

číslo 4 ■ duben 1994 ■ ročník I. ■ cena 30 Kč

score

magazín počítačových her

recenze
návody
tipy & triky
novinky
poster

preview

**Theme
Park**

HRA MĚSÍCE

SIMCITY
2000

2
STAR TREK
JUDGEMENT RITES

www.oldgames.sk



HRÁT
JE LEPŠÍ
NEŽ JEN
PŘIHLÍŽET

SEGA

ITO CS s.r.o. autorizovaný distributor
videoher SEGA
U Prašné brány 3, 110 00 Praha 1



www.oldgames.sk



score
magazín počítačových her

Vydává:
ART CONSULTING, spol. s r. o.
ve spolupráci s firmou
OPPOLZER, spol. s r. o.

Šéfredaktor:
Jan Esler (ICE)

Zástupce šéfredaktora:
Andrej Anastasov (ANDREW)

Redakce:
Lukáš Hoyer (LUKE)
Dr. Vladimír Henzl (Cpt. Vladař)
Maxim Krušina (MADMAX)

Externí příspěvatelé:
Martin Dvořák (VUJKA)
František Fuksa (FFUKO)
Tomáš Adamec (TAD)
Petr Bulf (Peter Lee)
Jiří Frikal (UFO)
Irena Formánková (IRENA)
Jan Jirsa (YAN)
Bohumil Koutský (BOBI)
Jakub Cervinka (Červ)

Adresa redakce:
SCORE, Krupkovo nám. 5
160 00 Praha 6
tel.: 32 29 60
fax: 32 28 74

Grafická úprava:
YOUR ARMY
Sazba-lito:
COMET

Tisk: Grafia Zlín

Distribuce:
J.A. manager service
tel.: 74 95 06, 74 28 31

Cena jednotlivého výtisku:
30,- Kč

Předplatné:
Roční předplatné 560,- Kč
ivčetně speciálního vánočního
čísla zdarma. Objednává se
zaplacením složenkou typu C na
adresu: POZDR ZMĚNÁI
SCORE - PŘEDPLATNÉ,
Krupkovo nám. 5,
160 00 Praha 6.
Do zprávy pro příjemce na
druhé straně složenkou uveďte
od kterého čísla chcete SCORE
dostávat. Předplatné se auto-
maticky prodlužuje na další
rok, není-li 6 týdnů předem
vypovězeno písemně.

Podávání novinových zásilek
povoleno Ředitelstvím pošt
Praha: Č. j. Np 3/94
ISSN 1210-7522



rubriky redakce

3

obsah	3
úvodník	4
hitparáda, tabulky hodnocení	5
novinky	6
preview - Theme Park	9
laser game	24
paňanský zákysník	38
hardware	39
techbox	40
dopisy čtenářů	48
kultura	50



recenze

10

Simcity - Hra měsíce	10
Aces over Europe	12
Utili Divil	13
Quest for Glory IV	14
Campaign 2	15
Starrek 2 - Judgement Rites	16
Police Quest IV	17
Tornádo	18
Hand of Fate - Legends of Kyrandia II	19
Labyrinth of Time	20
Rebel Assault	21
Conquered Kingdoms	22
Cyberpunks	22
Global Effect	22
Comanche Mission Disk 2	22



návody

29

Goblins III	29
Leisure suit Larry 6	30
Shadow of the Comet	32
Alone in the Dark 2	34
Frontier	35
Innocent until Caught	36
Seal Team	37



poster

26 - 27

26



nintendo

41

The lost Vikings	41
------------------	----



sega

42

Splatterhouse	42
Aquatic Games	44
Rolo the Rescue	45
Road Rash	46

Vážení čtenáři

Dnes, jak vidíte, vás nebudeme obtěžovat zlouhnavými úvodníky, ale dostojíme našemu slibu (neboť my skoro vždycky přímo naše sliby) a zatímte vás informujeme o čteních naší redakce. Doufáme, že vás naše charaktery příliš nepohorší a neodradí od kupování časopisu SCORE, za což vám děkujeme. Přesto bychom vám ale rádi sdělili několik věcí. Z nedostatků našeho žánru telegraficky...

- Rubriky se začínají pomalu stabilizovat - STOP - Přesto nejsou změny vyloučeny - STOP - Jsou skoro jisté - STOP - Začínáme dle režimů na CD-ROM - STOP - Máme se dobře - STOP - Děkujeme za dopisy, jsou super - STOP - Roztřásejte je idejemi na OBČEJNE, HIT-PARÁDA, ZÁKUSNÍK, TYPY & TRÉKY, PŘEDPLATNE - STOP - Nechtějte po nás převody předplatného z jiných časopisů - STOP - Ostré si zuby po každém jístě - STOP - Nechtějte se kvůli výhledům pro předplatitele od spřízněné firmy VISION - STOP - Chcote taky občas na vzduch a do přírody - STOP - Mějte se fajn a užijte si nově SCORE - STOP —

CO SI VLASTNĚ MYSLÍME, ŽE JSME?

Základní charakteristika:

Jméno: **Oleřich Hejtmánek**
 Volací znak: **KATOK**
 Zvláštní znamení: nadprůměrné IQ
 Barva pleti: stonováno



Barba:

- Nej hry
- na osmibitech: -
- na šestnáctibitech: -
- na PC: SYNDCATE
- na konsolích: -
- na stole: SEX
- Nejproblémovější hra: Vyvážení časopisu SCORE
- Nej softwarová firma: BULLFROG
- Nej žánr hry: strategicko-akční-erotická
- Nej styl hry: stole
- Počítačová historie: ZX SPECTRUM, C64, AMIGA 500, PC

Kultura:

- Nej jídlo: večerové maso ve sladkokyselém omáče
- Nej pití: sladkokyselá omáčka
- Nej typ opačného pohlaví: Černé kudrnaté
- Nej podnik: restaurace U Matouze
- Nej kniha: The Damnation Game
- Nej spisovatel: Clive Barker, Marco Vassi
- Nej žánr: sex a smrt
- Nej film: Bláde Runner, Dracula, Josefina Muzenbacherová
- Nej herec: Robert De Niro
- Nej herečka: Vanessa Del Rio
- Nej hudba: Pigeonhed, Front 242 (jen poslední album), Skatennis
- Nej skladatel: Michael Nyman
- Nej časopis: SCORE

Různé:

- Smysl života: SCORE
- Hobby a volný čas: hry na počítači a na stole, hudba, zpívání ve spolek, film
- Nemám rád: luncheon meat

Vizak čtenářův: Bálteš

Základní charakteristika:

Jméno: **Jan Eisler**
 Volací znak: ICE
 Zvláštní znamení: přibližně pět prstů
 na každé ruce
 Barva pleti: proměnlivá



Barba:

- Nej hry
- na osmibitech: LAST NINJA II
- na šestnáctibitech: POWERMONGER, BAT, BULLFROG
- na PC: STRONGHOLD, INDIANA JONES IV, TFX
- na konsolích: JUNGLE STRIKE, THE MAGICAL QUEST
- na stole: PEXEUS
- Nejproblémovější hra: MAURITI ISLAND
- Nej softwarová firma: SILMARILLS
- Nej žánr hry: FANTASY
- Nej styl hry: DUNGEON
- Nej ovládnutí: bekinkoze
- Počítačová historie: COMMODORE +4, C64, AMIGA 500, MEGA DRIVE, SNES, PC

