete uvolnit inventář můžete spálit papír v ořechové slupce s uhlíkem. Zakouzlením transportace na malý bílý disk za ohněm se přesuňte za Zifnabem, se kterým proběhne další rozhovor. Zvedněte černý disk, přivažte lano k větvi a jděte dolů. Dole natrhejte žluté a modré květiny. Žlutou květinu rozdrťte a prášek nasypejte do ořechu. Lanem se zhoopněte přes propast, z kraje útesu hodte do hlubiny černý disk, princovi u ohně dejte modré kytky a zakouzlete teleportaci na bílý disk. U pavouka odsuňte tělo v popředí a z pod něho vytáhněte šíp a pár muchomůrek. Hodte marmeládu na pavouka a úl v pravo zapalte uhlíkem ve slupce. Polovinou nůžek



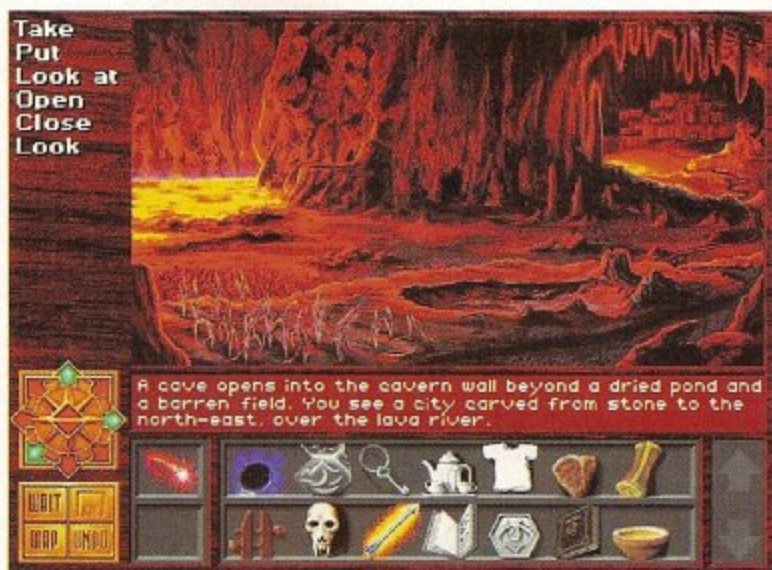




proříznete otvor k tělu ležícímu v blízkosti pavouka, získáte tak železnou tyč. Vraťte se zpět zakouzlením teleportace na černý disk. Hůl dejte princovi a promluvte princeznu také s vámi. Letěte zpátky k Citadele. Opici dejte ořech s přáškem a vezměte jeho dužinu, pokračujte lesem na sever. U chycené trpaslice poproste princeznu, aby hrála na píšťalu a pak aby hrála podle vaší knihy s notami. Zatímco hraje, odřízněte nůžkami trpaslici. Trpaslici pošlete, aby se zaptala rady starších na kladivo. Až se vrátí, pošlete ji tam zas a nechte princeznu spolykat květiny (Herbs od trpaslice), dužinu ořechu, muchomůrky a růžovou květinu. Udělejte krok na sever a znovu požádejte princeznu, aby hrála podle vaší knihy. Bězte stále na sever, až k bílému stromu, zde požádejte prince, ať vyleze pro krystal. Rychle se vraťte k pařezu, ve kterém zmizela trpaslice, zatáhnutím za větvíčku ho otevřete a vhodte krystal dovnitř. Udělejte krok na jih a počkejte, až se objeví trpaslice s jejíž pomocí otevřete dveře do Citadely. Tam dostanete od Zifnaba zvláštní kámen a několik rad. Ze sloupu vyjměte druhý hexagon. V lodi přesuňte runu kamenného světa z krystalu na navigační kouli a leťte zpět na Nexus. Dejte hexagon Xarovi a leťte do nového světa.

## SVĚT KAMENE ABARRACH

Mrtvého rolníka na poli před lodí přesvědčte, ať vám dá kýbl a jděte na sever. Seberte kameny a dejte je do kýble. Jděte na jih a dvakrát na východ a pověste kýbl na hák. Teď na západ, na sever a nahoru. Vezměte chůvě knihu a ze stolu konev s šálky. Nalákáním na knihu vezměte chůvu s sebou. Dole ve vestibulu si promluvte s mrtvým sluhou a podejte mu konvici na podnosu. Šupky na jih a na východ. Vylezte po lanu. Klikou vytáhněte kýbl s kameny, nastavte hodinovou ručičku těsně před čtvrtou hodinu, proveďte jakýkoli příkaz, ručička se pohne a hodiny odbijí čtyři. Bez sebemenší prodlevy nyní odblokujte naviják pákou u sochy, slezte dolů, běžte do haly, kde stál sluha a vběhněte za ním do pravých dveří. Seberte knihu ze stojanu a přečtěte si ji. Naučíte se dvě nová kouzla posednutí (POSSESSION) a magický štít (WARD) plus přibude nová lokace na mapě.



Dětskou knihu od chůvy nalistujte na báseň "Get That Snake", jděte k mrtvému rolníkovi a vezměte ho s sebou na sever. Dejte chůvě do ruky dětskou knihu, a tím se zadržel s hadem vyřeší. Pokračujte na sever a nastavte všechny šipky na stěně, aby ukazovaly směrem dolů (hra sama vám po chvíli nabídne tipy, jak tuto hádanku vyřešit, který můžete bez ztráty bodů použít). Trošku trpaslíka zatím ignorujte a lodí se přeplavte do Kleitova paláce. S Kleitem si promluvte, budete uvrženi do vězení s jedem v těle a s vědomostí nového kouzla: hlad (HUNGER) v hlavě. Prokecejte prince Edmunda. Zakouzlete hlad na psa, hoďte mu řízek a přesuňte svou duši do jeho těla kouzlem posednutí. Jako pes vezměte klíč, dejte ho Edmundovi a položte ho vedle Hapla. Bězte na sever a nahoru. Z baru vezměte tu láhev, zkrz jejíž tekutinu jsou vidět všechny linky barevného lemování ubrusu (tj. tato tekutina musí být průhledná). Vraťte se do vězení, položte láhev k Haplovi a dotkněte se ho. Jako Haplo vezměte lahev i klíč. Z lahve rychle vypijte antijed, odemkněte klíčem řetěz, dejte napít Edmundovi a ze stolu vezměte svérák. Vezměte Edmunda s sebou, jděte na sever, na západ a lodí odplujte do úkrytu Edmunda lidu. V jeskyni si promluvte s hráči, dostanete čtyři hrací kameny a slušně (!) konverzujte s Balthazarem. Změňte se v psa, čímž zjistíte, že východní stěna je falešná. Změňte se zpět v Hapla a Balthazarovi o stěně řekněte. On ji otevře a naučí vás tak kouzlo odstranění iluze (UNRAVEL ILLUSION). Jděte doprava, vezměte knihu i róbu, přičemž budete svědky scény z minulosti a naučíte se zdánlivě nepoužitelné kouzlo sebevznícení (SELF-IMMOLATION). Přečtením knihy se můžete naučit kouzlo oživení mrtvého (RISE DEAD), ale není to k ničemu dobré. O všem řekněte Balthazarovi. Lodí plujte do Telestie (město, kde jste v tomto světě poprvé přistáli). Okolo hada projděte k troskám trpaslíka. Oblečte si róbu a přimějte trosky, aby šly s vámi. Než město opustíte, stavte se ve věži s hodinami a na žezlo sochy (která se objevila při akci se sluhou) použijte sevřený svérák a roztáhněte ho. Chybějící kus runy je váš. Plujte ke Kleitovu paláci a od lodě jděte na východ, kde se k vám přidá princ. Otevřete dveře, vezměte z nich kus utržené tkaniny a znovuotevřením do nich vstupte. Ukažte tkaninu psovi a procházejte bludištěm podle toho, kudy vás pes povede. V místosti s Colosseem zakouzlete odstranění iluze na runu ve zdobeném sloupu. Do otvoru vložte kus runy vylomený z žezla sochy v Telestii. Až bude po všem, vyjměte z trůnu hexagon kamenného světa a vraťte se do lodí. Z Edmunda přívěšku zkopírujte runu na navigační kouli a vraťte se domů. Lordu Xarovi tradičně dejte hexagon a odleťte na nový svět, svět vody Chelestra.

## SVĚT VODY CHELESTRA

Před lodí naberte do prázdné lahve vodu a jděte doleva. Všimněte si, že kámen od Zifnaba zeleně září. Přesuňte runu z jednoho ze čtyř hexagonů, které máte u sebe na městskou bránu tak, aby se kouzlo magický štít, které je na bráně vytesáno, změnilo v kouzlo posednutí (TRANSFER THE RUNE BONE ONTO THE CITY GATE). Objeví se černý drak. Přesuňte se do psa a běžte doleva do města. Naučíte se nové kouzlo antivoda (NULL WATER).



Promluvte si se Sartanem Samahem (dlouhý rozhovor). Na koberec na zemi zakouzlete vstup do obrazu (REALITY POCKET). Strčte kouli z podstavce do "koberce". Koberec vezměte s sebou a vraťte se do lodí, pověste ho na stěnu a vejděte do něj. Strčte do koule a v lodi na ni z přívěšku nakopírujte runy všech světů. Zakouzlete antivodu na láhev s vodou, napijte se a jděte na sever do jeskyně. Vezměte dračí šupiny, znovu se napijte a na obrazovce před městem položte šupiny na hromádky kamení vpravo. Vezměte zářící kámen a vraťte se domů na Nexus.

## LABYRINT NEXUS

V pokoji, kde sedával Xar, vezměte knihu, přečtete se ji a otevřenou branou projděte do



labyrintu. Na dusivé víno zakouzlete zmrazení, pokračujte až k tygrům, vraťte se na místo, kde jste víno zmrazili a žárem ho rozmazte. Znovu ho zmrazte, v místnosti, kde byli tygři vezměte lebku a jděte doprava. Ze země zvedněte kost a opět se vraťte na místo, kde jste zmrazili víno. Použijte róbu na Zinger a lebku na Zinger. Žárem rozmrazte víno a upravený Zinger do něj hoďte. Víno zmrazte a Zinger si vezměte zpět. Z místnosti, kde byli tygři jděte na SZ a Zinger aktivujte. Raněného muže ošetřete masť z misky, vezměte ze země provaz a přivažte ho na kost. Promluvte si s oběma muži a stopaře vezměte s sebou. Projděte lesem na severu, magickým šípem zabijte kudlanku, napijte se z lahve a v jeskyni za ní rozmáčknete zeleně zářící kámen. Promluvte si se Zifnabem, odnese vás do Vortexu. Jděte na sever, narazíte na nejtěžší hádanku z celé hry. Řešení je takové, že na svého dvojníka zakouzlete sebevznícení, tak, že ručně prohodíte pravou a levou runu tohoto kouzla. Prohledáním jeho ostatků získáte mnoho předmětů, avšak důležité je jen spojit levou a pravou polovinu nůžek. Chapadla bránící vám v další cestě na sever nůžkami rozstříhejte. Při závěrečné konfrontaci s drakem vložte hexagon vody do pravého slokupu, hexagon kamene do prostředního sloupu a hexago vzduchu do sloupu levého. Levitující focus přesuňte na runu ve tvaru hůlky vlevo nahoře od středu obrazu a vložte do něj hexagon Nexus. Pokud jste postupovali správně podle tohoto návodu, získáte maximální počet bodů (1500 z 1500). Těším se na shledanou u dalších výborných adventure od firmy Legend.

Andrej Anastasov

# TechBox

Mnoho her na CD-ROM kopíruje velká kvanta dat na pevné disky. Z tohoto důvodu jsem se u každé CD-ROMové hry rozhodl uvádět také velikost místa, jež hra zabere na pevném disku. Znamená to, že v položce „Délka“ bude za slovem „CD-ROM“ následovat celková délka hry a za slovem „HD“ počet MB na hard disku.

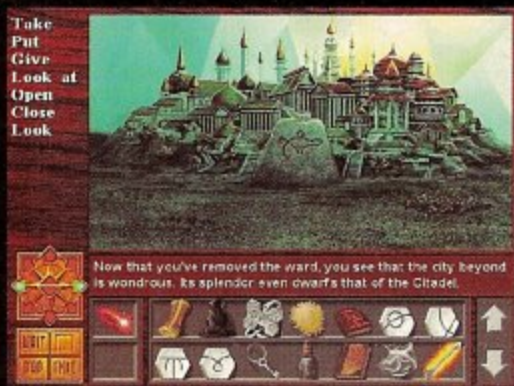
## Cy-Clones

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA  
Zvukové karty: AdLib  
Sound Blaster (Pro, 16)  
Pro Audio Spectrum  
Gravis Ultra Sound (Max)  
Microsoft Sound System  
Sound Master II  
Sound Scape  
ESS Audio Drive  
General MIDI  
Délka: 18 MB  
Paměť: 3.5 MB (Protected Mode)  
Kláv., myš, joy: + + +

## Death Gate

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA, SuperVGA  
Zvukové karty: AdLib (Gold)  
Sound Blaster (Pro, 16, AWE32)  
Pro Audio Spectrum (+, 16)  
Gravis Ultra Sound (Max)  
Sound Scape  
Audiatrix Pro  
Roland MT-32 (CM-32, LAPC-1)  
Sound Canvas  
General MIDI  
RAP-10  
Délka: CD-ROM: 604 MB, HD: 5 MB  
Paměť: 2.5 MB (Protected Mode)  
Kláv., myš, joy: - + -

Ač se to zdá neskutečné, Death Gate opravdu podporuje i VGA rozlišení (320x200x256 barev). Je to tím, že kromě SuperVGA grafiky (640x480x256 barev) je na CD-ROM disku zvlášť uložena i VGA grafika. Pro zajímavost: SuperVGA grafika a animace zabírají 151 MB, VGA grafika a animace 60 MB. Zbýlých 390 MB zabírá zvuková část hry (hudba a namluvené texty).

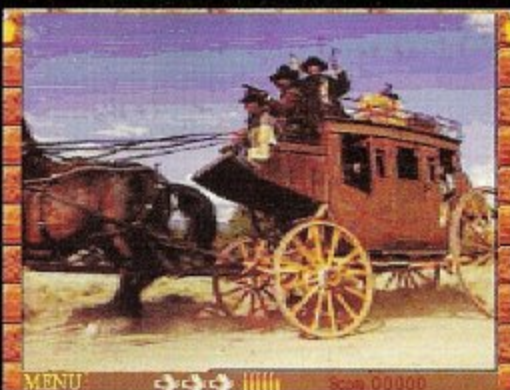


## DEATH GATE

### The Legend Of Kyrandia III: Malcolm's Revenge

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: AdLib Gold  
Sound Blaster (Pro, 16)  
Pro Audio Spectrum 16  
Gravis Ultra Sound (Max)  
Sound Scape  
Microsoft Sound System  
Audiatrix Pro  
CD-ROM: 500 MB, HD: 10 MB  
Délka: 560 kB konvenční paměti  
Paměť: + 2.5 MB XMS/EMS  
Kláv., myš, joy: - + -



## MAD DOG Mc CREE 2

### Mad Dog II: The Lost Gold

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA  
Zvukové karty: Sound Blaster  
Délka: CD-ROM: 455 MB, HD: 0,5 MB  
Paměť: 550 kB konvenční paměti  
Kláv., myš, joy: - + -

## Magic Carpet

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA, SuperVGA  
Zvukové karty: AdLib (Gold)  
Sound Blaster (Pro, 16, AWE 32)  
Pro Audio Spectrum  
Microsoft Sound System  
Sound Master II  
Wave Blaster  
Roland MT-32  
General MIDI  
Délka: CD-ROM: 120 MB, HD: 1 MB  
Paměť: 3.5 MB (Protected Mode)  
Kláv., myš, joy: + + -

Magic Carpet je jedna z nejlépe naprogramovaných her, které jsem v poslední době viděl. Vytvořit jeho hlavní jádro muselo programátorům z Bullfrogu zabrat poměrně hodně času. Jak už to ale většinou tak bývá, na náročnějších projektech se programátorský šotek může také daleko lépe vyřádit. V MAGIC CARPETu se jeho působení projevilo v nebyvalých problémech s myší a především v občas-ném zaseknutí celého systému, způsobeném zřejmě nějakým přetečením.

## Menzoberranzan

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA (320x400x256 barev !!!)  
Zvukové karty: PC Speaker  
Sound Blaster (Pro 1-3, 16 ASP, AWE32)  
Wave Blaster  
Sound Scape  
Sound Wave32

Délka: SoundMan Wave  
Paměť: 24 MB  
3 MB (Protected Mode)  
Kláv., myš, joy: + + -

## Noctropolis

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické karty: SuperVGA  
Zvukové karty: Sound Blaster (Pro, 16)  
Pro Audio Spectrum (16)  
Thunder Board  
Roland MT-32  
Sound Canvas  
General MIDI  
Délka: CD-ROM: 336 MB, HD: 350 kB  
Paměť: 3.2 MB (Protected Mode)  
Kláv., myš, joy: + + -

## The Incredible Machine 2

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA (Hi-Res)  
Zvukové karty: PC Speaker  
AdLib  
Sound Blaster (Pro)  
Pro Audio Spectrum  
Roland MT-32  
Délka: 5 MB  
Paměť: 560 kB konvenční paměti  
+ 256 kB EMS  
Kláv., myš, joy: + + -

## The Lemmings Chronicles

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA, SuperVGA  
Zvukové karty: Sound Blaster  
Gravis Ultra Sound  
Délka: 10 MB  
Paměť: 500 kB konvenční paměti  
+ 1040 kB EMS  
Kláv., myš, joy: - + -

## WarCraft

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní  
Grafické adapt.: VGA  
Zvukové karty: AdLib(Gold)  
Sound Blaster (Pro, 16, AWE32)  
Pro Audio Spectrum (16)  
General MIDI  
Délka: 8 MB  
Paměť: 3,150 kB (Protected Mode)  
Kláv., myš, joy: + + -

## SCORE



## MAGIC CARPET



# SEGA LAND



nabízí nejširší výběr her pro systémy  
SEGA a NINTENDO.

Novinky SEGA, MEGA CD, MEGADRIVE II, MEGADRIVE 32X:

Flink CD/16-bit  
 Star Blade CD  
 Mortal Combat CD  
 Soul Star CD  
 Generations Lost 16-bit  
 Pite All 16-bit  
 Mortal Kombat 2 16-bit  
 Animaniacs 16-bit  
 FIFA Soccer 95 16-bit  
 Bubba n Stix 16-bit  
 Star Wars 32X

Lethal Enforcers II CD/16-bit  
 Frankenstein CD  
 Space Ace CD  
 Earth Worm Jim 16-bit  
 Lawnmower Man 16-bit  
 Red Zone 16-bit  
 Lemmings 2 16-bit  
 NHL Hockey 95 16-bit  
 Psycho Pinball 16-bit  
 Doom 32X  
 Virtua Racing Deluxe 32X

**ZVEME VÁS DO NAŠICH PRODEJEN:**

Pražská tržnice stánek „U NORMY“ vzorková prodejna tel.: 02 / 66 71 25 46	Tržnice Kladno Obránců míru 1263 Kladno Stará 226
--	--

# NOVĚ OTEVŘENÝ Software HOLLYWOOD

## RÁJ POČÍTAČOVÝCH HER V CENTRU PRAHY

**Přijďte si vybrat svou oblíbenou hru!  
Odneste si TITUL TÝDNE  
za neuvěřitelnou cenu!  
CHOĎTE! PIŠTE! VOLEJTE!**

### RÁJ JE JENOM NA BOJIŠTI!

PO - PÁ 9 - 18 hod. SO 11 - 16 hod.  
PRAHA 2, NA BOJIŠTI 2  
☎ 29 48 17, 29 56 81

# PC Sound AVIS

## Advanced GRAVIS

Zvukové karty:

### ULTRASOUND MAX

Wave Table MIDI syntezátor  
 32 stereo digitálních kanálů  
 vzorkování 16-bit, CD kvalita zvuku  
 512kB RAM, rozšiřitelná na 1MB  
 General MIDI kompatibilní  
 Rozhraní pro 3 typy CD-ROM  
 Emulace SB a Roland (SCC-1 a MT32)

7998,-

### GRAVIS ULTRASOUND v3.73

Předchůdce karty MAX  
 Wave Table syntéza, 32 kanálů  
 Vzorkování 8-bit, výstup 16-bit  
 256kB RAM, rozšiřitelná na 1MB  
 Emulace SB a Roland (SCC-1 a MT32)  
 General MIDI kompatibilní

6193,-

**Dále nabízíme:**

Joysticky a Gamepady  
 MIDI adaptéry  
 ... připravujeme VFX 1

Ceny jsou uvedeny s DPH  
 Výhodné slevy pro dealery

Politických vězňů 1337, 247 01 Slaný Tel/fax: 0314 / 2038

SIM s.r.o., Jankovcova 63a, Praha 7, tel./fax 807 245

PC AT 486SX/40 UMC (28 000 Dhrystones !!!)  
 SVGA 1 MB - 2 MB Truecolor VLB  
 RAM 4 MB  
 HDD 260 MB  
 FDD 3.5" 1.44 MB  
 Klávesnice CS/US, myš (Microsoft komp.)  
 Color monitor SVGA 14" 1024 x 768 LR

Ke každému PC  
externí modem ! ZDARMA !

cena 27 443,- Kč s DPH 22% 33 480,- Kč  
Možnost leasingu

Vyžádejte si náš kompletní ceník.  
Na vaše přání sestavíme libovolnou konfiguraci.

Tvorba 3D animací pro prezentaci na PC  
 Vývoj softwaru pod DOS i Windows na zakázku  
 Montáže CD ROM a zvukových karet

Pro zákazníky ze Slovenska zajistíme JCD (vrácení DPH 22%)

**V rámci Prahy:** Dovoz, zapojení, instruktáž  
a instalace u nás zakoupeného  
softwaru zdarma u zákazníka.  
Hotline.

Dostanete od nás víc, než kus železa!

# Zvukové karty

Nic proti kvokání bepru, šustění Adlibu či chrchlání Covoxu, ale časy se mění, doba multimédií pokročila a nastal vhodný čas ohlédnout se po dnešních zvukových kartách, svou kvalitou dosahující CD přehrávačů a možnostmi srovnatelnými s profesionálními sequencery...

**Upozornění:** Pokud dostáváte epileptické záchvaty ze zvýšené frekvence výskytu slov jako „emulace“, „blaster“, „32“ a podobných, přečtěte si raději článek o ....

## Sound Blaster AWE 32

Nejnovější karta od Creative Labs, firmy, která určuje standardy zvukových karet pro PC. Je nástupcem Sound Blasteru 1, který roku 1991 znemožnil starý dobrý beeper a následovně rozpoutal boj melodii, zvuků a skřeků o sloty našich počítačů, a Sound Blasteru 16, kterému pomalu ale jistě začíná docházet dech. Své perfektní vlastnosti nabízí jak hudebníkům, tak hráčům her, kteří ocení zabudovanou wave-table syntézu umožňující emulaci General MIDI, nebo stereofoní emulaci 16-bitových digitálních efektů Sound Blasteru 16. Obsahuje též speciální hardware pro samplování MIDI nástrojů. Kvalita zvuku je opravdu vysoká, ukázková demo-skladba Relax od Frankie Goes to Hollywood zní v podání AWE 32 velmi věrně a to včetně samplovaného zpěvu. Jak je u Creative Labs dobrým zvykem, je ke kartě dodávána obsáhlá dokumentace a velké množství kvalitního softwaru. Zkrátka nový dobrý Sound Blaster.

## Orchid Soundwave 32

Tato více než rok stará karta je stále považována za jednu z nejlepších pro PC. Není sice nijak zvláště kvalitní, ale je relativně levná a nabízí mnoho možností. Díky hardwarové emulaci karet Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MPU 32, General MIDI a Adlib je vhodná zvláště pro zuřivé hráče. Protože se o emulaci stará speciální čip, nepotřebuje žádný emulační software hltající drahocennou paměť a nepotýká se s věčnými problémy softwarové emulace. Hudebníci mohou být spokojeni s wave-table syntézou a MIDI nástroji uloženými v ROMce karty (na rozdíl od Ultrasoundu, který si ukládá nástroje na harddisk). Jestliže nemáte ve vašem pokoji HiFi-stereo-a vůbec-systém, potěší vás pár reproduktorů, které jsou spolu s kartou dodávány. Koupí této karty nemůžete nic ztratit.

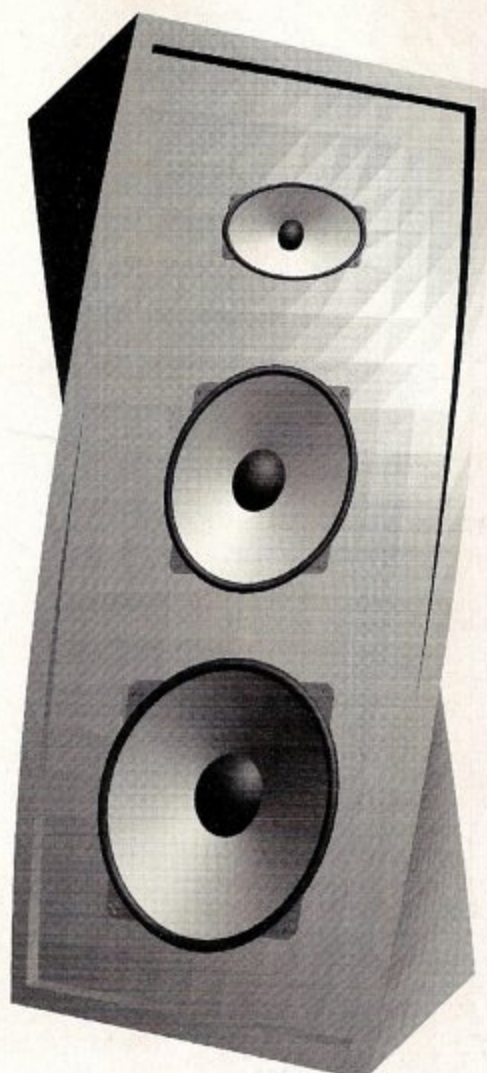
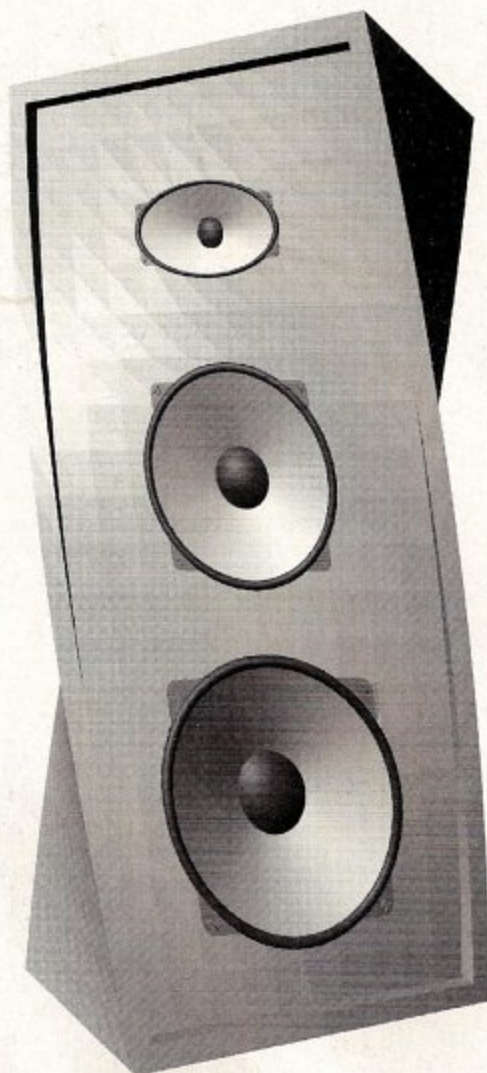
## Advanced Gravis Ultra-sound Max

Perfektní zvuk, nechutná emulace. Díky těmto hlavním rysům si získal Gravis Ultrasound (GUS) jak velké množství přívrženců, tak i mnoho odpůrců. První skupina tvrdí, že tato karta poskytuje snad nejkvalitnější zvuk na PC, zatímco druhá si stěžuje na příliš obtížnou instalaci a velmi špatnou emulaci Sound Blasteru. Emulační software, který se pokouší emulovat Sound Blaster (hrozně) nebo Roland (hmm) je docela fajn, až na to, že nefunguje, pořád padá, je z části shareware a je nepoužitelný. Naštěstí je GUS hrami podporován v téměř hojném množství a nabízí takové lahůdky, jako pravý 3D zvuk nebo 8 MB MIDI nástrojů, které si instalace karty uloží na váš harddisk a odkud si je GUS v případě potřeby sám nahraje. Gravis Ultrasound Max je dodáván s 512 KB RAM, kterou je v případě vážnější práce s MIDI vhodné rozšířit na 1 MB. Až na emulaci se jedná o špičkový produkt.

## SoundGalaxy Waverider 32+

32-bitové pokračování zvukových karet Sound Galaxy, nechvalně známých svou svou (ne)kompatibilitou se Sound Blasterem. Vlastní čipy karty vytvářejí docela kvalitní zvuk, wave-table syntéza spolu s MIDI umožňuje vytváření a přehrávání hudby. Na kartě je také čip pro emulaci Sound Blasteru, který prakticky nefunguje (až na emulaci Adlibu). Většina her tuto kartu přímo nepodporuje, proto je vhodná spíše pro vytváření hudby a zpracování zvuku. Velice pozoruhodné jsou dodávané programy pro rozpoznávání a syntézu řeči. Jestliže obětujete trochu (hodně) svého času a nakonfigurujete tyto programy do Windows, můžete za odměnu na své PC pokřikovat různá hesla jako „Zavři okno!“ nebo „Dolů!“ či „Norton!“ a počítač bude sám zavírat okna mačkat za vás kurzorovou klávesu dolů (samozřejmě jen softwarově), spouštět hromady Petřů Nortonů a když se omylem přeslechne, tak provede něco hrozného. To všechno pomocí dodávaných sluchátek a mikrofonu. Trochu samoučelný výrobek.

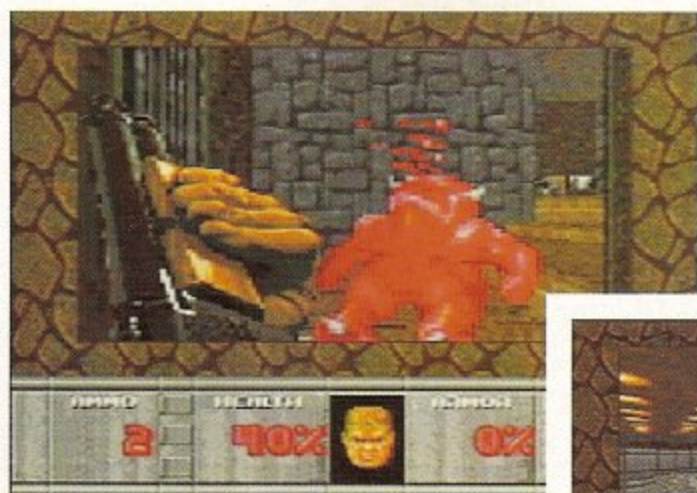
**SCORE**



Sound Blaster AWE 32 zapůjčila firma ESCOM a.s.  
Sound Galaxy Waverider zapůjčila firma IDCS s.r.o.

# Doom

## (skoro) na Mega Drive!



Jdu dlouhou, slabě osvětlenou chodbou s blikajícími zářivkami. V pozadí se ozývá nelidský řev pekelných zrůd a démonů, ale zatím je všude klid. Schovávám motorovou pilu a beru do ruky rotační kulomet. Postupuji opatrně podél zdi. Z potměšitého rohu chodby nenadále vyběhne něco velkého, růžového, žvoucího a zubatého. Po prvním leknutí tisknu spoušť a ustupuji dozadu. První démon padne v kaluži krve, vyběhá však další a další. Schovám kulomet a znovu uchopím motorovou pilu. Pila se rozjede a první démon klesá k zemi, za ním další a další - potměšitou chodbou za chvíli zdobí hory mrtvých a zkrvavených těl. Nic neobvyklého, jen další den v pekle!