Kultura:

- Nej jídlo: double cheeseburger
- Nej pití: Jack Daniels
- Nej typ opačného pohlaví: inteligentní a krásné
- Nej podnik: McDonalds
- Nej kniha: série Nadace
- Nej spisovatel: Isaac Asimov
- Nej žánr: sci-fi
- Nej film: Hot Shots

Nej herec: Harrison Ford
 Nej herečka: Demi Moore
 Nej hudba: Vangelis - 1492
 Nej skladatel: Basil Poledouris
 Nej časopis: AMIGA POWER

Různé:

- Smysl života: zatím nenalezen
- Hobby a volný čas: studium na PF UK, kytařa, sex, literaturní občas (jina než comicbook)
- Nemám rád: opale německé turistky, nedochvilnost, nášší módní montony počítačů, žmu, bíbca, broskvovou vodku, Heavy Metal a prostotiky

Vizak čtenářův: Culuvis hominis est errare, nullius nisi insipientis in errore perseverare

Základní charakteristika:

Jméno: **André Anastasov**
 Volací znak: ANDREW
 Zvláštní znamení: neustále hrani hrer
 Barva pleti: bílá

Barba:

- Nej hry
- na osmibitech: NETHER EARTH, COLONY, URDUIM
- na šestnáctibitech: POPULOUS II, POWERMONGER, HEROS QUEST II
- na konsolích: B.O.B., R-TYPE II
- na stole: šachy, přší
- Nejproblémovější hry: TIRNANOQ, BAT II, HEAVY ON THE MAGIC
- Nej softwarová firma: FTL, BULLFROG, SIERRA ON-LINE
- Nej žánr hry: horor
- Nej styl hry: adventure
- Nej ovládnutí: zivotky
- Počítačová historie: ZX SPECTRUM, AMIGA 500, GAME GEAR, PC, SNES, CD

Kultura:

- Nej jídlo: Kufle Kari
- Nej pití: Voda
- Nej typ opačného pohlaví: černošský s vyšším IQ
- Nej podnik: Novotného lávka
- Nej kniha: The Damnation Game, Imajica
- Nej spisovatel: Clive Barker, Ray Bradbury
- Nej žánr: horor
- Nej film: 9 1/2 týdne, Tanec s vlky, Ekorst II
- Nej herec: Kevin Costner
- Nej herečka: Kim Basinger
- Nej hudba: Depeche Mode, Enigma i a I, Front 242
- Nej skladatel: Vangelis, Mike Oldfield
- Nej časopis: Cats, PC Gamer

Různé:

- Smysl života: počk štěstí, Hedání, smrt
- Hobby a volný čas: knihy, film, chapy, sex, chov morcat, Laser Game, cyklistika, sbírání a poláskání hub, lenčení a bíd
- Nemám rád: ráčata, Prouzu, Ceskou poštu, Curs-N-Roses, komunisty, stereotyp, halušky, malé děti, bezpráví, komedie a Atari

Vizak čtenářův: Hrajte až do konce, pak si odpočíte a hrajte dál.

Základní charakteristika:

Jméno: **MUDR Vladimír Henzl**
 Volací znak: Cpt. Vlada
 Zvláštní znamení: obezita
 Barva pleti: bílá

Barba:

- Nej hry
- na osmibitech: ———
- na šestnáctibitech: LARRY LEISURE
- SUT 1
- na PC: KING QUEST 6, LEGACY, GABRIEL KNIGHT
- na konsolích: ———
- na stole: marš
- Nejproblémovější hry: KING QUEST V, GATEWAY LEGACY
- Nej softwarová firma: SIERRA ON-LINE
- Nej žánr hry: krimi
- Nej styl hry: adventure
- Nej ovládnutí: myš
- Počítačová historie: Commodore 64/PC

Kultura:

- Nej jídlo: PIZZA na všechny způsoby
- Nej pití: Coca Cola
- Nej typ opačného pohlaví: vlastní žena
- Nej podnik: Dlouhá zed - ňská restaurace na Pankráči
- Nej kniha: Exodus, Vážka
- Nej spisovatel: John le Carré, Johannes M. Simmel, E. Hemingway
- Nej žánr: politický thriller
- Nej film: Tanec s vlky, Howardův konec
- Nej herec: Kevin Costner
- Nej herečka: Sophia Loren
- Nej hudba: Nabucco, Carmen
- Nej skladatel: Vangelis, Verdi

Nej časopis: PC Player, Respekt

Různé:

- Smysl života: rodná
- Hobby a volný čas: knihy, sport v televizi, zahrada, bonnaje, nycelen
- Nemám rád: komunisty, skiny, anarchisty, sladké knečičky, uhoř, žlá led, brutalitu, bezpráví, počtím, špínu na ulicích, policajty

Vizak čtenářův: Omilujte naše chyby, jsme jen lidé, ale jme tu pro vás, tak neomluvte žádné chyby.

Základní charakteristika:

Jméno: **Lukáš Hoyer**
 Volací znak: LUKE
 Zvláštní znamení: náhodně často se odiví směrem na strop vzhledoh
 Barva pleti: R.O.C. 127 B.111



Barba:

- Nej hry
- na osmibitech: TIRNANOQ
- na šestnáctibitech: HRED GUNS
- na PC: DUNE CD-ROM, ULTIMA UNDERWORLD
- na konsolích: STREET FIGHTER II (SNES)
- na stole: šachy
- Nejproblémovější hra: MAURITI ISLAND
- Nej softwarová firma: PWSYNOSIS
- Nej žánr hry: Sci-Fi/Cyberpunk
- Nej styl hry: dungeon
- Nej ovládnutí: klávesnice
- Počítačová historie: Amiga 500, PC 586/3, SG 09x

Kultura:

- Nej jídlo: špagety
- Nej pití: pomerančový extrakt
- Nej typ opačného pohlaví: Laura Palmer
- Nej podnik: Bestiárium
- Nej kniha: Imajica, Neuronancer, King Must Die
- Nej spisovatel: Clive Barker, William Gibson
- Nej žánr: Cyberpunk, horor
- Nej film: Akira Kurosawa's Dreams, Tetsuo
- Nej herec: Kyle MacLachlan
- Nej herečka: Emanuelle Beart
- Nej hudba: DRP, Prodigy, Frontline Assembly
- Nej skladatel: Basil Poledouris
- Nej časopis: Wired, Edge

Různé:

- Smysl života: VR
- Hobby a volný čas: ženy, vino a ženy
- Nemám rád: Depeche Mode, Jurassic Park

Vizak čtenářův: Nezapomněj Karolino, v 19.30..

Základní charakteristika:

Jméno: **Maxim Krušina**
 Volací znak: M@XIM
 Zvláštní znamení: V noci nezapadne světélkající konečky botičky
 Barva pleti: move = #580C.SDFF180

Barba:

- Nej hry
- na osmibitech: DRILER
- na šestnáctibitech: HRED GUNS
- na PC: DODM
- na konsolích: PARODIUS (SNES)
- na stole: šachy
- Nejproblémovější hra: ARMOUR GEDDON
- Nej softwarová firma: Psvgnosis
- Nej žánr hry: Sci-Fi
- Nej styl hry: dungeon, strategie
- Nej ovládnutí: klávesnice
- Počítačová historie: programováním kalkulátorů TI - 66, Atari 150 XE, Amiga 500, Amiga 4000, Amiga CDTV, Schneider CPC 464

Kultura:

- Nej jídlo: Pečená kadřina
- Nej pití: Coca Cola
- Nej typ opačného pohlaví: Rachel
- Nej podnik: Bestiárium
- Nej kniha: Stopárův průvodce po galaxii
- Nej spisovatel: John Wyndham
- Nej žánr: Sci-Fi
- Nej film: The Quiet Earth
- Nej herec: Peter Sellers
- Nej herečka: Sharon Stone
- Nej hudba: Prodigy, Die Straits, Simon
- Nej skladatel: Brian Johnston (DMA)
- Nej časopis: Edge

Různé:

- Smysl života: 42
- Hobby a volný čas: počítače, alternativní zábava
- Nemám rád: Truska a dotazníky

Vizak čtenářův: Ahoj, bost #6,SBEF001, bne s

Ahoj
Vaše redakce

hitparáda

SCORE

- 1 SIMCITY 2000 MAXIS PC
- 2 LABYRINTH OF TIME ELECTRONIC ARTS CD-ROM
- 3 DOOM ID SOFT PC
- 4 LITIL DIVIL CREMLIN PC
- 5 ALADDIN VIRGIN GAMES SEGA
- 6 WARLORDS II SSG PC
- 7 CANNON FODDER SENSIBLE SOFTWARE AMIGA
- 8 HERO'S QUEST IV SIERRA ON-LINE PC
- 9 SEAL TEAM ELECTRONIC ARTS PC
- 10 CAMPAIGN II EMPIRE AMIGA

PC

- 1 SIMON THE SORCERER ADVENTURE SOFT
- 2 LANDS OF LORE VIRGIN
- 3 TFX OCEAN
- 4 SHADOWCASTER ORIGIN
- 5 SAM&MAX LUCASARTS
- 6 CIVILIZATION MICROPROSE
- 7 HIRED GUNS PSYGNOSIS
- 8 ULTIMA UNDERWORLD II ORIGIN
- 9 SAM&MAX LUCASFILM
- 10 LITIL DIVIL CREMLIN

amiga

- 1 CANNON FODDER SENSIBLE SOFTWARE
- 2 ALIEN BREED 2 TEAM 17
- 3 COOL SPOT VIRGIN
- 4 BODY BLOWS GALACTICAL TEAM 17
- 5 OSCAR FLAIR
- 6 BOB PSYGNOSIS
- 7 CAMPAIGN II EMPIRE
- 8 THE SETTLERS BLUE BYTE
- 9 URIDIUM 2 CRAFTTOLD
- 10 TURRICAN 3 RENEGADE

obrázky: M. JTO, CS, A. H.

SEGA master system

- 1 MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION
- 2 SONIC THE HEDGEHOG 2
- 3 SUPER MONACO GP
- 4 INDIANA JONES
- 5 MICKEY MOUSE 2
- 6 SONIC CHAOS
- 7 DONALD DUCK LUCKY TIME
- 8 PRINCE OF PERSIA
- 9 TAZ-MANIA
- 10 AFTER BURNER

mega drive

- 1 ALADDIN
- 2 NHL HOCKEY
- 3 WIMBLEDON TENNIS 4
- 4 MICKEY AND DONALD
- 5 JURASSIC PARK
- 6 FERRARI F1/GD PRIX
- 7 ALTERED BEAST
- 8 ECCO THE DOLPHIN
- 9 SUBMARINE ATTACK
- 10 SUPER LEAGUE

nintendo

- 1 SUPER MARIO KART NINTENDO
- 2 STREET FIGHTER 2 CAPCOM
- 3 WING COMMANDER ORIGIN
- 4 BOB ELECTRONIC ARTS
- 5 JURASSIC PARK OCEAN
- 6 CYBERNATOR KONAMI
- 7 ALIEN 3 ACCLAIM
- 8 STAR FOX NINTENDO
- 9 FORTAL KOMBAT VIRGIN
- 10 PILOTWINGS NINTENDO

Tabulky hodnocení

Vážení čtenáři,
Je náh smůrou povinností oznámit vám, že se v našich hodnoceních tabulek stále nic nemění. Možná je to drůbež, ale na druhou stranu - změna je život, no ne? Přesto za nás končí možná znovu setkávání s opětovným vyvíjením hodnoceních tabulek, stejně jako v dalších přehledcích. Proč? Prostě proto, že nejste sobci. Když jste totiž byli sobci, tak se na nás rozhodně za přihlížení milión - ve SCORE se již orientujete, protože ho znáte od prvních dnů a žádné vysvětlení nepotřebujete. Jinakže by sobci nejste, a tak vše (nebo alespoň tušíte), že na světě existují i lidé, kteří SCORE vědí popadne a o tom prostě nepošlouš. Ale rozhodně také to, jak poznáme jeho obsah. A protože nejste sobci, dověďte si tímto idem SCORE neznalým, aby si přečetl něco o našich hodnoceních tabulek. Ostatně, bude tomu tak v každém čísle, protože doukáme, že se naše čtenářská obec bude rozšiřovat. Ale nezapomíte, také ještě to zase nezabírejte (slyšedem k počtu obyvatel) Tak tedy, pro vás, kteří máte SCORE v ruce poprvé, jak vypadají naše hodnocení tabulky, které uvěřtejte se v těch her?

Tabulka:

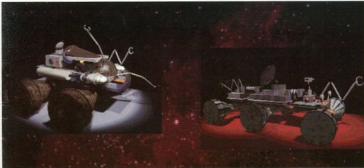
Název hry:	THE GAME
Výrobce:	GAMESOFT
Žánr:	FANTASY
Styl:	DUNGEON
Počítáč:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosfera:	45%
Grafika:	30%
Zvuk:	85%

minut, ale nikdo nezaručuje, že budou jiné příběh, protože množství zde uvedených her už roste do šílených okrajů.

Záruka:	Příklad hry:
FANTASYPOHÁDKA	LITIL DIVIL
SCI-FI	FRONTIER
VALKÝŘŮ	CAMPAIGN II
ZPRACOVÁNÍ FILMU	STARTRK
HOROR	BLOODNET
HISTORICKÁ	CAVEMAN UGLYMPICS
PRÁVĚČNÍ PŘÍBĚHY	MAJUTRI ISLAND
WESTERN	FREEDY PHANIX
SPORT	WINTER OLYMPICS
Styl:	Příklad hry:
DUNGEON	SHADOWCASTER
SIMULATOR	TORNADO
BOJOVÁ	THE RISE OF THE ROBOTS
STRLEČKA	ALIEN BREED 2
LOGICKÁ	ATON
STRATEGIE	SIMCITY 2000
ADVENTURE	HERO'S QUEST IV
AKČNÍ	BURNING RUBBER