VIRTUA RACING DELUXE (vice na str. 39)

Poznali? Samozřejmě, že ano. DOOM hraje každý, DOOM zná každý a DOOM miluje každý. DOOM je dnes už legenda mezi hrami, stejně jako TETRIS nebo ASTEROIDS. Na hraní těchto hry nic neobvyklého není a rozřezávání mutantů motorovou pilou nikoho nepřekvapí. Kdo by si však pomyslel, že tahle hra bude někdy dostupná i majitelům MEGA DRIVE?

Abychom uvedli věci na pravou míru - DOOM na MEGA DRIVE neexistuje - kapacita šesnáctibitového stroje sama o sobě nedostačuje vysokým nárokům této virtuální hry. Pokud ale patříte mezi majitele MEGA DRIVE, můžete si DOOM zahrát. Odpověď je jednoduchá a má čtyři znaky. Tou odpovědí je 32-X!

32-X, tolik diskutované zařízení budoucnosti konečně dorazilo i k nám a my máme tu čest seznámit vás nejen se zařízením samotným (to jsme ostatně udělali již ve SCORE 11), ale také s prvními softwarovými tituly, které se na 32-X objevily. 32-X je, jak jsme si již řekli, přídatným zařízením volně připojitelným k MEGA DRIVE - z šesnáctibitové konzole si tak může dnes každý vytvořit silný 32 bitový stroj, a to za

Když pomíneme, že oproti PC je v DOOMu pro 32-X trochu zmenšené herní okno a že na obrazovce televizoru je grafika trochu „rozplzlá“, musíme konstatovat, že hrát DOOM na PC a hrát DOOM na 32-X je téměř stejná zábava (viz obrázky okolo)...



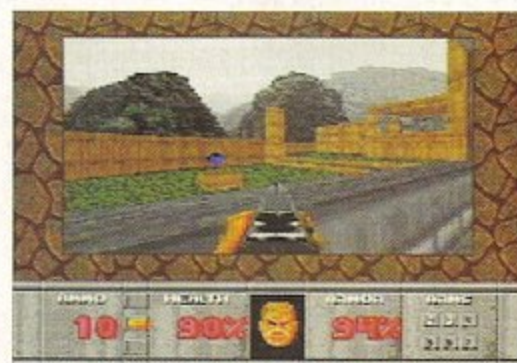
pouhých 8.000 Kč. 32-X je jistě zařízením, které osloví v převážné většině majitelé MEGA DRIVE - ten, kdo se bude rozhodovat o koupi zbrusu nové konzole asi sáhne spíše po 3DO či SATURNu, nicméně majitelé MEGA DRIVE jen stěží dostanou lepší příležitost vylepšit svůj přístroj o třídu výše!

Hrát DOOM na konzoli je nezvyklý pocit. Hráč odkojený PC a přehledným ovládním z klávesnice bude jistě zpočátku zmaten a disorientován. Po chvíli ale pochopí, že verze pro 32-X a pro PC je co do systému ovládním a designu všech úrovní zcela totožná. Při srovnání s PC sice jsou patrné drobné rozdíly (herní okno je zmenšené, některé úrovně jsou trochu jinak osvětlené), ale co do zábavy a hratelnosti tady nechybí nic, co má správný DOOM mít. Jestli existuje opravdu pádný důvod pro koupi 32-X, pak je to právě tato hra, která otřásla základy herního světa.

DOOM patří mezi první tři tituly, které byly kdy vyrobeny pro 32-X. Těmi dalšími jsou VIRTUA RACING DELUXE (recenze na straně 39) a STAR



STAR WARS ARCADE, aneb ne všechny hry pro 32-X jsou tak převratné jako DOOM...



WARS ARCADE. Zatímco první dva tituly plně využívají kapacit 32-X a dokonale ukazují možnost další generace her na konzole, poslední zmíněný titul zůstává trochu pozadu - remake více než deset let staré videohry ani nemůže být ničím převratným. DOOM i VR DELUXE však spolehlivě vystačí na neomezeně dlouhou zábavu na skutečně vysoké úrovni. A když už na neomezeně dlouhou, tak alespoň na dobu tak dlouhou, aby vystačila do uvedení dalších her pro 32-X, o kterých vás budeme průběžně informovat.

**SCORE**



Řešení DOOMu pro Mega Drive se nazývá 32-X.



# Elektronická komunikace - modemy

## Pískám, pískáš, píská

Jedním z nerychleji se rozvíjejících oborů nasazení počítačů je v současnosti elektronická komunikace. Lokální sítě (LAN) na straně jedné a sítě rozsáhlé (WAN) na straně druhé přinášejí svým uživatelům nevídané možnosti - elektronickou poštou počínaje přes elektronické konference a konče třeba hrou, které skrz síť hrají desítky lidí z celého světa, kteří se třeba ani neznají jménem, ale jen přezdívkou nebo síťovou adresou. Nechcete stát stranou? Prosím, jako úplný základ se dnes můžete dovědět něco o nejdůležitějším kousku hardware, který vám otevře okno do celého světa.

Chcete-li spojit dva počítače, které jsou od sebe dál než pár desítek nebo stovek metrů, takže lokální síť nepřichází v úvahu, máte několik možností. Kabelový přenos se v současnosti příliš nepoužívá, hlavně kvůli své pomalosti a stoupající ceně kabelů a poslů. Bezdrátové spojení (radiové, laserové, družicové, mikrovlnné ...) a spojení po pevně pronajaté lince je zase pro normálního člověka příliš drahé. Proto nám zůstává spojení médiem, které má většina z nás doma, na pracovišti nebo alespoň v budce poblíž domu - ano, řeč je o běžných telefonních linkách, též nazývaných komutované. K tomu, abyste skrz telefon mohli přenášet data, potřebujete modem - to je zařízení, které převádí signály z počítače do formy vhodné pro telefonní linku a zpět. Jak přesně to dělá, necháme zatím stranou (vyhne se tak trapnému odhalení, že ani autor článku o tom nemá jasnější představu) a podíváme se, jaké varianty modemů jsou k dispozici:

Prvním kritériem je rychlost, kterou dokáže modem přenášet data. Mezi amatérskou veřejností jsou v současnosti nejrozšířenější modemy pracující rychlostí 2400 baudů - to znamená, že za vteřinu přenesou (teoreticky) 2400 bitů informace. Čím dál tím více uživatelů si ale požívá modemy rychlejší - ty dosahují rychlosti 9600, 14400, 16800, 19200 nebo dokonce 28800 baudů. Rychlost v bajtech za sekundu spočítáme skoro triviálně - rychlost v baudech vydělíme počtem bitů nutných k přenesení jednoho bajtu. V ideálním případě by to bylo osm, avšak prakticky toto číslo kolísá mezi osmičkou a desítkou - vzhledem k různým zabezpečením před chybami. Získaná „bajtová“ rychlost je ale stále jen teoretická - pokud linka, po které probíhá spojení, není stoprocentně kvalitní, praktická rychlost bude nižší - kolik, to závisí na kvalitě modemu, použitém spojivém a přenosovém protokolu a podobně. V této souvislosti je zapotřebí uvést důležitý fakt - do rychlosti 2400 všechny modemy přenášejí data stejným způsobem, od rychlosti 9600 a výše existuje několik různých, vzájemně nekompatibilních protokolů pro spojení. Většina rychlých modemů ovládá protokol V32bis, modemy firmy U.S. Robotics pracují v protokolu HST (některé z nich umí navíc i V32bis) a modemy značky Telebit mají vlastní protokol

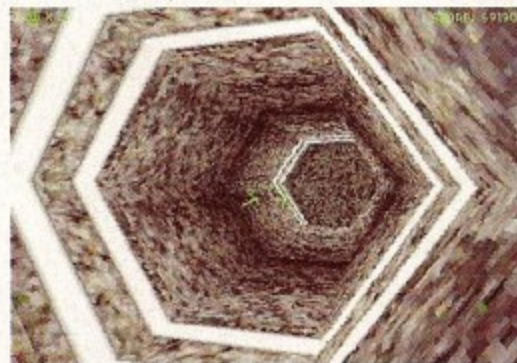
PEP (společně s V32bis). I když mnozí tvrdí, že jak HST tak PEP je lepší než V32bis, v současnosti se zdá být soubor rozhodnut ve prospěch tohoto protokolu. U velmi rychlých modemů (16800 a výše) je situace ještě o něco komplikovanější.

Samozřejmě, obvykle platí, že čím rychlejší modem, tím dražší, takže správně zvolit, jak rychlý modem potřebujete, není snadné. Obecně lze říct, že pokud se chystáte přenášet hlavně soubory do stovky nebo dvou stovek kilobajtů denně (to je typické, když modem používáte k přenášení elektronické pošty), tak vám bude bohatě stačit levný modem s rychlostí 2400. Pokud chcete třeba hrát DOOM po modemu nebo často přenášet velká množství dat, investujte do něčeho rychlejšího.

Druhým důležitým kritériem je to, které opravné protokoly modem ovládá. Výše uvedené protokoly pro spojení totiž nezaručují, že každý znak vyslaný jedním modemem bude správně zachycen tím druhým - díky různým šumům na lince může docházet (a také dochází) k všelijakým zkreslením, chybně přijatým znakům a podobně. Proto prakticky všechny modemové modemy (kromě starších, pracujících na rychlosti 2400) ovládají alespoň jeden z několika opravných protokolů, sloužících k zabezpečení bezchybnosti přenášených dat - ty hlavní se jmenují MNP 4, MNP 5, V42 a V42bis. Protokol MNP 5, resp. V42bis je variantou protokolu MNP 4, resp. V42, která navíc přenášené bajty komprimuje (podobně jako to



Starý dobrý DOOM získá po modemu nové netušené rozměry (nahore). DOOMův mladší bratříček HERETIC - stejná zábava, nové triky - qvaaaaáák (dole)



Horká novinka DESCENT umožňuje také modemové spojení. Vyžaduje rychlý modem. Testovaná sharewarová verze zatím nedovolila hrát volbu Cooperative.



Battle Isle 2 - kdo by nechtěl strávit mnoho zimních večerů při pískání (nahore). Jak se chytne Warcraft u modemistů? Ukáže až čas .. (dole).

dělají archivační programy ARJ nebo ZIP), takže se zvyšuje efektivní rychlost přenosu. Samozřejmě, pokud přenášíte již zkomprimovaná data, zisk nebude příliš velký, v případě protokolu MNP 5 může být přenos dokonce delší než u MNP 4 bez komprese.

Pokud kupujete modem pro IBM PC kompatibilní počítač, musíte se dále rozhodnout, jestli chcete modem externí nebo interní - externí (který také použijete u většiny ostatních počítačů) je krabíčka, obvykle s vlastním zdrojem, kterou pomocí kabelu připojíte na jeden sériový port počítače. Interní modem se instaluje jako rozšiřující karta přímo do jednoho, obvykle krátkého (osmibitového) slotu počítače. Výhodou interního modemu je, že nezabírá místo na stole a neblokuje jeden sériový port. Externí modem oproti tomu můžete snadno vzít a připojit k jinému počítači, navíc obvykle má kontrolky nebo display, pomocí kterého snadno zjistíte, jaký je okamžitý stav spojení. U interních modemů bývá někdy problém nastavit je na správný port a IRQ tak, aby nekolidovaly s jiným vybavením počítače.

Pokud už víte, jak rychlý modem chcete, s jakými protokoly a jestli interní nebo externí, zbývá to poslední - vybrat správnou značku. V současné době, když kupujete většinu dílů pro počítač, je prakticky jedno, jestli koupíte levný no-name z Taiwanu nebo pětkrát dražší výrobek značkové firmy, kvalita bude v obou případech v podstatě stejná. To platí o motherboardech, grafických kartách, klávesnicích, pamětech, ale ani náhodou to neplatí o modemech. Zejména vzhledem ke katastrofálnímu stavu naší telefonní sítě je velmi nerozumné kupovat modem hlavně podle ceny. Dražší, ale kvalitnější modem se vám vyplatí na účtech za telefon, ale hlavně na ušetřených nervech - věřte mi, jen málo věcí dokáže rozzuřit víc, než když opakovaně voláte na nějakou BBS a pokaždé spojení vydrží dvě minuty a spadne. Proto pravidlo číslo jedna - nikdy, nikdy, nikdy nekupujte modem pouze na základě prohlášení prodáváče „jo, ono je to levný, ale fakt dobrý“. Doporučuji nedůvěřovat ani testům v časopisech, nejlépe je poptat se po zkušenostech známých a vybrat na jejich základě. Pokud najdete firmu nabízející takzvanou „full moneyback“ záruku, tedy že produkt můžete vrátit, pokud s ním nebudete z jakéhokoliv důvodu spokojeni, máte vyhráno (v civilizovaných zemích je to zcela normální služba zákazníků. U nás je bohužel řídkou výjimkou).

No a jakmile máte modem doma a připojený k telefonu a počítači, stačí vytvořit číslo ... a okna elektronických komunikací se otevírají dokořán.

Bob Koutský



Way of the Warrior



Total Eclipse



Off - World Interceptor



Star Control 2

# 3DO

## JEDNODUCHOST KONZOLE A VÝKONNOST PC



V případě zájmu kontaktujte firmu VISION,  
Krupkovo nám. 3, 160 00 Praha 6 tel.:  
02/311 88 52, 32 88 74

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

Pokud si myslíte, že konzole jsou jen pro děti, pak jste určitě ještě neviděli Panasonic R.E.A.L 3DO.

Konečně je tu konzole, která vám umožní hrát kvalitní hry bez nutnosti kupovat si rychlý PC. Nemusíte si dokupovat žádný další hardware. Žádné zvukové karty, žádné CD ROM, žádné joysticky nebo monitor - jednoduše zapojíte 3DO do vaší televize a hrajete...

Ale dobrý hardware potřebuje také dobrý software. Pokud máte rádi jednoduché akční plošinkovky a střílečky, pak si kupte jinou konzoli - jistě bude lenější. Pokud však chcete hrát tituly srovnatelné s PC produktym, jako například Super Wing Commander, The Horde, Mega Race, Theme Park, FIFA Soccer nebo Syndicate, či nějaké exkluzivní 3DO hry jako Total Eclipse, Crash n Burn, Road Rash, či Shock Wave, pak je 3DO tím pravým pro vás.

Kompletní 3DO systém s hrou Crash n Burn za  
21 995 Kč  
3DO software od 1499 Kč

Více informací vám poskytne Vision na tel. 02/311 88 52 nebo se na 3DO přijďte podívat sami do Score Megastore v Praze.