A pokud v našich tabulkách narazíte na něco, co zde není, nezapomíte - výjma potvrzuje pravidlo. Parametr „**Počítáč**“ znamená počítač, na kterém byla hra testována. S tím se prosím neváte nic dělat. **Obtížnost** her není také zanedbatelným faktorem a nechceme ani v našich hodnoceních tabulek, přičemž to neznamená obtížnost pro nás, ale obtížnost obecně, globálně, celkově, objektivně a vůbec. Shrneme je takovito: **Dělný smadná**, **Jednoduchá**, **Střední**, **Pro pokročilce**, **Nehratelná**, **Volebná**. Pokud jde o vysvětlení dalších položek, napíše je jednak v **Lexikonu počítačových her** ve SCORE č. 3, jednak na následujících řádcích. **ORIGINALITA** - tato položka vyznívá, jak je hra originální, neobtěžlivá, nová a přínosná pro hráčskou obec. **ATMOSFÉRA** - pocity, nálada, zážitek, hostinnost a hlavně atmosféra, tedy sledují tyto tři prvky žánrem. **GRAFIKA** - grafika a kvalita animace. **ZVUK** - hudba a zvuky ve hrách, atmosférická hudba, výstřední zvuky, smrtelné stříky atd. Přispívají i k atmosféře, ale přesto mají u nás svoje zvláštní místo. Na o pokračování je o **výstřední procento**, tedy vlastně o to nepřidělují - je to náh celkový dojem ze hry, celkové hodnocení, včetně dohromady plus pár dalších obměn, které v tabulkách nejsou - proli vysvětlíme SCORE. I přesto, že se zám, že se na našich tabulkách stále nic nemění, nečnete se ukádat. Všichni se může změnit. To jen aby jste nebyli smutni a nebyli si ničím jsi. V tomhle světě si totiž nikdo nemůže být ničím jsi. Nežádá pak tabulkami hodnocení!

Václav Radtke

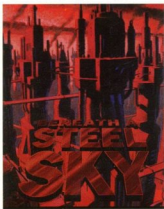


● OUTPOST



● OUTPOST

softwarového



● BENEATH THE STEEL SKY

trhu



● MECH WARRIORS



● BENEATH THE STEEL SKY

SOLAR STAR, který bude obsahovat 17 akčních misí v interiérech a 25 misí v kosmickém prostoru. Programátoři Core se vůbec pustili do Mega CD, přejavují na něj další projekty MARIO KART, CHUCK RALLY a BATTLECORP.

Origin se zakouší do vývoje ULTIMY VII nazvané PAGAN. Vedoucí produkce Utlm Richard Garniott, přezdívaný také Lord British zahrnuje zveřejně novinaře eufonickými prognózami svého nového projektu. Co se příběhu týče, dlouho se táhnoucí padouch Guardian natěv hrdinu Avatara natolik, že se boj přeměně do Guardianovy rodné země - na ostrov Pagan. Tam je čísel nejvíce zraněný. Nečlověk budete muset porazit tlámy ohně, vody, vzduchu a země, pak odjde na Guardians, který se pravděpodobně opět ze všeho dostane. Tentokrát, světe div se, bude Ultime mnohem menší, zabírající pouhou čtvrtinu dluh sedmého. Bude orientována spíše na grafiku a zpracování vůbec. Na rozdíl od Ultime VII, kde měl Avatar 32 animovaných pohybů fraimů, polepší si Avatar v osmičce na pohybů 1500 pohybů, což poukazuje na parandrii vyplývající detailů. R. Garniott je pravděpodobně posedy Britanicou „jelikož již rozložil produkci dluh devátého a přilep příběh desítky. Názvy scítožst, jednoduše ovládní a hraná grafika přes zobou obrazovku mají přikázat i laické RPG pařany, pro které minulé Ultime rozhodně nebyly úrovní. Dále Origin stvoří pokračování Strike Commandera nazvané PACIFIC STRIKE odehrávající se ve druhé světové válce, příběh se točí okolo leta-

divových lodí dráždičích v Pacifiku Japonsce. Electronic Arts nadále zaměřují francouzské ropučáče. Bullfrog se po THEME PARKU, na který uvidíme Preview, pustili do létání na koberci ve starovávce Arábii. Půjde o 3D střílečku ve stylu SPACE HARRIER, pro Bullfrog zatím neobjevené pole. MAGIC CARPET, jak se projekt nazývá, bude používat renderovanou grafiku ve vysokém rozlišení - u stříleček doposud nevidáno - rozsáhlou zvaní Čdčkem. Jich druhým projektem pro rok 94 je další hra na boha nazvaná přízračná CREATION tvoření, které bude isometricky viděnou strategií z mořských hlubin. Oba tituly jsou však hluboko v tvůrčí fázi a uvidíme je až v létě, takže se nechte překvapit. Dále E.A. připravují další kus do sbírky simulátorů ponorek SEA WOLF, který má být realističtější než mikroprosecky SUBWARR 2000. Také teprve uvidíme. Opravdu se jim povedlo Čdčko LABYRINTH OF TIME, první Hires dungeon evitrovského typu a také jedná z prvích PC-CD her, která dává smysl a je na úrovni. Přítě se bíže zmínice o prozatím nejasném CD projektu IRON HELIX. Později v tomto roce uvidíme disketový dungeon FORGOTTEN CASTLE. Příznivci Silmarilů se mohou těšit na SHAR II, který bude pravděpodobně stejně dobrý, jako jeho předchůdci. Microsoft prodlouží termín dokončení své super strategie DOMINION až do března. Běžen bude také měřícím SSJ - vydají nejen již dříve zmíněvaný RAVENLOFT, ale i GENES CURSE a DARK LEGIONS. Microprose už začíná být přímo simulátorovou vel-

modi, jako by nebylo létání už dost, pracuje na F-14 FLEET DEFENDER, pokračování F-15ky Fighter Bomberu. Autoři se chvátají, že se jedná o první simulátor, který přesně simuluje přistávání a startování. Budete létat F-14 Tomcatem pro US Navy v Lybii, v Norsku a v Rusku. Na trh půjde okolo března 94. Microprose dále bádá nad nevianou 3D-2D válečnou strategií ACROSS THE RHINE, která je ve vysokém rozlišení a připomíná vylepšenou verzi hry CAMPAIN II. Gremliin pokračují ve své horečce okolo manažerství fotbalových týmů PREMIER MANAGEREM II. Proslavila se, že připravují další pokračování své strategie Utopia nazvané pracovníce K240, půjde opět o Sim-cityovský trend, ale detaily zůstávají nejasné. Nilmdecky Blue Byte sází na staré karty a dokončuje BATTLE ISLE II pro PC i pro Amigu. System hry zůstává zhruba stejný, avšak přibude mnohých nových nápadů a misí. Další nilmdecká firma Attic software právě dokončila druhý díl nordmanské RPG trilogie DAS SCHWARZE ALGE II. Obrazky vypadají úžasně, příznivci dluh prvního se mají na co těšit.

krasné pokračování Star treku, na které uvidíme znovu v tomto čísle je interplay tvůrcem jak prvního, tak druhého nejpopulárnějšího dungeonu z toho to roku jménem STONEXEP (první je pochopitelně DUNGEON MASTER II, o němž nemáme žádnou novější zprávu). Grafika Stonekeepsu sledí předkreslené postavky přilep fádinami a vydali se do ulic oblečené dobovými do tolenkovských hův. Nevíme, jak dalece se jedná o proagaoudu ō o umění, ale obrazy ze hry vypadají úrořtě skvěle. Jedná se pochopitelně o fantasy dungeon s automatopangem a vším potřebným. Strategi MASTERS OF ORION má být podobný další interplaycký titul STAR REACH, který zni natolik poodně, že se ho autoři rozhodli změnit dle přání zákevníků a prostřednictvím nové změněného Casozu PC Camer uveřejní ankretu o novú název. Vloží jsem pouze dímo, který má jak už to u strategi bývali nijak neuchytit, rychle se stříbaly obrázky juchkých bteřv a strategických plánu, dočká byla buhdy.

Na PC se předhívají další amigové

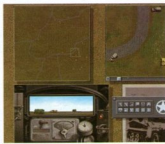
NOVINKY



● **BENEATH THE STEEL SKY**

Jsou PINBALL FANTASIES, TURRICAN II, SENSIBLE SOCCER, CANNON FODDER, URIDIUM II a CHAOS ENGINE. Mluvíme-li o CHAOS ENGINE, zmíním se o plánech jeho distributora: Renegade, který se s pomocí australských Binary Illusions pustil do adventury FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN. Indiana Jonesovské prostředí roku 1940 rozhmajuje oponu amazonských džunglí a zapomenutých zákoutí. Lucasovský systém ovládnutí a důraz na humor indyho ještě více připomínají. Obrázky vypadají sice pěkně, ale informaci máme zatím příliš málo. Po nechtěné složitosti Innocentovi se Pysgnosis opět pokouší prorazit na pole adventur. Tentokrát na to jdou mazaně. Za značnou sumu peněz najali bestselerového literárního autora Fantasy Terryho Pratchetta, jehož trháky jako Colour of Magic (Barva magie) nebo Small gods (Malí bohové) jsou známe po celém světě (pochopitelně kromě České republiky). Designérem tohoto projektu nazvaného Discworld není nikdo jiný než Australan Gregg Barnett, který se zapsal do podvědomí sinclairců HGBITem a THE WAY OF THE EXPLODING FIST. I kdyby se v této fantasy adventuře monkeyového vesměrní objeví charakter z Barvy magie, příběh napsal Pratchett zcela nový. CD verze půjde na trh o trochu dříve nežli disketová, ale můžeme být všichni klidni, jelikož Discworld vyjde až ve čtvrtém kvartálu tohoto roku, takže se načekáme. Cyberdreams, autoři Dark Seedu, se snaží být originální a rozhodli se, že na každý svůj nový projekt

najmou známého grafika, spisovatele nebo jiného specialistu. Tim herní mánie dostává nové dimenze vysoké profesionality, což mě neobyčejně těší. Takto my hráči získáme pozornost mnoha lidí, kteří si řeknou: když už se hrani zabývají takovými osobnostmi, proč to také nezkusit". H. R. Giger již podepsal smlouvu a bude pracovat na DARK SEEDU, jež je plánován na podzim 94. Známý grafik Sid Mead byl odchyčen pro akční CYBERRACE, která je již na trhu. Avšak hlavním důkazem toho, že jde do tuhého bylo nedávne podepsání smlouvy Gary Grayem, autorem Dračích doupat, momentálním milionérem, králem RPG. Pracuje na totálním dungeonu HUNTERS OF RALK a je nadšen možností CD ROMu a 24bitové grafiky. Hunters of Ralk je plánován až na vlnice tohoto roku. Aby toho nebylo dost, podal se seřfou americké sekce Cyberdreams Jamesovi Lamorticeovi odzvyct kulturního scifistu Hariana Ellisona, který se rozhodl, že přeloží svůj známou povídku I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM (nemám ústa, ale musím křičet) na stejnojmennou psychologickou adventuru, plánovanou na podzim. Takhle se to má dělat, angažovat známé umělce je mazaný nápad. Francouzští Delphine software, autoři CRUISE FOR A CORPSE a FLASHBACKU vytvořili 3D střílečku Doomovského ražení nazvanou IN EXTREMIS. Vdaleké budoucnosti se jako kyborg dostáváte do cíl kosmické lodě, kde nicte všichni, co se hýbe. Mrbívi vetřelci se hezky roztácejí po vaší příbě, ale jinak je



● **ACROSS THE WLINE**

grafika a pohyb ve srovnání s Doomem spíše zápletčnická. Ubráno na grafice, přidáno na logice - na své pouli cizí loď budete muset tužet hádanky a začítvat hesla do aleňáckých počítačů. Nechci žnit skepticky, ale radli bych Deflinum, aby se vrátli ke svému úspěšnému adventuře a napsali raději třeba Future Wars II, než aby se pokoušeli konkurovat iDSoftu, což je prakticky jenom Legend, autoři Gateway I a II pracují na další textovce SUPERHERO ve stylu sci-fi parodie. Nakonec malá úvaha o budoucnosti konsol a herních automatů. Jsem jenom pouhý smrtelník a nechápu rozpínat tendence hardwareových výrobců. Obávám se ale, že rozříhlnost systémů přechází do zmatených kříd, kdy se každá firma snaží rychle vstát pokrokový hardware jen proto, aby ho za půl roku opustila a vyjelja další, lepší. Jak k tomu přijdou zákazníci, kteří si ruffonky za velký peníz pořídili rychle mrtvé konsoly, na které nikdo ani nevynviljel kvalitní software, o tom už nikdo nepřemýšlí. Namísto různých 3D0, Jaguarů, Sony PS-X a seagáckého Saturnu je možná opravdu lepší držet se tradičních Amig, Střček a PCček, jejichž vývoj zaručuje kompatibilitu a návaznost. Tohle už uvádím pouze závěrem, abych vyjádřil své znechucení nad tím, že se velké firmy jako Sega, Nintendo a Sony evidentně nedokáží dohodnout na kompatibilním CD formátu. V devadesátém čtvrtém bude určitě rušno a spousta peněz poleti kómě.

ANDREW

● **MECH WARRIORS**



● **MECH WARRIORS**



Theme Park

vytvořte v Jar... Theme Parku

Taky už vás všechny omrzelo pořad štrleat malinké lidičky, sekát sekerou roztomilé hlavičky, koupat se v krvi, případně anihilovat hyperinteligentní mimozemšťany či nepřemožitelné roboty?

Že ještě pořád ne?

Hm, myslím jsem si to. Hry jsou hry a nábil z nich pravděpodobně nikdy nevymizí. Tak si to tedy nechte, dál štrlejte, sekajte a mčte. Bojujte a vítězte ve jménu lepších ztrfků, dalších zničených kosmických lodí a zachráněných království. Jak chcete. Ale položili jste si už vůbec někdy otázku: „A co děti, mají si kde hrát?“

Ale, ne, tohle je preview jedné hry. Ne moralistické kázání. Ani já, ani nikdo jiný, kdo přijde do styku s Casopisem SCORE proti nábil na monitorrech počítačů nic nemá. Přesto je ale dobré vědět, že v budoucnosti počítačových her nás čeká i něco, co s námi hra a krví nemá pranic společného. Podíváme se tedy přímo tam, kde tato neobvyklá hra vzniká.