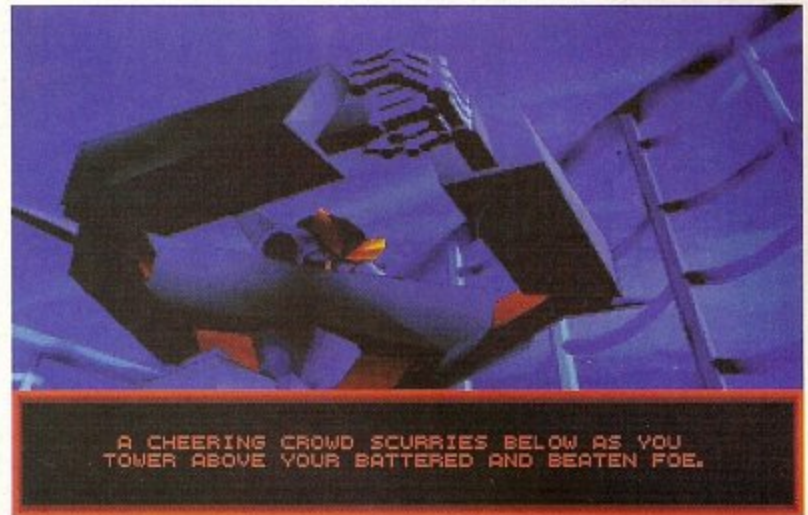
# One Must Fall 2097



**Místo krve trochu železného šrotu. Rozbít plechovou hubu na maděru, to je nápad!**

*One Must Fall (Jeden Musí Padnout) je kruté pravidlo, podle kterého se od této chvíle musíte řídit. Naše společnost organizující světově proslulé klání v robo-bojích vkládá do každého individuálního hráče velkou naději. Zklamání ve smyslu průměrného výkonu je nemyslitelné. Vzhledem k tomu, že máte zájem nás reprezentovat ve vrcholovém turnaji OMF, automaticky předpokládáme, že jste světová špička v robo-boji. Přesto před prvním ostrým bojem budete muset podstoupit mnoho testů a tisíce simulovaných zápasů. Zároveň vás musíme upozornit, že k maximálnímu zbystění pozornosti bude třeba vybudit před každým ostrým zápasem váš nervový systém sérií speciálních drog, jejichž podrobnější popis najdete v dodatku tři této smlouvy. Rozdrcení nebo zlámání jakékoli části vašeho fyzického těla bude s vámi brzy vyrovnáno, jak formou finanční, tak formou okamžitého dodání nového údu. Odtržení údu, pohlaví nebo hlavy je podle mezinárodních pravidel federace OMF znemožněno speciální hardwarovou stavbou robotů. Jak ovšem jistě víte, jsou povoleny i některé "ukončovací" hmaty zaměřené na úplné vyřazení protivníka. Tyto hmaty mohou být příčinou poškození vašeho mozku nebo jeho totální vynechání (tj. smrt). V tomto případě bude příslušná částka uhrazena pozůstalým podle dodatku jedna této smlouvy. Veškerá škoda vzniklá na bojovém stroji v průběhu zápasu je hrazena firmou OMF. Taktéž náklady na soporifika, zbystřující drogy, tréninkové zařízení a kompletní zdravotní péči hraří firma OMF.*

**Electra vystřelila kulový blesk a Katana se snaží uskočit (v rohu). Jeden ze speciálních pohybů robota Jaguara je efektní kočičí skok (dole). Tak to je jen část výběru z vašich robotů - nebo snad lépe nepřátel? (po straně)**



A CHEERING CROWD SCURRIES BELOW AS YOU TOWER ABOVE YOUR BATTERED AND BEATEN FOE.

Klasických bojových her máme na PCčkách žalostně málo. Čas od času se někdo smiluje a předělá pro PCčkáře nějakou Amigáckou nebo Segáckou bombu, ale původní projekty neexistují. Tedy vlastně neexistovaly, protože nedávno se situace změnila. Vyšla totiž první pořádná bojová hra na PC jménem One Must Fall (OMF), a to dokonce jako Shareware! Jedná se o sci-fi karate s roboty, které překonalo všechna očekávání a rychle si vybudovalo pověst skvělé bojové hry, která je přinejmenším stejně dobrá jako MORTAL COMBAT nebo STREET FIGHTER. Po DOOMU je to už druhá sharewarová hra, která hravě překonává kvality plně komerčních titulů a v běžné VGA grafice předvádí i na těch nejpomalejších počítačích děsivě krásné kousky. Máme co do činění s programem vypiplaným k maximální dokonalosti, nikde žádná potíž ani žádná chybička, všechno šlape jak hodinky. Stačí si jen sednout a učit se. Učit se? Ale ano, samozřejmě, každé počítačové karate je velký záber na prstíky, protože se ovládá spoustou kláves najednou, popřípadě kvrdláním joysticku na všechny strany a drcením všech možných tlačítek které z joy-klacku vystupují. K dispozici máte velký počet robotů, z nichž každý má své specifické klady a zápory. Jeden robot má silnější úder v ruku, ale špatně se kryje, druhý létá, ovšem má slabší nohy, třetí je hbitý jak kočka, ale nevydrží silné údery, atd. Robot není limitován pouze počtem zranění (damage), ale také únavou, která v extrému vyústí v krátkou strnulost (stun). Až si vyberete robota, je pro začátek nejlepší mlátit nehybného oponenta ve volbě pro dva hráče a při tom se učit používat všechny možné pohyby. Každý robot ovládá okolo patnácti dokumentovaných pohybů plus

pět až šest pohybů speciálních, které nejsou nikde popsány a musíte si na ně přijít sami. Přicházení na speciální pohyby je skvělý nápad, který vám pomůže sžít se se SVÝM robotem. Když SVĚHO robota znáte skrz naskrz, máte v malíčku jeho slabosti a výhody a hlavně znáte jeho speciální údery, stáváte se obávaným borcem a protivníkům z pohledu na vás rezatí břicha.

Atmosféra OMF je dokreslena zajímavým sci-fi příběhem, který vás přenesse do blízké budoucnosti, kde se boj tělo na tělo dostává do nového věku. Bojovníci jsou uvedeni do umělého komatu a zatímco si spokojeně sní na lůžku mentálními příkazy ovládají mnohatunové bojové kolosy. Souboje se odehrávají ve speciálně odstíněných arénách, aby úlomky kovu, zápalné látky či horlivé skoky přes mantinely nemasakrovaly publikum. Abyste se dosyta vyřádili, můžete si vybrat ze tří klání k dispozici: za prvé je to běžné bojování po úrovních na způsob Steet Fightera typu zabiju, jdu o úroveň dál, nezabiju, jedu všechno znova. Tato arkáda přímo navazuje na sci-fi příběh popsaný v manuálu a jejím cílem je porazit protivníka číslo jedna, šéfa velkého korporátu, vyrábějícího bojové roboty,







kterému se musíte pomstít, protože unesl a znásilnil vaši babičku. Za druhé je to klasická hra pro dva hráče, kterou jsme v redakci testovali a nenecháme na ni dopustit, protože je dokonalá. Její dokonalost je možno lehce rozpoznat tak, že přátelské kolo s kamarádem skončí jako krvavá řež s nepřítelem, který by vás nejradiši popadl a zarazil půl metru do země.

Dobrý pocit z pořádné rány nemá obdoby. PRÁSK! A odletí kousky zkrouceného kovu. PRÁSK! A kovový rachot zahřmí šumící arénou. PRÁSK! Nepřítel padne a dav vzdychne vzrušením.

Nakonec jsem si nechal to nejlepší, což je manažer bojovníka na vlastní noze schovaný v základním menu pod volbou Tournament. V tomto typu hry se prolíná strategie s bojem. Za vydělané peníze vylepšujete svého robota rychlost a sílu nohou nebo rukou, kupujete mu lepší brnění, aj. Můžete cvičit také sebe jako hráče a to tak, že navštěvujete různé tréninky na obratnost, výdrž, apod. Robota je možno časem prodat a koupit nového (zdatnosti vás jako hráče vám zůstanou), ovšem je to risk, protože zvyknout si na nový bojový stroj není žádná legrace. Pokud si nebudete jisti se svými schopnostmi, můžete se zadarmo trénovat v simulačním trenážeru. Prohrát ostrý boj v aréně je průšvih, protože budete muset prodat některou ze svých součástí a bojovat další boj o trochu oslaben. Naopak za vítězství je možno nakoupit nový hardware a vstoupit do nového kola silnější. Boje probíhají stylem každý s každým. Po vítězném zápasu postoupíte v žebříčku turnaje o příčku výš, po prohře se vrátíte zpět a bojujete s minulým oponentem (nebo s tím, kdo jej na jeho stupni nahradil).

Sériová prohra vás připraví o většinu výbavy a pokud si budete nadále počínat extrémně špatně, nebude už co prodat, takže nebudete schopni zaplatit ani opravu. Pesimisté si v takovém

**Strategická obrazovka pro turné: zrovna jsem si koupil zabijáckého robota Novu (nahore). Stěny této klece jsou nabitý vysokým napětím, což je zárukou velkolepé podívané, je-li jeden z hráčů "hozen do proudu" (v rohu). Televizní hlasatel kárá poraženou Crystal za špatný výkon (uprostřed). Pyros zase jednou vyhrál, smažil protivníka (mě) svými plamenomety (dole). Nebezpečný řetězák, který se umí roztočit jak čamrda a Katana, jehož specialitou je skákání po hlavách soupeřů. (v kroužku)**

případě uvaří šálek kávy, uklidí pokoj, umyjí nádobí a pověsí se na lustru v kuchyni. My optimisté si pinkneme míčem a zkusíme peníze sehnat jinak. V takový moment je třeba vyrazit do ulic a najít si práci. Tím samozřejmě nemyslím, že se hra přepne do 3D módu a vy vyběhnete zametat ulice, pouze vám ubudou schopnosti získané v trénincích pro piloty, ale to se stane opravdu jen v případě krajní nouze, když dostanete křeč do rukou nebo tak něco. Cílem tohoto překrotného snažení je probojovat se žebříčkem až ke stávajícímu šampionovi a pořádně mu rozbít hubu. Tím turné končí, takže nesedíte na vavřínech vítěze a nečekáte, až někdo rozbije hubu vám, ale koupíte si účast v dalším, složitějším turné. Turné jsou celkem čtyři a je na vás, které si vyberete jako první. Nedočkavci si možná zvolí nejobtížnější Světový Šampionát jako první, zlákáni vysokými výdělky, ale budou překvapeni už pruběhem prvního boje. Tento boj bude vypadat asi tak, že se objeví v Aréně, protáhnou si prsty a pustí se do toho. Oponent vystřelí jak šípka, udělá PRÁSK! HEPP, HEYÁÁ, AARGHH, ŠITU-HI a bude po všem. A proto je lepší začínat od začátku.

"...tvůj protivník má už deset výher a ty jenom jednu, tak se snaž". Panenky dívky Crystal zajely za víčka a nahradilo je nehybné bělmo. "Komatický stav navozen, buzení nervových zakončení začíná... TED."

"Vstup do arény odblokován, zápas začíná: 9, 8, 7, 6..."

Všechno (kromě diabetiků) má své koření, také se tomu říká koření života. One Must Fall má koření spoustu. Výkony

v aréně jsou horlivě komentovány televizním hlasatelem a poslední úder vítěze je vyfocen a ukázán do publika. Po boji vidíte přesné statistiky ukazující, co vám šlo dobře a v čem jste horší, než mrtvola. Ve výjimečných případech je možno protivníka dokonce zabít použitím speciálního pohybu "destruction", který se pro každého robota liší. Když zabijete některou z hlavních postav hry, objeví se brzy postava zcela nová, které se v noci zdá o tom, jak krásně se vám pomstí - většinou je to nějaký příbuzný zezulého, třeba praprateta. Za vítězství v Čestném vojenském turnaji dostanete možnost koupit si speciálního robota zabijáka jménem Nova. Gratulace za vítězství v šampionátu jsou rozdílné pro každého robota, takže si můžete říct "Ten můj Chronos, to je pašák" a nebo "Ten můj Pyros, to je pašák", atd. Za záhadných okolností jsou občas vylepšeny vaše speciální zbraně, např. robot Jaguar začne někdy střílet dva lasery najednou, ale to trochu odbíhám. Běžného čtenáře asi nezajímá, kdy mívá robot Fazol bolení a kdy ho svědí ztyřelé hýždě, ne?

Hudby jsem se nemohl nabažit a tvrdohlavě jsem solil výkon repráků na mozkodlab nedbaje stížností z vedlejších pokojů. Zvuky jsou rovněž parádní

**score 87%**

Název hry: **ONE MUST FALL: 2097**

Výrobce: Epic Megagames  
Žánr: Sci-Fi  
Styl: Bojová  
Počítače: PC  
Obtížnost: Střední

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

přehlídkou řinčení a skřipání kovu, zasyčení plamene či různé exploze se také sem tam najdou. Grafika není nic extra, ale dá se snést, speciálně design některých robotů je obzvláště povedený. Karatisti, kung-fuáři, taekwon-distí, nudisti, judisti i jeho-visti, zastrčte hvězdičky za klobouk, šavli do trenek a začněte OMF shánět. Nebudete litovat. A kde je RISE OF THE ROBOTS? Phe!

Andrej Anastasov

# Virtuální kokpit ... aneb pilotem snadno a rychle

Každý z nás v dětství strávil mnoho času úvahami o svém budoucím povolání. Škála možností je neobyčejně široká, přesto však některé profese suveréně vedou - k nim kromě kosmonauta, popeláře a zmutované želvy patří i profese pilota. Bohužel, ne každému se jeho dětské sny splní - proto jednu z velkých kategorií počítačových her tvoří simulátory. Simulátory kosmonautů, popelářů a zmutovaných želv patří k těm jednodušším, jejich zvládnutí je otázkou několika minut, zato ovládnutí pořádného leteckého simulátoru je záležitostí dlouhodobou. Pro ty z vás, kteří se rozhodli se o to pokusit, je zde tato první část volného seriálu věnovaného virtuálnímu létání.

Než usedneme do kokpitu, objdeme náš binární letoun a podíváme se, díky čemu létá a čím se vlastně ovládá. Jak většina z vás ví, základní součásti každého normálního letadla jsou tyto: motor, křídla (nosná plocha), vodorovná ocasní plocha a svislá ocasní plocha. Většina letadel má i jiné součásti, které buď spojují ty základní dohromady (trup, vzpěry), slouží jako úkryt posádky (kabina), případně umožňují pohyb letadla po zemi či po vodě (podvozek, plováky). Tyto vedlejší součástky jsou však pro vlastní let povětšinou nepodstatné, proto se jimi nebudeme příliš zabývat.

Co je motor a k čemu slouží patrně není třeba dlouze vysvětlovat. Bez něj by se letadlo nehnilo z místa. Budiž zdůrazněno, že motor skutečného letadla a většiny rozumných simulátorů není žádné zázračné zařízení - chvíli mu trvá, než naběhne do požadovaných otáček, a stejně tak mu chvíli trvá než otáčky ztratí, proto se vyplatí při ovládnutí připustit motoru myslet na budoucnost.

Křídla, aneb nosná plocha, vytvářejí při pohybu letadla vztlak, který táhne letadlo směrem vzhůru. Kromě toho nesou důležité řídicí prvky: křídélka na vnějších okrajích, ovládaná pohybem řídicí páky do

stran, slouží k řízení náklonu letadla kolem podélné osy. Klapky na vnitřních okrajích křídla, jsou-li vysunuty zvyšují vztlak a odpor letadla - pak je možno letět pomaleji, což je užitečné zejména při startu a přistání.

Vodorovná ocasní plocha jednak letoun stabilizuje podle příčné osy a jednak díky své pohyblivé části umožňuje jeho naklánění podle této osy. Ovládá se pohybem řídicí páky dopředu a dozadu.

Svislá ocasní plocha stabilizuje letoun kolem svislé osy a umožňuje jeho natáčení podle ní. Ovládá se pomocí pedálů nožního řízení.

Teorii máme za sebou, můžeme usednout do kokpitu, utáhnout pásy a ... moment. Nejdřív technická data našeho ocelového ptáka: pro začátek budeme létat na Microsoft Flight Simulatoru verze 5.0. Později přejdeme na bojové stroje, ale pro začátek bude jednomotorová vrtulová civilní Cessna ideálním výukovým strojem. Pro rozumný provoz FS potřebujete procesor alespoň 386, paměť alespoň 1MB (čím více tím lépe) a grafickou kartu EGA. Všele doporučuji joystick nebo alespoň myš, létat z klávesnice je velmi obtížné.

Takže, sedíme v kokpitu, počítač nahřává Flight Simulator, a už je to tady. Na obrazovce se objevil kokpit a skrz okno vidíme dráhu 36 Chicagského Meigsova letiště (mimořádně, to číslo 36 znamená, že dráha směřuje na azimut 360 stupňů, tedy přímo na sever).