Francouzská firma BULLFROG se natolik proslavila svými hrami, že ji nebudete třeba příliš předstávat. Je ale pravdou, že až na výjimky patří vytvořené této firmě právě mezi ty „ztračeně krvavé“ hry. Pomineme-li světově slavnou serií POPULOUS či perfektní středověkou strategii POWERMONGER, nemůžeme vmechat jejich SYNDICATE a jeho speciální MISSION DISK, který je na trhu právě teď. Máme podezření, že hoši od BULLFROGU se rozhodli změnit svůj image tvůrců krvavých a násilných her a vychýlili se k té nejlepší možné cestě - hra THEME PARK nám totiž ukáže, že ne jím nábil vládně světem her firmou BULLFROG. Ted tedy odložte svoje božské ambice, zahodíme plame-nometly, už i samopalny, odložte neprůstřelné hrudi kůže a ocelové končetiny



park se rozrůstá, děti se množí, atrakce se porouchávají...



Theme park - to bude ale něco!!! Těšte se už hooocí!!!



hooocí - strážidej zámek na vás kuka



žebříky a kodi - krásná atrakce

a vydáme se do světa dětí. Naše tetička, až ji je země lenka, nám totiž okázala jedno odkáže, až THEME PARK vyjde, ted bychom ji pohřbili zařvají poměrně značnou sumu peněz a pozemek s jediným práním - tady nebude stát raketová základna, pevnost či velitelství syndikátu - tady bude zábavní park pro děti!

A my, poslušná přání neobčků se dáme do nelehké práce - bavit děti je totiž jedno z nejtěžších povolání na světě. Děti jsou neposedné, zvědavé, ztrací pozornost, někdy jsou protivné až nepříjemné a hnusné. To všechno my víme. Víme ale také, že největší odměnou za naši námahu nám bude příchod a úsměvy právě těchto dětí. A jak si je získáme? Celkem snadno - na

jen kdyby nebylo toho laika, co mi do toho pořád kuka

poměrně malém území určeném pro park budeme stavět - stavět atrakce, stánky a obchody, zušlechťovat ostky, sázet stromčky, zaměstnávat lidičky a veselé průvodce parkem, budeme se starat o bezchybný chod jednotlivých atrakcí, udržovat čistotu a hlavně - starat se o bezchybný provoz parku tak, aby byli děti spokojené i laická plná!

Hra THEME PARK sice vybočí z tématického okruhu předchozích her BULLFROGU, ale její zpracování do jisté míry zapadne do schématu her předělných. V roli správce a majitele parku tak budeme sledovat veskeré dění z ptáčích perspektiv, v 3D pohledu budeme plánovat, stavět a dohlížet na veskeré dění v parku. Pracovní nářadí bude přitom přesně takové, jakou bychom si u takové práce představovali. Nepůjde jen o to naplatit všude co nejvíce atrakcí a vhodně je propojit cestičkami. Je nutné rozvrhnout strukturu tak, aby se zbytečně netvořily fronty, aby nebyly atrakce nevyužívané, aby se děti bezcílně neplácaly po hluchých stěnách a aby všechno vypadalo hezky a útulně. K udržování parku budeme najímat neružných příruček - od strážců a mechaniků až po převecenou

šlepič (resp. člověka za šlepič převeceného). Vyber atrakci - 36 atrakcí jako horské dráhy, gumová „ská-kadia“, kolotoče, strašidelné zámky, houpačky pirátské lodi a další a další. Nebudou chybět ani stánky se zmrzlinou, hamburgery či nafukovacími balónky. Už ted je jisté, že stavba horské dráhy s loopingy a vyvrtkami přesně podle našich přání bude skvělá, stejně jako ostatní atrakce. Nic ale není tak snadné. Nepůjde totiž jen o atrakce, ale i o jejich provoz. Bude možné regulovat jejich atributy jako množství pasažerů, dobu trvání či rychlost jízdy. Důležitě bude sledovat, cemu listků, dávat pozor na ozery dětí v parku a správné hospodařit. Zbrkleť hospodářství se nevyplácí a zkrachovalý komediant zábravných atrakcí se může jen učit k smrti.

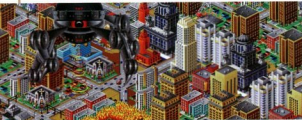
Posledním bodem je zpracování. Jedním slovem - nádhěra. Dvěma slovy - nádhěra, nádhěra. Třema (dost - red.). Grafika je úžasná, stejně jako u ostatních her BULLFROGU je plná detailů a přitom přehledná a jasná. Všechny atrakce jsou zpracovány nadneseným a přikrášleným stylem, barevně a neskonale roztomile. Při srovnání se atrakcí ze zbrakou pohybovat, vydávat ztrfěnou poufoučnou hudbu a zvuky - kdo byl někdy na Matějské, ví co mám na mysli. Děti v parku pobíhají, smějí se či se zlobí, nosí balónky nebo pohazují odpadky (povťny!) - prostě nádhěra inádhěra, nádhěra!

THEME PARK bude hra, která pravděpodobně nepotřebí narušivé zábijáky a střelce. Rozhodně ale bude příjemným a milým zpestřením. A i když nemáte rádi děti a nechcete jim ošlat radost, můžete si říci, že jde stejně jenom o peníze na dětech vydlábné. Možná se vám potom THEME PARK bude hrát lip. Rozhodně si jej ale nenechte ujít!

ICE

HRA MĚSÍCE

Všichni stavitelé, projektanti, přirození i paranoidní vůdcové, obchodníci, taktici, dopraváci a hlavně milovníci prvního SIM CITY, vstávat, jde se do práce!



Největší poborem byva návštěva z vesmíru.

hRA MĚSÍCE



Město se chce bavit, a fotbalového stadionu je i park a zoo.

SIM CITY 2000

Nemám rád složité strategie, davy nespokojených lidí, volitelnou obtížnost, nezaměstnanost a dokonce jsem nebláznil ani z prvního SIM CITY. Nebylo mi to ale nic platné, protože jakmile jsem dvojkou nahral s nevinným chůčem hru jen oproti super a na této dvojičce stránce se dozvíte proč. Už bylo na čase, aby Maxis stvořil něco vyjimečného. Po sérii nepřilís úspěšných simulátorů mravenišť, farem a Země se vrací k ověřenému budování města. První SIM CITY bylo spousta z POPULOUS průkopníkem budovatelských simulací, vzbudilo vlnu výtvarných maniaků, kteří na něj nedali dopustit. Maxis byl tvůrčí, záboval své publikum různými datadisky a výjezdy. Ve skutečnosti však každý čekal na něco většího, čím mohlo být pouze nové SIM CITY i se spoustou doplňků, lepší grafikou a hudbou. Dočkal jsem se až po pěti letech! Dal si na čas, ale ušil se vpiatlo. SIM CITY 2000 nedá spat mnoha lidem a určitě se stane klasikou. Co má tofo úspěšné pokračování společného s dílem prvním? Je to sice s podivem, ale může-

te si do něj importovat své původní města ze SIM CITY 1. Spolu s tím, že stavíte město mi všechny rozdíly došly. Ostatní je nové a lepší. Netradičné začnu grafikou, která mi jako první vyrazila dech. Město vidíte přes celou obrazovku ve vysokém rozlišení, spousta věcí je animovaných, město prostě žije. Po ulicích jezdí malá autíčka, po kolech vláčky, na letišti létají letadla a helikoptéry, v parku si hrají sprajty. Po řece jezdí nákladní loď, na staveništi se točí jeřáby a v potrubí teče voda. Tohle všechno v hře s vysokým rozlišením dá počítači pěkně zabrat, takže je zde možnost změnit herní plochu pro pomalejší PC-čka. Windowsovským způsobem se pracuje se všemi okny, můžete je otevírat, zavírat, přesouvat a zvětšovat. Stavba města byla rozšířena o několik důležitých aspektů. Musíte stavět policejní a požární stanice, věznice, školy, zábavní objekty, letiště a přístaviště. S tím souvisí také starost, město musí mít dobrou dopravu a policijei dohled, lidé se musí dobře bavit a vzdelávat. Všechno se vším souvisí, nemám školy, mám hloupé

lidi a vysokou kriminalitu, není-li dobrá doprava, přichází zácpa a hospodářské problémy. Spolu s těmito starostmi je třeba stavět město jako takové - budovat obytná sídliště, průmysl a komerční centra. Hlavu vám zamotá i rozvod pitné vody a elektrického proudu. Staré tovární vrbuchují, město se zamořuje spalením plynu, lidé chtějí čistě ovzdušší, zoo, parky, stadiony, dokonce i půjčovny lodíček. Popovívat všechny oblasti výstavby je skoro nemožné, jste si z toho přiblížení dovedete představit, jak čeněte SIM CITY 2000 ve skutečnosti je. Možná vás udiví, že se celou dobu neženete za žádným cílem. Hra nemá konec, prostě stavět až do zbláznění. Ani bych nečekal, že tato „malá motivace“ bude fungovat, a vída, zabrala. Abych soustředil úplně nevyloučil, okolo vašeho města vznikají ještě čtyři soupeřící městečka řízená počítačem. Ze statistik jasně vidíte, jak se cízí města rozvíjejí a jak přitahují nové lidi. Zvýšíte-li například daně, začnou lidé odcházet do okolních měst za lepším bydlem. Stejně se chovají, nemají-li vodu nebo dosta-

tečně dopravní prostředky (letadla, vlaky, autobusy a metro). Jako správny politik se musíte snažit vyvážit nejen daně, ale i dotace policii, dopravníkům, učitelům, požárníkům a jiným důležitým skupinám. Dotace se získávají do financí, takže by se někdo mohl snažit je omezovat. Avšak pozor, nespokojení lidé mohou být nebezpeční. Stavka hradů může způsobit požár celého města, chudí dopravní organizují zácpu a demagogi silnice (nopakoh bohatí dopraváci nakoupi helikoptéry a vysílají Zelenou vlnu, opravdu, tohle není vtip). Finančně krize se dostává pozve v přípaě, kdy musíte postavít něco hodně dražšího, novou elektrárnu nebo letiště. Elektrárny po padělosti leteckých vrbuchují, takže je dobré mít nařeteno na horší časy a katastrofy. O informovanost se starají noviny, ze kterých se průběžně dozvídáte, co hrozí a v čem jsou problémy. Nápis jako „šiši se hurikáni“ nebo „Stafkida továrna doleává“ jsou jasné, ale teprve časem vám dojdou některé hlubší souvislosti. Například postavíte-li letiště v zástavbě, budou do domů bourat letadla, ito se mi zrovna stalo, na obrazovku

ku vidíte mě druhé leštěté Ruzyně. I vybudované stranou na kopci, zastavíte-li celé úbočí kopce budovami, nebudete možné prokapat tunel, velký shluk vodovodních trubek kom-

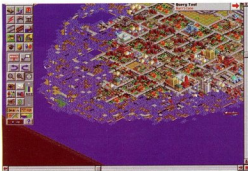
STRATEGIE MEGALOMANA

Už v prvním Sim City bylo něco, co vás nutilo stavět stále dál a dál až do úplného vyčerpání a kolapsu. Dvakrát itedy spíše dvojnásobkovi ještě více podtržila někde v hlutinách ukřtě

To, co město nezbytně potřebuje k rychlému rozvoji, jsou peníze, voda a elektřina. Peněz máte dostatek alespoň zpočátku – pak si můžete také ještě něco půjčit, ale pozor na výši úroků. Vodu město získává pomocí pump. Ty nemusí být nutné v vhodném zdroje – avšak dříve od vody pracují na menší výkon. Protože vás čekají sucha a deštivá léta, je vhodné pomýšlet i na nějaký ten zásobník vody (Water Tower). To vše musí být napojeno na elektřinu – je jen na vás, jaký zdroj elektřiny zvolíte. Vhodná je elektřina vodní – proto ty vodopády na „božském“ počátku. Nevhodnou je jen malý výkon, takže za nějakou dobu budou na všech kopcích kaskády elektrárn. Kdo si nechce přidávat starosti se stálým nedostatkem elektřiny, rozhodne se pro větší kalibr – povětšinou tepelnou energii. Ta má však několik nedostatků. To, že potřebuje vodu, snadno odstraníte propojením s městským potrubím. Kouř z elektrárny vám zajistí také bude načistit – rozumějí j postavíte mimo hlavní část města a je téměř výhradně. Jak se bude město rozrůstat, bude centrum tak nepřijemně blízko kouře. Že vlivem z toho bude špatně – natož obyvatelům. Ten největší nedostatek je životnost. Každá elektrárna vám vydrží max. 50 let a pak exploduje (pokud jste jí ovšem na varování vědci v novinách předtím nebourali). U tepelek, olejových či solárních elektrárn to není žádná katastrofa, ale vy máte také k dispozici (za

nutně potřebovali poslat. Krize ják ve dvacátém století v Americe, nastějí nemuote skákat z kien. Vše můžete odvíhat pomocí diam. které se vybíráj jednorázě za rok. Občerstvete zaměřit větší příkladové krizi? Pak zveřejně daně obyvatelům a snižte odvozy do státní pokladny průmyslu. Maltá radou, na kterou již časem přijete také. 6 a méně procent daní znamená prudký rozvoj, 7 procent přirozený rozvoj, 8 stag-nace, 9 a více procent znač spē upadk.

A to jsem se ještě nedostal k dopravě, kriminálně, vzdělanosti či zdravotnictví. Vše musíte sledovat a udržovat ve správné rovnováze. Máte ve městě moc zločinností? Žádný problém, postavíte policii stanice. Každá však zatíží váš rozpočet o plné prachy. Obyvatelé budou spokojeni, ale vy budete plátit každým rokem pěknou pláku. Budou vaše ulice přetíženy dopravou? Nevadí, postavte metro. Ale těch peněz... Z počátku si sami obyvatelé města chtějí o to, co chtějí – přejí si si Zoo, vrbudujete zto inženýrů. Postupně budujete na žádosti obyvatel přístav, letiště, parky, glacierní klub, spojujete své město s jinými. Na prostě máte hromadu práce a čím dál tím méně idobí starostí. Jako Správni Mužové Na Radnici však musíte žádostem předcházet. K tomu vám pomůže několik počítačových poradů – přes školský, zdravotnický, dopravní, ekonomiku atd. k dispozici máte i tzv.ové „drobnosti“ jako je např. daň z přidané hodnoty či program na podporu sportu máide-



Pohled na zplavu a ptačích pohledů, to bude práce!



V roce 2500 se ve městě nacházejí i bizarní futuristické stavby.

score	86%
Název hry:	SIM CITY 2000
Výrobce:	Maxis
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Občinnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	90%
Grafika:	95%
Zvuk:	80%

megalomanské vášnosti, takže se dostaly na povrch. V každém z nás je přece kus hračky, stavitele, vládc, energetika, božtyle, finančního magnáta, bagristy, policajta, hasiče, zahrádkáře či Filatelisty inee, tak daleko jsem se nechci dostat.