Nejdřív se seznámíme s palubní deskou. Vlevo nahoře je rychloměr. Momentálně je na nule, spolehlivé údaje začne poskytovat až od rychlosti asi 40 MPH (ano, (skoro) všechno teď budeme měřit v amerických mírách, tedy rychlost na uzly aneb MPH, výšku na stopy, palivo na galony ...). Vpravo od něj je umělý horizont, podle kterého můžete bez pohledu ven zjistit orientaci letadla. Vedle něj je výškoměr - šipka na vnějším obvodu ukazuje desítky tisíc, malá ručička tisíce, velká stovky stop nad hladinou moře (!!! nikoliv nad zemí, jestli vám to není jasné, nelétejte v noci přes hory). Zcela vlevo dole je zatáčkoměr. Symbol letadla ukazuje podélný náklon, kulička pod ním indikuje rozdíl mezi směrem letu a podélnou osou letadla. Vpravo od zatáčkoměru je kompas, vpravo od něj indikátor vertikální rychlosti, ukazující v stovkách stop za minutu. Vpravo dole je černé táhlo, indikující nastavení přípusti motoru (plynu) a asi uprostřed, mezi ním a okrajem obrazovky, jsou indikátory polohy podvozku (gear) a klapek (flaps). Mezi umělým horizontem a výškoměrem najdete indikátor polohy řídicí páky a nožních pedálů, který je velmi užitečný řídíte-li pomocí myši nebo klávesnice. Ostatních přístrojů si zatím nemusíme všimnout.

Náš ocelový pták (nahore vlevo). Před startem (uprostřed vlevo). Mírné stoupání (dole vlevo). Přiblížení na přistání (nahore vpravo). Méně pohodlný způsob přistání (dole vpravo).

Vynecháme předstartovní přípravu a komunikaci s řídicí věží (ani jedno není při standartním nastavení Flight Simulatoru potřeba) a vrhneme se na start.

Odrzdněte (klávesou „.") a pomalu přidejte plyn až na maximum (pro ty co nemají zrovna po ruce manuál, ovládání plynu je pomocí kláves F1, F4 (minimum, maximum) a F2, F3 (o kousek míň, o kousek víc). Letadlo se začne pomalu rozjíždět. Jemnými pohyby řídicí páky doleva a doprava udržujte svoji Cessnu v ose startovací dráhy - skutečně velmi jemnými pohyby, pokud budete pákou (nebo myši nebo klávesami) příliš cukat, letadlo pojede všude možně, jen ne po dráze. Pokud půjde všechno dobře, tak při rychlosti asi 70-80 MPH se Cessna sama odlepi od země. Pokud ne, stačí mírně přitáhnout řídicí páku. Jakmile se dostanete do vzduchu, udržujte letadlo v mírně stoupavém letu bez podélného náklonu. Nestoupejte ani příliš rychle (ztratili byste rychlost a spadli), ani příliš pomalu (mohli byste narazit do pozemní překážky). Po dosažení výšky asi 500 stop nad zemí (u Meigsova letiště tedy asi 1100 stop nad mořem) mírně potlačte a srovnejte letoun do vodorovného letu. Nikam nespěcháme, takže stáhněte přípust motoru asi na tři čtvrtiny. Pomalu zatočíme - je jedno na jakou stranu, řekněme doleva. Ve skutečeném letadle je k provedení bezpečné zatáčky zapotřebí ovládat současně směrovku a křídélka, Flight Simulator ve svém standartním nastavení však ovládá obě tyto řídicí plochy současně, takže zatáčka je velmi snadná - prostě posuňte řídicí páku doleva. Letadlo se začne naklánět a zatáčet vlevo. V okamžiku, kdy se na zatáčkoměru vyrovná křídlo symbolu letadla se značkou „L“, srovnejte řídicí páku do střední polohy - to znamená, že letadlo je v dvouminutové zatáčce, neboli že se za dvě minuty otočí o 360 stupňů. Nám ale stačí zatáčka poloviční, takže po dosažení kursu 180 stupňů srovnejte letoun zpět do vodorovného letu. Vlevo vpředu byste měli vidět dráhu, z které jsme před okamžikem odstartovali. Lette rovně tak dlouho, až ji budete mít bezpečně za sebou (můžete použít jeden z mnoha externích nebo interních pohledů). Znovu vstoupíme do levé zatáčky a znovu se otočíme o 180 stupňů, nyní tedy na kurs 360. Pokud je všechno správně, přímo před sebou byste měli vidět přistávací dráhu. Vysuňte klapky na maximum (klávesa F8) a zaměřte se na první třetinu dráhy (nesnažte se přistát hned za jejím prahem), udržujte rychlost kolem 80 MPH a snažte se zůstat v ose dráhy. Několik desítek stop nad dráhou stáhněte motor skoro na minimum a nechte letadlo klesat. Těsně nad dráhou pak přitáhněte řídicí páku k sobě (ne však natolik aby letadlo začalo stoupat). Pokud šlo všechno dobře, Cessna si pomalu sedne „na všechny tři“. V ten moment vypněte motor a zapněte nejdřív normální brzdy (klávesa „."), posléze parkovací (Ctrl + „."). No a je to - první let tohoto kursu máte za sebou.

Bob Koutský

*Prolášení: tento text je návodem pro pilotáž leteckého simulátoru. Pokud bude použit pro řízení skutečného letadla, redakce nenese žádnou zodpovědnost za škody, ať už na materiálu nebo na zdraví či životech, vzniklé následnou leteckou katastrofou.*



Když se teď podíváte na nadpis této úvahy, uvidíte tam jedno slovo, které se dnes vyskytuje ve všech herních časopisech v České Republice, které se běžně používá a které každý, kdo hraje počítačové hry, dobře zná. Slovo „pařan“ přešlo do povědomí počítačových hráčů a stalo se součástí běžného slovníku. To slovo vidíte dnes ve SCORE naposled!

Je málo slov, o jejichž původu existují přesné záznamy a doklady. Kdo dnes ví, kdo první použil slovo „chleba“, „slunce“ nebo „voda“. Karel Čapek začal používat slovo „robot“, Sigmund Freud zavedl termín „Superego“ a Andrej Anastasov mi poprvé vysvětlil, co je to „pařan“. Ne, že bych chtěl srovnávat.

Když jsem před více než dvěma lety slyšel o „pařbě“, „pařanech“ a „paření“, připadalo mi to nesmírně směšné a zábavné - to slovo jsem dosud znal jen ve zcela jiných souvislostech, spojených převážně s používáním či požíváním aromatických uhlovodíků. Ale byla to legrace. V těch pionýrských dobách začátků počítačové zábavy, kdy jsme se sotva rozloučili s osmibitovými Sinclairy a C64, kdy jsme byli pyšní na

# Konec pařanů v Čechách!



svoje AMIGY 500 - nejprogresivnější herní stroje té doby a kdy jsme byli redaktory zcela jiného časopisu, tehdy se hry opravdu „pařily“. Bylo to opojení z úžasných možností počítačové zábavy, radost z celé nové dimenze, kterou počítače otevíraly. V té době byly hry daleko od dnešních gigantických multimediálních monster, malé softwarové firmy vyráběly první hry a jen málo z nich přerostlo v dnešní gigantické nadnárodní korporace. Dnes si jen málokdo vzpomene na ty nezapomenutelné a dodnes mnohdy nepřekonané hry, které se vešly na jedinou disketu a vystačily na měsíce zábavy, málokdo si vzpomene na svoje první hry a málokdo si vzpomene, kde poprvé slyšel nebo četl slovo „pařan“.

Dnešní hry však nejsou tím, čím bývaly. AMIGA 500 dnes pomalu ustupuje do propadliště dějin a uvolňuje místo silnějším strojům řady AMIGA, multimediálním PC a 32 či 64 bitovým konsolám. Ani my už nejsme, co jsme bývali - časopis, se kterým byla naše jména spjata, jsme opustili více než před rokem a vytvořili časopis nový, časopis odlišný, časopis SCORE. Ale ani SCORE už není, co bývalo - za rok a jeden měsíc existence se dvakrát zvýšil rozsah, z původních 52 na dnešních 84, změnil se mnohé rubriky, přibýly nové koncepce a přišly nové nápady. Jedno však zůstalo stejné - „pařan“, slovo, které nás provází po celou dobu naší publicistické činnosti, slovo, kterým jsme vždy označovali bytost náruživě hrající počítačové hry - kterým jsme označovali jak sebe, tak i naše čtenáře. Slovo, které už na stránkách SCORE nikdy nevidíte.

Jedním z důvodů existence SCORE je snaha lišit se, být něčím jiným, novým. Říká se, že napodobování je nejlepší způsob vyjádření obdivu. Nevím. Mohli bychom se jistě pít o to, kdo první použil slovo „pařan“, kdo vymyslel to či ono, kdo přišel s něčím novým, kdo koho napodobuje. Co na tom dnes záleží. SCORE však bude vždy časopisem, který chce být o krok vpředu. Zvýšení kvality časopisu jistě nedosáhneme odstraněním jediného slova - to také není naším cílem, můžeme se však alespoň pokusit o změnu. Možná jste si všimli, že toto SCORE doznalo dalších drobných změn - články jsou již podepisovány celými jmény autorů, tabulky hodnocení jsou upraveny a styl psaní je o něco decentnější a umírněnější. Proč to všechno?

Znovu sáhnou po dopisu našeho čtenáře, který pokračoval v mém přirovnání SCORE k narozenému dítěti (to bylo před rokem, v úvodníku SCORE 1). Napsal nám, že SCORE už má za sebou pubertu a zdárně roste k dospělosti. Tak jako roste herní průmysl, tak jak roste kvalita her, legrační zábavné hry z prvopočátků přerostly v seriózní obchod miliardového rozsahu, tak musí udržet krok a „růst“ i SCORE. Bez ohledu na to, že všichni redaktoři SCORE mají tu svou pubertu dávno za sebou, má ji za sebou i SCORE. Už žádné dětské nemoci, žádné dětinské výroky, žádné familiérní povídání o „pařbách“ a „extázích“. Proč taky - doba začátků je nenávratně pryč a s ní i „pařan“. Alespoň ve SCORE určitě.

Neznamená to, že bychom se něčeho vzdávali, že bychom o něco přicházeli - tak jako každý člověk stárne a vyvíjí se, tak se vyvíjí i SCORE a s vývojem musí zákonitě přijít i změny. SCORE, však bude nadále časopisem o počítačových hrách, o počítačových hrách na všechny počítače, o počítačových hrách pro všechny a rozhodně neztratí nic ze svého dosavadního image. Image časopisu životního stylu, časopisu, který oslovuje všechny ty, kteří mají v oblíbě počítačové hry - ať už si říkají „pařani“, „gamesníci“ nebo „pariaci“.

Důvod, proč jsme se zbavili svých přezdívek a zkratkou jmen, je prostý. I když je možné, že s počítačovými hrami máme zkušenosti, i když se ve hrách vyznáme a orientujeme se v herním světě, nechceme se heroizovat, nechceme se stavět do pozice neomylných průvodců nezkušených čtenářů po herním světě, kterému rozumíme jen my, nechceme se stát bohy. Vždy jsme si zakládali na objektivním hodnocení her, zasvěceném přístupu k recenzím a názorech zkušených hráčů - zůstane to tak i nadále. Jsme ale jen obyčejní smrtelníci a máme svá jména - stejně tak mají svoje jména i naši čtenáři a možná se jednou dočkáme dne, kdy budeme číst dopisy podepsané skutečnými jmény - ne přezdívkami jako BLOODAXE, BIGNOSE, SILLYWALK, SMOKETOOMUCH atd.

Rozčarování, smutek, zklamání, opovržení? Honí se vám hlavou tyto myšlenky? Pokud ano, nezoufejte - existuje ještě spousta časopisů o „pařanech“, „pařbě“, „extázích“ a tak. Nepochopíte mě špatně - ani omylem něco takového neodsuzuji! Jen stěží bych mohl kritizovat něco, co jsem já spolu se svými spolupracovníky doposud prosazoval. Přesto se ale musíme dnes s tímto slovem rozloučit, musíme jít dál, musíme se snažit být stále o krok vpředu. „Pařan“ dnes definitivně zmizí se stránek SCORE a my se vydáme na další cestu. Vydáme se do dalšího ročníku SCORE, které už snad tímto krokem definitivně překonalo svou pubertu a dalo se na cestu k dospělosti. „Pařan je mrtev, ať žije pařan!“

# Tipy a triky

Vítejte do rubriky Tipy a Triky, která si po dlouhém vývoji konečně našla místo na této dvoustránce a my doufáme, že tady zůstane, nejméně do dalšího rozšíření počtu stran. Jen pro připomenutí - veškeré vaše problémy s hrami, stejně jako možné příspěvky do této rubriky prosíme nadepisovat heslem „TIPY A TRIKY“. Tato rubrika je co do obsahu neomezená a místo zde věnujeme všem formátům - jejich poměr však závisí částečně i na vás a na vašich příspěvcích. Mít své jméno v časopise není rozhodně k zahzení a není lepší cesty ke slávě na herním poli, než pochlubit se svými vlastními herními úspěchy - čekáme na vaše rady, tipy, triky a kódy!

## PC

### DOOM2

Bez podvodu jsem se dostal až do poslední (30.) level, ale tam jsem skončil. V obrovské hale jsou na stěnách dvě kresby - jedna stěna s tlačítkem, po stisknutí kterého můžu vyjet ke druhé, která plive nepřátele. Co dál? Za chvíli se tam nedá hnout, energie i střelivo rapidně ubývá.

Jiří Brabec

Samozřejmě nevěříme, že jsi na to dosud nepřišel, ale pro případ, že má ještě někdo s touto hrou problémy v poslední úrovni - nejjistějším ukončením dáblava života je rána raketometem do jeho mozku (musíš stát na pohyblivé plošince a vystřelit v pravou chvíli).

### DUNGEON MASTER

Neumím Rozluštit tyto hádanky v THE RIDDLE ROOM pod pátým schodama.

1. A GOLDEN HEAD AND TAIL AND NOBODY
2. I ARCH YET HAVE NO BACK
3. HARD AS ROCKS BLUE AS SKY TWINKLE IN WOMAN'S EYE
4. I AM ALL I AM NONE

S pozdravem Vikman

I když jsme si mysleli, že už není na světě nikdo, kdo by tuto nezapomenutelnou klasiku nedohrál, jeden se přece našel. V netrpělivém očekávání druhého dílu si nostalgicky zavzpomínáme a slušně odpovíme...

1. Mince (COIN)
2. Luk (BOW)
3. Diamant (Jewel)
4. Zrcadlo (Mirror)

### FLASHBACK

- |           |        |        |
|-----------|--------|--------|
| 2. COMBEL | SHIVA  | PICOLO |
| 3. ANTIC  | KASYK  | FUGU   |
| 4. NOLAN  | SARLAC | CAPSUL |
| 5. ARTHUR | MAENOC | ZZZAP  |
| 6. SHIRU  | SULUST | MANIAC |
| 7. RENDER | NEPTUN | NO WAY |

Za všechny kódy do všech úrovní ve všech obtížnostech všichni děkujeme Tomáši E.



## NOVASTORM



Věděli jste, že v NOVASTORMu je tajný level? Ani redakce Score netušila nic až do té doby, než kancelář Psygnosis v Liverpoolu zaslala dopis a odtajnila tak jeho existenci... Na začátku levelu 1 napište TOMATOES a... pink, jste ve stoce, střílíte rajčata a likvidujete jimi králíky... Zvláštní že? Nikdo z šéfu Psygnosis o tom nic nevěděl, uvádí dále dopis a programátoři nyní prozradili, že za to může zčásti únava (tenhle vtip vytvořili po úmorné práci ve tři hodiny ráno) a zčásti jejich láska ke králíkům a rajčatům (?). „Tenkrát nám to připadalo jako dobrý nápad“, uvádí mluvčí programátorů...

### HERETIC

Kódy ve hře:

- QUICKEN - nesmrtelnost
- RAMBO - všechny zbraně (+ munice)
- GIMMExx - artefakty (a - j, 1 - 9)
- SKEL - všechny klíče
- RAVMAP - mění map mode (použitelné jen v map m.)
- KITTY - procházení zdí
- ENGAGExx - skok do levelu (epizoda / mapa)
- PONCE - plná energie
- SHAZAM - mění účinnost zbraně
- MASSACRE - zabije všechna monstra v Levelu
- COCKADOODLÉDOO - přeměna v kuře

Nedoporučujeme používat staré kódy z DOOMu:  
IDDQD - smrt  
IDKFA - žádné zbraně

### RAPTOR

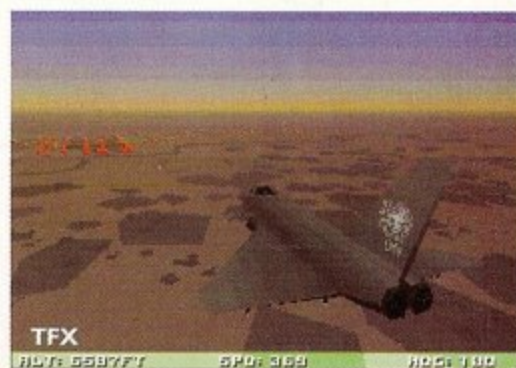
Jestliže v BRAVO SEKTORu máte málo peněz a nemůžete si koupit lepší zbraně, dejte si TANGO SEKTOR LEVEL 1. Po přibližně 20 sekundách hry seberte rakety. Stiskněte ESC a rakety za 37 tisíc prodejte. Takhle postupujte až do té doby, než budete mít požadované množství peněz.

Tvrdí náž čtenář HOT DOG a my mu za tip děkujeme!

### TFX

Poradte mi prosím vás, jak se ve hře TFX zbavím dotírajících raket. Vím, že k tomu slouží FLR a CHF, ale neumím je použít, a tak radši vypnu radar nebo ulitnu. Potom mám ještě jeden problém, a to jak se čerpá palivo za letu. Vždycky se přibližím k tankovacímu letadlu, zkusím mačkat všechno možné, a pořád nic. Pak se naštvu a letadlo sestřelím.

Tom



Zbavit se raket není nic snadného - kdyby to bylo snadné, rakety by se nepoužívaly! Univerzální návod neexistuje - FLARE slouží pro zmatení infra raket (na displeji vpravo svítí IR), CHAFF pro odlákání radarem řízených (RAD) střel. Dalším pomocníkem je přídavné spalování (AFTERBURNER), které sice stojí hodně paliva, ale často vyvede letadlo z kdekjaké šlamastiky. Rychlé změny rychlosti a ostré obraty nejsou také nikdy na škodu.

Tankovat je snadné - stačí srovnat rychlost a směr s rychlostí tankeru a otevřít palivový přívod. Autopilot zvládne první dvě položky, klávesa palivového přívodu tu třetí.

## AMIGA

### BANSHEE

Na titulní obrazovce napište nebo během intra napište „FLEV17“, v průběhu hry přeskakujte úrovně pomocí funkčních kláves.

Jesli si chcete užít trochu legrace s ledními medvědy, napište „I AM EXQUISITELY EVIL“ a stiskněte 'RETURN'.



# Dopisy čtenářů

S dalším ročníkem přichází stále stejná rubrika dopisů čtenářů. Skrytě doufáme, že s odstraněním zdánlivě anonymity redaktorů SCORE zmizí i rozličné přezdívky našich čtenářů a v dopisech se setkáme s pravými jmény, za která se nikdo (snad) nemusí stydět. Než přistoupíme k dnešním dopisům, dovoďte jednu kratičkou poznámku. Několikrát jsme naše čtenáře žádali, aby vynechali větičky typu „Vsadím se, že to neotisknete / nevytlačíte“. Bláhově jsme si mysleli, že tato fráze nemá na otisknutí či neotisknutí dopisu vliv, že rozhoduje jeho obsah. Mýlili jsme se. Vliv má - a to značně negativní! Protože se nám nepodařilo přival těchto výhrůžek zastavit, prohlašujeme, že takový dopis nejen neotiskneme, ale jeho pisatele si najdeme, zsměšňíme ho na stránkách časopisu, pomluvíme ho před přáteli, zajistíme jeho fotografii na titulní stránce SCORE se zmorfovanými rysy obličeje, budeme se mu posmívat a fyzicky ho týrat. Ale vážně - i když nic z toho pravděpodobně neuděláme, prosíme vás ještě jednou - nesázejte se s námi o nic, nic nevyhraje!

## Něco úplně jiného...

Nejsem žádná správná „pařanka“, ani nežádám změny tabulek hodnocení. Nikdy jsem nenapsala do vašeho časopisu ani do žádného jiného. Ani teď se mi moc nechce. Představte si, že zjistíte, že někdo, koho máte moc rádi má schizofrenii. Samozřejmě, kdo z vás se někdy nebyl o stihomamech, pocitech pronásledování a podezíravosti vůči okolí... ale najednou se stane, že se vás pokusí zabít.

Jste z toho v šoku, protože jak to mohl udělat někdo, kdo je vám tak blízko? Říkáte si, proč mě radši nezabil, aspoň byste teď nemuseli prožívat to, že stojíte na druhé straně. Nemůžete se zeptat proč patříte mezi nepřátele, co vlastně bylo tím důvodem, protože tahle choroba nemá žádné odůvodnění. Vzkaz v časopise je pro vás jedinou možností, jak něco druhé straně sdělit, protože ta s vámi jinak nekomunikuje. Vzkaz pro druhou stranu: „Nesnažím se, abys mi důvěřoval, protože ani nemůžeš, jsi-li opravdu nemocen. Bojím se o tebe a moc ti přeju, aby si se uzdravil“

Vždycky jste pomáhali

Vaše OI

To je všechno, co můžeme udělat.

## Důležité je splnit misi

Něco k zabíjení. Naštěstí jsem nebyl svědkem skutečného zabíjení. Zabíjení znám jen ze zpráv a z filmů. Přestože je spousta skvělých filmů, kde je „hromadné zabíjení“ důležitou součástí (Četa nebo Poslední Mohykán), vždy mám při těchto záběrech pocit smutku nad tímto lidským počínáním. Směs marnosti, smutku a nesmyslnosti.

Přesto, když usedám do „kokpitu své F-117A“ a letím

bombardovat cíle na Kubě, tyto pocity nemám. Cítím uspokojení nad zničenými cíli a nějaké „utrpení“ těch lidí dole mi nepříjde na mysl. Důležité je splnit misi.

Mira Moroň Harkonnen

Asi ano. Ale jen ve hrách, nikde jinde se člověk nesmí ohlížet na to, že je „Důležité splnit úkol“ bez ohledu na to, jaké utrpení to komu způsobí.

## Propagace 3DO

V čísle 11 mne trochu zarazila vaše propagace 3DO. Když existuje na nějaký počítač sotva 30 her, dá se snadno najít, v čem je která nejlepší. A cena? Nechápu, jak může někdo tvrdit, že 23 000,- je zlomek ceny 486ky. Když k ceně 3DO připočítám cenu trochu slušného barevného televizoru, na který bych vydržel koukat a nezkalil si za půl roku oči, jsem na ceně 40 000,- a za to už pořídím docela slušnou 486DX2-66 s VGA monitorem (viz SCORE 11, 486DX2-66... 31.990,-; SOUND FX16MCD... 2.138,-; dohromady 34.128,- + DPH 23% = 41.977,-). Nemám nic proti konzolám, ale rozdíl mezi televizorem a monitorem je patrný i z obrázků otisknutých ve SCORE.

Hea

Obrázky nejsou směrodatné, protože jsou zčásti scanovány z diapozitivů, zčásti snímány digitizérem, kde kvalita není 100%. Na kvalitním televizoru vypadají hry rozhodně VELICE dobře. Vtip konzolů vůbec je v tom, že téměř každý, kdo ji kupuje má už vlastní barevnou televizi, ke které ji připojí. Pokud jde o cenu 486/66Mhz, je třeba ještě připočítat nejméně 5.000 na CD-ROM mechaniku, kterou 3DO obsahuje.

PC je stále univerzálním strojem a my se nepřeme o jeho užitečnosti - 3DO je však špičkovým domácím zábavním automatem a jako takové patří ve své kategorii k těm nejlepším (viz také článek na straně 6-7)

**Velbloude, velbloude...**

V poslední době zjišťuji u svého třináctiletého syna průpovědky, kterými častuje svoje okolí včetně našeho psa - velbloude, velbloude - uhní z cesty, sic tě zatahám za nohu. Nebo po návratu ze školy prohlašuje - už nemůžu, bolí mě kopyta. O známých letcích s ocelovými ptáky ani nemluví. Pátrala jsem, odkud je čerpá a dostalo se mi do rukou pár čísel vašeho časopisu. Musím vám sdělit, že mě zaujal, a protože se tento časopis u nás těžce shání, rozhodla jsem se tedy věnovat synovi pod stromeček předplatné.

Zasílám tedy útržek složenky a přeji vám do nového roku jen to nejlepší.

Jitka Šambergerová, Tetín

Milujeme vás, vašeho syna a všechny ostatní, kteří nás mají rádi. Do nového roku Vám přejeme jen to nejlepší a náš velbloud také.

## Odpoutání od reality

Za to, že se ve hrách vyskytuje přešvih rozličných druhů násilí, nemůžou recenzenti, ale scénáristé, grafici, programátoři a samotní hráči, kteří tento typ her vyžadují. Zároveň si ale myslím, že hry bez násilí by pozbyly zábavnosti, protože hraní znamená odpoutání od reality. Mimoto - návrhář obálky rozhodně nemyslel sci-fi postavy jako vnucování satanismu, ale vyjádřit tak „počítačovost“ nabízeného časopisu (vodítkem mi bylo zvýšené „kostičkování“ grafiky).

Vladimír Kolina, Nová Paka

Souhlasíme s výkladem násilí v hrách, ale ne zcela - hry bez násilí by zábavností nepozbyly - hry bez násilí (což jsou převážně sporty a některé strategie) jsou mnohdy zábavnější než hromadné vyvražďování čehokoli / kohokoli (TRANSPORT TYCOON, PGA TOUR GOLF 486, NASCAR RACING, INCREDIBLE MACHINE 2, VIRTUA RACING DE LUXE...). Nicméně - vždy jde o odpoutání od reality, a to je třeba mít stále na paměti.

Pokud jde o obálky - zvýraznění „počítačovosti“ časopisu bylo přesně to, co bylo u prvních čísel SCORE podstatné. Postupně jsme od výrazného pixelování upustili, ale tradice počítačových postav na obálce nám vydržela - podle toho SCORE stále bezpečně poznáte, i když budete vědět, že jde o počítačový časopis.

## Figle na SEGU

Jako jindy jsem si teď koupil vaše skvostné SCORE. Mám MEGA DRIVE a PC 486 DX2. Jsem velmi rád, že ve vašem 10 čísle jste celou stranu věnovali figlům na SEGU. Teď bych se vás rád zeptal:

1. Budete ještě někdy věnovat stránku figlům na SEGU?
2. Kolik stojí přikoupení MEGA CD?
3. Jaký je rozdíl mezi MEGA DRIVE I a MEGA DRIVE II?

Jan Machal

1. Figle na SEGU, NINTENDO a všechny ostatní počítače budeme pravidelně uveřejňovat v rubrice TIPY A TRIKY na dvoustraně 76-77 - dnes dominuje PC a AMIGA a my doufáme, že se na tvorbě této rubriky - včetně částí SEGA A NINTENDO - budou podívat i naši čtenáři.

2. Cena MEGA-CD se pohybuje od 10.000 Kč nahoru.

3. Jediný rozdíl je v designu - přídatná zařízení (MEGA-CD, 32-X lze bez problému připojit k oběma verzím.



**3DO je špičkovým domácím zábavním automatem a jako takové patří ve své kategorii k těm nejlepším - ne všichni však musí souhlasit, viz dopis jednoho z našich čtenářů.**



**Hry bez násilí pozbývají zábavnosti? Nemyslíme, ale každý může mít jiný názor - čtete dopis Vladimíra Koliny!**

### Zákazy nemají význam

Zdá se, že jste po překonání porodních problémů zdárně překonali i pubertu. Už taky bylo načase, vůbec se nám (mě a spoustě dalších lidí) totiž nezamlouval způsob, jakým jste odpovídali na spoustu dopisů. Tím, samozřejmě nemyslím vymítače dábla a podobné zaujaté šfouřaly, ale lidi, kteří se snažili a vy jste jim to zkazili.

Ted k hlavnímu důvodu, proč vám píšu. Mám 9-ti letýho brášku Aleše, dalo by se říci dost tuhýho pařana. Zákazy nemají význam, a tak vás jako profíky prosím, ještě jednou mu vysvětlíte, že život není jen hraní. Váš časopis má totiž rád, a tak to snad pomůže.

Jaroslav Puk ml., Pitkovice

*Když v 9 letech nemá člověk nic jiného než počítač, je to smutné. Život je všechno, jen ne hraní, to jistě, ale jen rada v časopise není lékem na všechno - co takhle brášku vzít někam ven do přírody, povídat si s ním, dát mu hezké knížky, chodit s ním do kina, divadla... krásných věcí na světě je spousta a přijít o ně je nenahraditelná škoda!*

### Autosugesce

Několik užitečných rad pro hráče, kterým patří svět (teda ten počítačově virtuální)

1. Klíče od jeskyně, případně od bytu odevzdejte pošťákovi, aby vás nezdržovalo každodenní vstávání od počítače a otevírání dveří, když vám nese pošťák balík disket s novými hrami.
2. Spánek omezte nebo zcela zrušíte vypitím 10 - 15 litrů Coca-Coly za den.
3. Srdce, které u některých jedinců může časem vykazovat sníženou funkčnost, posílíte elektrickým šokem zhruba 120 až 150 voltů, později je vhodné napojit se rovnou na síť.
4. Je vědecky dokázáno, že auto-sugesce zlepšuje kondici, ba dokonce léčí. Proto místo sportování hrajte hry se sportovní tematikou a pevně věřte, že budete fit. Výsledek předčí vaše očekávání.
5. Při obtížích nebo bolestech rukou používejte nášlapné joysticky.
6. Při únavě očí je vhodné propláchnout je Colonom nebo Descalenum, poté dosucha vytřít froté ručníkem.
7. Zkušenosti a praktiky získané z her používejte stejně tak v reálném životě (pokud se teda do něho ještě vracíte).
8. Knoflík VOLUME (to je prý hlasitost, říkal můj osobní překladatel) na vašem monitoru nebo zesilovači mejte vždy na MAX. Někteří sousedé si možná budou stěžovat, ale věřte, že se stejně nakonec odstěhují. To mám vyzkoušeno - v mém patře bydlím sám.
9. Trápí vás slunce, které neustále naplno svítí na váš monitor? Ne, ne, filtr ani roleta není řešení. Nejlepší je rovnou zabetonovat okna.
10. Rozhodně se nenechte vyrušit takovými nesmysly, jako jsou pocit hladu, nucení na toaletu, zvonění softwarové policie či vojenský odvod. Jediné, na co musíte reagovat, je nové číslo SCORE, které supluje váš občanský průkaz.

Giga Byte  
Díky za vyčerpávající návod. Až na body 1 až 10 zcela souhlasíme a doporučujeme totéž. Ale teď vážně - od přehnané herní vášně člověka mnohdy zachrání dovedení jeho chování ad absurdum. Jen se tak probaha nikdo nechovejte!

### Je tam bubák!

Díky vašemu SCORE mám legrační historku: ...jsem v kuchyni, přiběhne můj 2.5 letý syn z obýváku, třese se a šeptá: „Mami, je tam bubák!“. A já si říkám - kde by se tam vzal - a v pravé poledne? tak se tam jdu kouknout, drže kluka za ruku a on ukazuje prstíkem na SCORE, co leželo na stole. No a na obálce byla zrovna jedna z vašich skvělejších příšer. Tak jsem se dost nasmála a uvedla věc na pravou míru. Tak si v duchu říkám, pryč s vodníky a polednicemi, budou-li malá svištata zlobit, stačí na stůl rozprostřít ročník SCORE, a je po neposlušnosti!

PINDRUŠE

*Jak už jsme říkali, obálky tady nejsou kvůli strašení, ale kvůli stylu. Historka je to ale roztomilá - jen ať naše obálky nevytlačí všechny pohádkové postavy! Za pár let bychom taky mohli 5. prosince potkat Mikuláše, anděla a SCORE. To by bylo smutné!*

### SCORE na Slovensku

Kde sa dá na Slovensku predplatiť SCORE? A je to vôbec možné? Myslím, že táto skutočnosť by zaujímala nielen moju maličkosť, ale aj ďalších.

Branko Šikula, Nové Zámky

Při jakýchkoli problémech se sehnáním časopisu SCORE se naši Slovenští čtenáři mohou obrátit na firmu:

Lubox Trade  
Lazaretská 34  
Bratislava  
Tel.: 07/367 88 05

Kromě prodeje časopisu nabízí firma i široký sortiment počítačových her.

### Hranice

Kde je hranice mezi zábavou a závislostí? Když se člověk začne špatně učit, holky o něj nezavaděj ani pohledem, prostě když počítač leze do života, popřípadě když člověk hraje nějaký sport a kvůli počítači se na něj vykašle, to si myslím je ta hranice.

Běda

*Toto je jen část z dopisu - myslíme, že nejzajímavější. Bohužel nesouhlasíme - počítač člověku „leze do života“ vždy - ať u něj stráví hodinu nebo celý den. Zbytek se shoduje s naším názorem!*

### Kam směřuje vývoj počítačových her?

Při této otázce si okamžitě vzpomenu na tolikrát opakovanou skutečnost, jak za starých časů stačila k dobré zábavě hra, která nebyla delší než několik desítek bitů. Tehdy pár nadšenců mělo více dobrých a originálních nápadů než dnešní veliké týmy. Nechci tvrdit, že současné hry nestojí za nic. S 16 bitovými počítači se objevily nové druhy her - dungeony, grafické adventure a 3D střelky, mnohokrát lepší technické zpracování se stalo standardem. Ale přes všechna technická vylepšení nelze konstatovat nárůst inovace a originality. Můžeme jen čekat, jestli počítačové zábavě dá nový rozměr CD-formát.

(...)

Ona vlastně drtí většina lidí nehraje počítačové hry, a přesto jsou živi. Někdy jsou dokonce i šťastní a veselí. Co to asi znamená? Je to asi tím, že existuje

spousta jiných báječných věcí, které se dají dělat.

Pokud se ale najde někdo (např. Martin Tomšů) komu je k smíchu to, že se někdo baví hraním počítačových her, stačí ho jenom politovat - NECHÁPE, O CO PŘÍCHÁZÍ!

Petr Orna

*Slavný STěkář Petr Orna, který nás praváří po celou dobu naší existence (nikdo nemá lepší paměť na jména než redakce SCORE) nám udělal radost - jeho stať o vývoji her je přesná. I my jsme mnohdy smutní z nedostatku originality nových „multimediálních“ her a nostalgicky vzpomínáme na staré dobré časy ZX SPECTRUM, C 64, AMIGY (a ST v závorce).*

*Martin Tomšů možná o něco přichází, možná o něco přicházíme my. Kdo ví.*

### Anonymita

Nazdar SCORE - no prosím, jenom mám pozdravit a už mám důvod ke kritice. Ale od toho je tady vlastně rubrika čtenářů, ne? Takže to, co se mi hned v úvodu nelíbí, je takový malý detail - je to anonymita redaktora, který odpovídá na dopisy v této rubrice (...).

Pert Maršálek, Vojkovice

*Tato rubrika anonymní není. Je podepsaná SCORE, a to je rozdíl. Náš časopis je kompaktní celek a tato rubrika není aréna jednotlivých redaktorů, kteří by snad chtěli vykičēt do světa svůj astrovtip. Názory, se kterými se v odpovědích na dopisy setkáváte, jsou názory celé redakce - není podstatné, kdo se o rubriku stará, protože, jak už jsme kdysi uváděli, řídíme se starým mušketýrským pravidlem - „Všichni za jednoho, jeden za všechny“.*

### Neobjektivní hodnocení?

Nechápu jak je možné, že některé hry, které jsou ve vašem časopise hodnoceny velmi kladně získávají v jiných počítačových časopisech nízké hodnocení a naopak. Copak nejsou hry objektivně dobré a špatné? Podle čeho se hodnocení řídí a hlavně - čemu, nebo komu mám věřit?

Pavel Bohatý, Praha 3

*Takových otázek bychom chtěli dostávat více! Jistě - rozdíly v hodnocení vždy byly a budou, a je to jediné dobře. Nikdo nemá monopol na pravdu a na jediné správné hodnocení. Rozdílné hodnocení v různých časopisech nemusí znamenat, že se některý časopis mylí - mohou se lišit jen kritéria hodnocení. Pokud jde o SCORE, již jsme několikrát upozorňovali na naše nejdůležitější kritérium při hodnocení her - hrátelnost! Naše výsledné SCORE není aritmetickým průměrem jednotlivých položek, ale je vytvářeno pouze s přihlédnutím k nim. Ani ta sebelepší grafika, sebedokonalější hudba ani to nejfantastičtější technické provedení nás nedonutí k tomu, abychom hru odhadnuli vysoko - když se nebude dobře hrát! Když se budeš rozhodovat, které hodnocení je objektivně správné, nevěř se, jak se časopis jmenuje - to není podstatné. Podstatné jsou důvody, proč byla hra ohodnocena tak jak byla a ty najdeš jediné v recenzi, nikde jinde!*

### SCORE



**Kam spěje budoucnost počítačových her? Nepřemýšlejte o tom a pořídte si WC 3.**

# Hudební scéna



**THE GRID  
Evolver**  
Deconstruction/BMG, 1994

Historie The Grid začíná v létě 1988. Při produkci jedné z prvních acid houseových kompilací „Jack the Tab“ se schází Dave Ball (dříve len Soft Cell, krom toho spolupráce s Psychic TV, Cabaret Voltaire, Virgin Prunes) a Richard Norris, hudební uralista (např. NME).

Výraznějšího společného úspěchu se však dočkali až letos. Dříve než jim singly „Texas Cowboys“, „Swamp thing“ a „Rollercoaster“ otevřely cestu do povědomí posluchačů (a nejen těch jemů srdce tepe v rytmu house music), bez většího ohlasu vydali dvě dlouhohrající desky a asistovali jiným jako producenti (Brian Eno, Happy Mondays, Pet Shop Boys, David Sylvian, Erasure, Boy George...).

Zatím poslední počín The Grid LP „Evolver“ přichází v době, kdy elektronická taneční muzika dominuje nad ostatní hudební tvorbou. Vlna zájmu o styly jako trance, acid house, techno, ambient, rave atd. sebou přinesla velké množství nových kapel. Každá z nich volí v boji o identitu a tedy i popularitu jiné zbraně. Zbraní The Grid není technická virtuozita (dokonalé zvládnutí nástrojů je však samozřejmé), ale hudební invence. Evolver není databankou zvuk, upoutá však poslecho-  
vostí a přístupností. Skladby jsou protkány melodickou linkou, občas podkresleny zpěvem. Další co na albu tohoto žánru překvapí, je presence akustických nástrojů (Wake Up - saxofon, Swamp Thing - banjo, Higher Peaks a Texas Cowboys - kytara). Právě pak náznaky country a western, které na Evolver nelze přeslechnout (nejpatrnější v Swamp Thing a Texas Cowboys), zajišťuje The Grid osobitost.

Koho přesvědčí líbivost, poslecho-  
vost a stylová originalita pak třetí deska The Grid je přesně to co hledá. Kdo potřebuje víc, bude mít možnost k výběru, při dnešním dynamickém prnutí této scény, zajisté dostatek.



**JAMIROQUAI**  
The Return of the Space Cowboy  
SONY, 1994

„Stevie Wonder vydal novou desku?“ Takto by mohla vypadat reakce některých nezavševčených při poslechu kolekce nových nahrávek britských JAMIROQUAI „The Return of the Space Cowboy“.

Atmosféra celého alba je skutečně jak z nejlepších let detroitské „černé“ značky MOTOWN RECORDS a vokálem zpěvák a hlavní osobnost JAMIROQUAI, Jason Kay, připomíná právě Stevie Wondera.

To ale u JAMIROQUAI není nic nového. Ostatně debutní deska „Emergency on Planet Earth“ čerpá ze stejných „inspirativních“ zdrojů. V roce 1993 se stávají senzací a událostí na britských klubových pódii, Jay Kay se velmi výrazně angažuje na různých akcích ochránců přírody i na podporu ochrany zvířat a výsledkem je několikanásobné platinové ocenění alba.

Podle podobného scénáře vzniklo i v pořadí druhé CD „The Return of the Space Cowboy“. Mísí se zde opět hlavně jazz s punky a vytváří barevnou kombinaci rytmů a nálad. Hybné skladby jako „The Kids“, „Space Cowboy“ i „Mr. Moon“ znějí skvěle tanečně. V pomalejších, obzvláště pak v „Half The Man“ a „Morning Glory“, jakoby se zdánlivě vytrácelo napětí, ale právě tady má Jay Kay prostor pro své velmi osobní pocitové výpovědi.

„The Return of the Space Cowboy“ je album, které v tuto chvíli hudební devadesátá léta nereprezentuje. Zatím vzrůstající zájem o soubory jako BRAND NEW HEAVIES GALLIANO i právě JAMIROQUAI ale naznačuje, že vše může být jinak. Ostatně jsme teprve v polovině poslední dekadý tohoto století.

P.S. Jak dlouho u vlastně Stevie Wonder nevydal žádnou dobrou desku?



**JAZZ CON BAZZ**  
Above and Below the Resting Point  
Dragnet/SONY Music, 1994

Jsou-li devadesátá léta v hudebním dění něčím typická, tak je to prolévání různých stylů a žánrů. Umožňují to nejen technické podmínky, ale hlavně „svobodomyšlnější“ uvažování muzikantů a vlastně i všech zainteresovaných v hudební oblasti, posluchače nevyjímaje.

Jedním z posledních dítek tohoto trendu je právě nové album hudebního projektu JAZZ CON BAZZ s názvem „Above and Below the Resting Point“. Hudební základy a kořeny celé desky hledáme u přinejmenším padesát let starého klasického Jazzu. JAZZ CON BAZZ ale reflektují na aktuálnost a potažmo i tanečnost celého alba fúzí s hip-hopem a některými houseovými vívly, což je hudební formulka většiny acid jazzových nahrávek. Tato deska ale rozhodně není typickým acid jazzovým albem, ale jak sami JAZZ CON BAZZ tvrdí, „jistou formou hudební revoluce těchto dní“.

Při poslechu „Above and Below the Resting Point“ vás musí nutně napadnout srovnání se slavnějšími

US3, do jejichž hudební společnosti JAZZ CON BAZZ patří. Na této desce se dokonce objevuje stejný motiv ve skladbě „The Drums Are Important“ jako u US3. Na rozdíl od nich však hudba J.C.B. není až tolik „volná“ a více se přeci jenom blíží k jazzu. Lahůdkou jsou zde však francouzsky zpívané nahrávky „Reveil Du Matin“ a „Ou Est La Justice?“ zpěvačkou Mel 'Ange Mystic.

JAZZ CON BAZZ jsou kosmopolitní záležitostí, ale jejich jádro je z Evropy a to dokonce z německy mluvících zemí. Ostatně album stejně jako předchozí „Presents Kickin Jazz Vol.II“ vydává agilní německá společnost DRAGNET. „Above nad Below the Resting Point“ je prostě deska plná fúzí zvuků „včerejších, dnešních a zítřejších“

**ŠUM SVISTU**  
Rytmy z ráje  
BMG, 1994

Přibližně po roce se na trhu objevuje druhé album Šum Svistu. Tentokrát již bez skvělého Miloše Vačika. Rozhodně však nečekejte výrazné stylové změny. Šum Svistu zůstávají věrni své tradici.

**SLUNÍČKO**  
Sluníčko  
BMG, 1994

Dlouho očekávaný debut je na světě. Ověřený repertoár na albu podpořen kvalitními instrumentálními výkony všech hráčů a hlavně zpěvem Lenky Dusilové.

**VANESSA**  
Monogamy  
BMG, 1994

V pořadí třetí album legendy „brutálního diska“ opět potvrzuje výhradní postavení této pražské skupiny na domácí elektronické scéně.

Jedním uchem dovnitř

**RADIO 1**

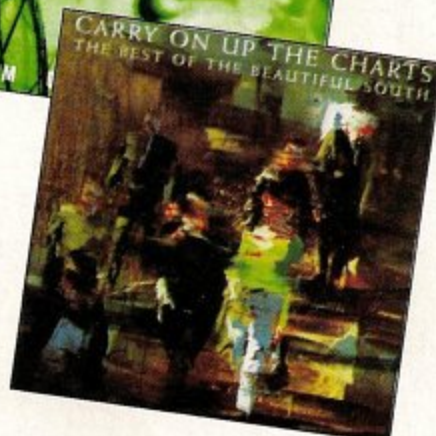
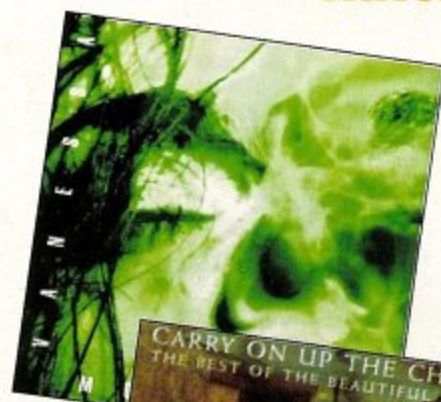
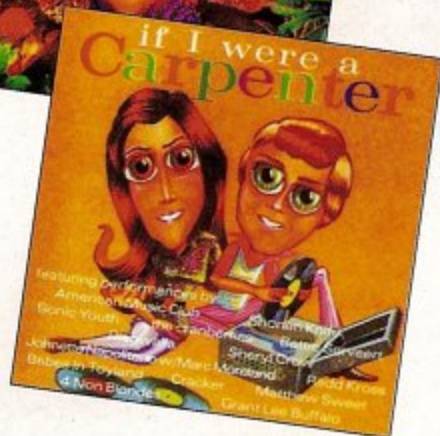
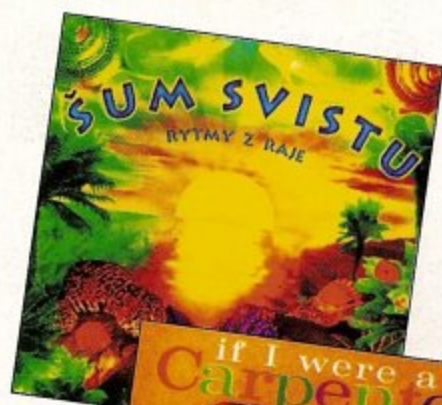
**91,9 FM**

a tím druhým taky

Na výtoni 6, Praha 2

tel.: (02) 29 31 96, fax: (02) 29 62 86,  
tel. studio: (02) 29 20 33





**VARIOUS ARTISTS**  
**If I were Carpenter**  
A&M, 1994

Dobrá příležitost zavzpomínat si na tvorbu jedné z legend rockové historie. Čtrnáct cover verzí starých hit „The Carpenters“ nahrály například skupiny Sonic Youth, The Cranberries, Shonen Knife, Babes in Toyland, Grand Lee Buffalo a další.

**INXS**  
**Greatest Hits**  
Inxs, 1994

Album mapuje cestu australských INXS v hudebním dění. Nalezneme zde 18 největších hitů z jedenácti dlouho hrajících desek, které kapela během své (téměř dvacetileté) historie natočila.

**BEATIFUL SOUTH**  
**Carry on up the charts (the best of...)**  
Go! Discs, 1994

Inteligentní pop. Snadno zapamatovatelné melodie, žádné složité postupy, též však nic za hranicí vkusu. Místy až soulový hlasový projev Paula Heatona (dříve „The Housemartins“) dává hudbě Beautiful South náboj výlučnosti.

Vratislav Jandák

# The Residents

Alternativní americká skupina RESIDENTS je již v myslích undergroundových příznivců uhnížděna nějaký ten pátek. Je to téměř čtvrt století od doby, kdy tito čtyři tajemní pánové, jejichž anonymní tváře zdobí charakteristické oko v cylindru, vpluli do vod hudebního průmyslu. Se sobě vlastní tvůrčí invencí vedle vydávání LP produkují i velké množství skvělých klipů, knih a spousty dalších projektů, kde rozvíjejí klasické prvky spotřebitelské kultury ad absurdum. Sugestivní hudba zahrnující širokou škálu tónů a zvuků, doprovázena svérázným scénickým projevem, je zakódovaný škodolibý hold okleštěné americké pseudokultuře.

Jaké bylo překvapení, když vedle nabubřele ohlašovaných multimediálních CD projektů vystrčili své rohy i RESIDENTS! Koncem roku 1993 vydala firma Voyager Company interaktivní CD tohoto sdružení s názvem Freak Show, které je postaveno na základě Barnumova pojízdného cirkusu, kde byly vystavovány všemožné hříčky přírody, pokud možno živé.

Po úvodním intru, kde se přiřítí okřídlený symbol RESIDENTS mezi roztaženou oponu, začíná velkolepá show. Začátek cesty velkým labyrintem je před cirkusovým stanem, k němuž vaše kroky neomylně vedou pomocí jednoduchého ovládání vlevo-vpravo-dopředu. Uvnitř se nachází několik menších pódíí a než se stačíte rozkoukat, ihned se přitočí pokuňující principál, jenž začne pět chvalozpěvy na tu kterou atrakci.

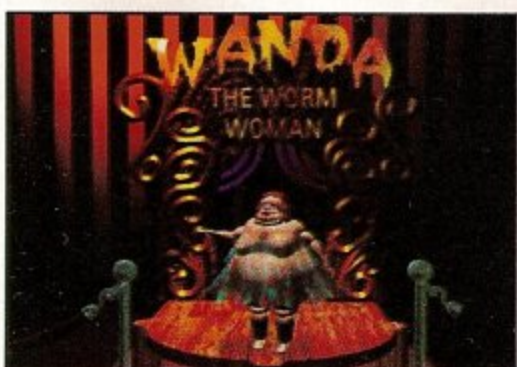


Nemilosrdně jej vyfukujte! Představení začíná a můžete sledovat fantastické kreace přítomných stvůr a jakési qasivystoupení RESIDENTS, coby poslední atrakce. Poté vedou vaše kročeje, ovládané již bezpochyby roztrášenou hendkou & misčí, malým průchoodem za stan, kde se nachází první maringotka. Pohled do okýnek naznačuje, že zde půjde o nevidané věci. Za zvuků industriálního parytmu se vrhnete dovnitř - a hle nacházíme se v podivném podzemním světě, plném fantastických místností a spoustou interaktivních propriet. Cestou je možné vyslechnout děsivou klavírní exhibici ještě děsivější bytosti, nebo zatelefonovat pár starým dobrým známým. Na konci čeká skříňka se dvěma šuplíky, v prvním leží blábolící skřet, v druhém je tajná chodba. Po nesmělém nakouknutí se ozve zvuk spláchnutí toalety a kamenným septikem jste vyvrženi do nabídkové místnosti RESIDENTS. Zde je mimo jiné možné prohrabat se diskografií či si pustit nějaké video. Dostatečně poučení o tvorbě kapely můžete místnost opustit. Jaké je překvapení, že se celá historie RESIDENTS skrývá v objemném oku (s cylindrem) na dvorku za manéží! Kromě něj se zde nachází i maringotky, kde žijí svůj privátní život i bytosti, které se představily v předcházejících show. Není důvod, proč se jim trochu nepošourat v soukromí, a tak zanedlouho berete za kliku prvních dveří ...

Čeká vás dobrodružství plné překvapujících momentů, zkoumání všech podrobností záhadných obyvatelů maringotek a v každé z nich jeden klip. Cesta dál vede přes klece a další součásti každé správné manéže jako je například kartotéka pravých členů Barnumova cirkusu. Můžete se začíst do geniálního comicsu Larry Head nebo si nechat vyprávět pohnuté osudy dalších zajímavých postav. Skvělá animace, podkreslená netradičním zvukem a jedinečná atmosféra rozhodně zaujmou nejen příznivce RESIDENTS, z nichž ostatně jen málokdo disponuje ve svém podzemním doupu dobrým počítačem & CD ROM. Každopádně svět Freak Show opravdu stojí za návštěvu.

Zbývá jen dodat, že kromě RESIDENTS na tomto CD pracoval především Jim Ludtke, výtvarník a animátor ze San Franciska, odkud také RESIDENTS pocházejí. Samotný disk ilustruje jeho precizní práci, kterou můžeme objevit i v amerických počítačových časopisech či firmách jako Nintendo atd.

Panzer Marzell



Připraveno ve spolupráci s časopisem



# Filmová scéna



**FRANKENSTEIN (nahore):** Frankensteinova bytost (Robert De Niro) potkáva slepého starce. **TERMINAL VELOCITY (vlevo):** Padák, slečno! Zapomněla jste si padák! - Tak tomu říkám NEBEZPEČNÉ PÁDY

s odpornou přišerou. Je to příběh pyšného člověka, který se odváží konkurovat Bohu a stvořit umělou bytost, aniž by si dělal starosti s jejím budoucím životem a její duší

- a teď za to musí pykat on i jeho blízcí.

Hlavním magnetem filmu je rozhodně Robert De Niro v roli bytosti. Ano, nikoliv zuřivého monstra, ale inteligentní, citlivé bytosti, která se chce svému tvůrci pomstít až poté, co zjistí, že její život nemá smysl a že jí lidé nikdy nepřijmou mezi sebe. Mimo jiné můžete obdivovat i De Nirovu dokonalou masku, která přesně odpovídá tomu, jak by vypadal člověk, smontovaný z kusů jiných těl za použití lékařských postupů tehdejší doby. Jenom škoda, že nedostal ve filmu víc prostoru.

I v dalších rolích se objeví zajímaví herci.

Frankensteinova spolužáka Henryho hraje Tom Hulce (Mozart v „Amadeovi“), jeho otce Ian Holm (robot Ash ve „Vetřelci“) a jeho učitele, profesora Waldmana hraje ex-Monty Python John Cleese (ten s divnou chůzí), který pravděpodobně poprvé v životě účinkoval ve vážné roli.

I když je původní název tohoto filmu „Mary Shelley's Frankenstein“, literární předlohy se přesně nedrží. Branagh se snaží svým filmem říct něco jiného, než chtěla svou knihou říct Mary Shelleyová a něco úplně jiného, než chtějí svými filmy říct režiséři hororů. Podařilo se mu to, ale počítejte s tím, že film „Frankenstein“ je něco trochu jiného, než byste očekávali po zhlédnutí reklam a ukázek z něj.

## NEBEZPEČNÉ PÁDY (TERMINAL VELOCITY)

**Režie:** Deran Sarafian  
**Hrají:** Charlie Sheen, Nastassja Kinsky, James Gandolfini

Černočerná noc. Uprostřed pouště zastaví auto s mladou dívkou. Chvilí se nic neděje, a pak se v dálce objeví světlo. Blíží se. Copak to je? Auto? Člověk s baterkou? Chyba! Je to Boeing 747, který se o auto otře podvozkem a přistane asi 100 metrů za ním. A takhle originálně začíná složitý příběh ukradeného zlata, ruské mafie a nebezpečným pádů z velkých výšek. Hlavní hrdina Ditch Brodie (Charlie Sheen) je totiž parašutista a jednoho dne ho navštíví krásná Chris Morrowová, která by si taky chtěla skočit. Skočt si - a zabije se. Ditch z toho má trauma a později menší šok, když zjistí, že je Chris živá a zdravá. A to je teprve začátek...

Film „Nebezpečné pády“ je poněkud divný, a možná právě proto je zajímavé ho vidět. Začíná zajímavou a originální zápletkou, pak se mění na normální akční film a nakonec v absurdní komedii. Nechci vám prozrazovat detaily, ale poslední čtvrtina filmu je naprosto fantastická: Nejdřív akční scéna, během které se mimo jiné dozvíte, co všechno se dá provádět během tří minut volného pádu dvou mužů, jedné ženy a auta. A pak happyend, kdy dostává hlavní hrdina vyznamenání v Moskvě a vám připadá, že režisér se musel totálně zbláznit. I v průběhu filmu se tu a tam objeví legrační nápad nebo správná akční scéna, ale je mezi nimi na můj vkus trochu moc „vaty“.

Film „Nebezpečné pády“ není žádné geniální dílo, ale nenáročná zábava, při které ani nevíte, když si v kině na chvíli zdřímnete. Dočkáte se hezkých kaskadérských výkonů a triků a když budete z kina odcházet, řeknete si: „To byla zase pěkná blbost.“ Jde jenom o to; jestli se přitom budete mračit, nebo usmívat.

František Fuká

(Foto Falcon)

## FRANKENSTEIN

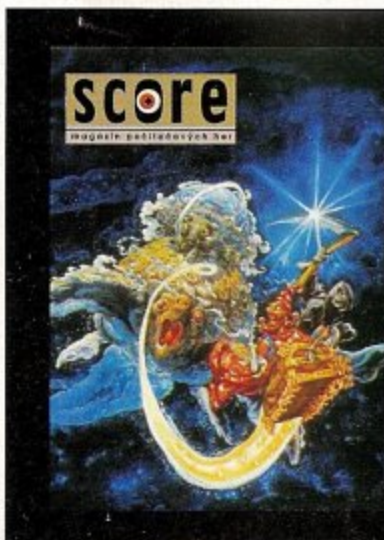
(MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN)

**Režie:** Kenneth Branagh  
**Hrají:** Kenneth Branagh, Robert De Niro, Tom Hulce

Znáte Kennetha Branagha? Asi ne. Takže: je to mladý Brit, původně shakespeareovský divadelní herec, který je slavný po celém světě. Natočil totiž filmy „Jindřich V“ (který šel v našich kinech) a „Mnoho povyku pro nic“, ve kterých zpracoval klasické divadelní hry tak, aby byly zajímavé i pro dnešního diváka. Režiroval i další zajímavé filmy (u nás jsme viděli jeho „Znovu po smrti“) a ve většině z nich sám hrál hlavní roli. A když se ukázalo, že bude režirovat nejnovější verzi Frankenstein, bylo jasné, že se máme na co těšit.

A netěšili jsme se marně. Branaghův Frankenstein je jiný než ostatní. Je to výpravový film se spoustou náročných staveb a exteriérů, ale přitom mnoho scén nevypadá dobově, ale jaksi divadelně zjednodušeně. Stejně tak přednes a gesta herců jsou o něco divadelnější, než bývá ve filmu zvykem. Dalším hercem se navíc stala kamera - horečně krouží kolem ostatních, dramaticky najíždí na detaily obličejů a věrně odráží rozpokození hlavních hrdinů. Shakespeareovskou divadelností zavání i ušlechtilý britský přízvuk většiny herců (i když se děj odehrává ve Švýcarsku).

„Frankenstein“ není horor v klasickém slova smyslu. Není to příběh hrdinného vědce, který bojuje



### A nakonec, co vás čeká v příštím čísle?

Nejprve jsme si mysleli, že už přestaneme s nešťvarami a pekelníky na obálce. Pak jsme si to rozmysleli - obálka čísla 13 toho byla názorným příkladem. Pak jsme si to rozmysleli znovu, a obálka čísla 14 bude proto neskonečně mírumilovná - stejně jako hra DISCWORLD, o které si příště povíme a jejíž hrdiny na obálce uvidíte. Kromě toho se také dozvíte všechno o hrách CYBERWAR, DESCENT, HELL, PRESUMED GUILTY, KA-50 HOKUM, ACES OF THE DEEP, CYBERIA, ZEPHYR a dalších a dalších. Návodová sekce bude obsahovat mimo jiné řešení her LITTLE BIG ADVENTURE, DRAGON LORE, NOCTROPOLIS a ani další rubriky nebudou o nic méně zajímavé. SCORE 14 byste si opravdu neměli nechat ujít!

# BRAVE® COMPUTERS

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

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



Pro členy GWC  
u firmy ProCA  
5% sleva.

**2 LETÁ ZÁRUKA**

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

CD-ROM Mitsumi tripple speed ..... + 4.990,-  
CD-ROM Mitsumi quattro speed ..... + 6.900,-  
zvuková karta SOUND FX 16-bit ..... + 2.500,-  
MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 ..... + 1.990,-

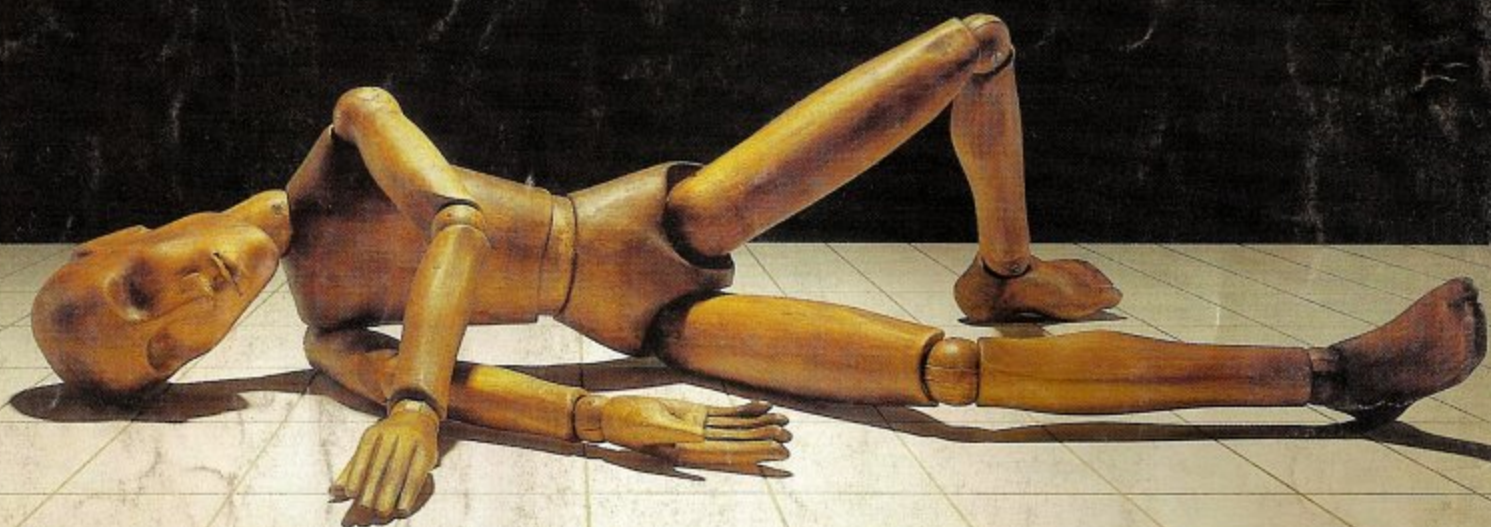
**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.  
CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

**Autorizovaní prodejci PC BRAVE:**

**PRAHA:** ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10  
**BRNO:** Prošek, Tř. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96. Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o, Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723  
**DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680  
**KUTNÁ HORA:** BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70  
**MLADÁ BOLESLAV:** ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124  
**PARDUBICE:** MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PÍSEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037  
**TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubska 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 65 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89  
**ÚSTÍ NAD LABEM:** Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI S PRODEJCI  
[www.oldgame.sk](http://www.oldgame.sk)

# DROGY NE...



MARK/BIBDO

Máš svobodu naložit se svým životem podle svého.  
Dokážeš-li být sám sebou, nikdo tě o ni nemůže připravit.  
Pokud to nebudeš ty sám

...a drogy.



**O POMOC NEBO RADU VOLEJTE DENNĚ OD 9<sup>00</sup> DO 19<sup>00</sup>**  
**DROP IN - (02) 265730, K CENTRUM - (02) 375282**

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