Na začátku hry se z vás stane bůh – to tehdy, když si chcete přebobit krajinu, ve které bude stát váš miniatáček. Pro ty, kteří se boj nesníží v dalším průběhu hry, doporučuji nastavit a vygenerovat pro budoucí město neprostoplácnu ale pak z vás nebude nikdy bagrista s co nejvíce stromy (ztráctie potěšení stát se největším zahrádkářem – ekologem ve městě, to ale až po bouřích obyvatel, že jejich rodné město smrdí...). Na kraji mapy postavte horu a tu „osazteje vodopád“ (to podáváte v sobě tak trochu toho energetika). Zahrňte zeminou velkou část řek a jezír a nechte si jen menší brozdavěště pro budoucí přístav. Teprve teď je čas vaší „boží práce“ hotová a vy máte ve nejlepší přírodní předpoklady, aby z vaší vesnice vrostla ta největší metropole na světě. Lze to ale také všechno nechat na bohyni Náhodě, ona se vám sama o terén postará. Jako starosta nového města můžete začít na tři obtížnosti, které se liší zejména množstvím peněz do začátku. Jednoduchou doporučuji všem „normálním“, kteří si chtějí zahrát „střední jen tím, kdo se chtějí se hrou „poplat“ Občinnost hard je jen pro největší megalomany. Bůhůžej já sám se mezi ně nemohu zařadit, přestože jsem se pokoušel nejobjemnější nastavení alespoň zok rozehrát. Vždy jsem dostal do závratných důlnů (zažná se již s dluhem 10.000 dolarů, které jste dostal na ten nejvyšší úrok 3 procenta – ale i tak to znamená rok o rok -500 dolarů do očekávkého rozpočtu a vždy jsem byl s rozpočtem v minusu.



Sklada podzemní síť metra, potrubí a tasek.



Veře nebo nevěře, ale i takové město je možné postavit.

poměrně výhodných podmínkách elektrárnu jadernou, vzpomínáte na Chernobyl? Po vodě a elektřině na vše šelá vstavěta městských čtvrti. Vaším hlavním úkolem je udržet průmysl (žlutá pole), infrastrukturu (banky, hotely, obchody – mocná pole a obyvatelne části (zelená pole) ve správném poměru. Malý příklad z ekonomie Sim City: při velkém počtu obyvatel a téměř žádném průmyslu vypukne nezaměstnanost. Začne upadat a chátrat infrastruktura a po ní opět průmysl, který jste

že. Zerkta simulace jak se patří (kdo se prodádo 20 a 21. stoletím, má vrbudit iv reálu se tak 24 hodin hraní). Vbodi vymysli sami něco, kam nepřelíně město pomalu nacpete, něco, co je odněvů již katastrofální a téměř nepotřebuje vodu a elektřinu. A potom? To ani sám nevím...

binování s tunelem brání stavbě metra, atd. Statistický ukazuj, kolik lidí je zaměstnáno v jakých odvětvích, přrůžtek populace, rozvíztie komerce a jiná fakta. Kdo chce trochu vidět do budoucnosti, musí si všechno dobře pročítat, jini se mohou nechat překvapit záplavami a stávkami. Vynikající simulace a první coparou velká hra tohoto roku. Maxis zabodovat.

ANDREW

RECENZE

Chcete si odpočinout od přeektronizovaných systémů moderních letadel, zapomenout na příliš dotěrné samonaváděcí střely, informacemi přeplázané situací displeje? Při slově SMA vám zabijí praxelet žadatelů vlny, ráží byste se zase ocitli v časech, kdy muži byli stále ještě pravými muži. Ženy prvními ženami chlápi tlačí tlačítka stroje-ří a AFJ Centauri pro tentokrát vyzvedáme a soupeři piloti se nedívají do tváře jen smrti, ale často i sobě navzájem? Firma Dynamix vydala další z řady svých simulátorů, ve kterém se vrací do doby vrcholného rozvoje bojových letadel s pístovým pohonem, druhé světové války. ACES OVER EUROPE (AOE) navazují na předchůzce ACES OF PACIFIC (AOP)

ACES OVER EUROPE



Hankeer Tempest převádí dvěma Me 262, jak se má lézat.

z bichromského vlnění. Vnější vzhled a systém menu je shodný, ale to neudělá štěstí, samotná akce je velmi podstatně vylepšena. Letové vlastnosti se konečně blíží realitě. V AOP se ještě dulo letadlo postavě na křídlo. Ibovinnou dobu pokračovat v nočném letu, a směr držet jen mímým potáčením výškového kormidla ve všech nastavitelných obtížnostech hry. To je natolik zvláštní, žeby v letových vlastnostech, že je připravila o velkou část radosti z boje. Jak se může pilot těšit z přibývajících japonských kokard na trupu svého letadla, když ví, že má situac velmi jednoduchou? Tim programátor své výtvor degradoval v pozadí na stříšku z letadla do prostředí. V AOE se už strog v náklonu dlouhým mnohem realně, ploché vzhledy větší soustředění a je daleko zábavnější. Dále se podstatně zvýšila inteligence obrávnou a ani neslo v úvodu článku není od věci. Pokud mají počítáčem řízení piloti možnost, skutečně se často snaží útočit směrem ze slunce. Má to význam, program toté napodobuje i oslnění pilota. Opět srovnání s AOP, po jejich nastavení jsem si okamžitě zvolil boj v F4U Corsair prot čtyřem Zeroům při nejvyšší nastavitelné obtížnosti a po krátké době šla vlněna k zemi. Při pokusu o totéž v AOE B-1D Mustang versus 4 křídla B-17, až B-24 nebo Ar. 234. Existují dva zvláštní druhy misi, jednotlivě samotná akce různé hodnoty, jako je třeba stáhní bombardérů, souboj s nepřítelskými stíhaš, útok na námořní loď, zcela konkrétní historická mise a další. V nich si můžeme zvolit druh a počet protivníku, vlastních letounů, počasí, startovac výšku a další podmínky boje. Jen v historických misích



Me 262, který právě doletěl. Za křepím vltičného Tempesta Pengain.

Vzdušný jsou AOE také vylepšeny. Příbly tzv. TALL RES mód, 320x400 bodů (robuž se týká jen vzhledu z kopítu, přístrojová deska zůstává nadále v rozlišení 320x200) a letadla nejsou klasicky vektorově hranatá, ale mají oblé tvary. Je jasné voličná kamufáž včetně nepravdivých maskovacích skvrn a marking. Při takových detalech je pak například průlet formací osmi čtyřmotorových bombardérů B17 krásnou podívanou. Propocarovací pozemních očí tvořila, vlaky, odpočívací rampy V1 a další je velmi dobrá. Zřejmě zcela záměrně, kvůli unáhlení, autoři neuvěřivou takovou pozornost modelování terénu. Krajina je zcela plochá, v místě měst se nachází jen několik roztroušených budov a půdněnné naznačené cesty. To dnes už neodpovídá standardu pro letecký simulátor. Pravdou je, že v boj, kdy se po obzore mihal třeba i dvě desítky strojů, mi detaily na zem příliš nescházely. Na výběr jsou všechny hlavní stíhače RAF, USAF (tenoch US Army Air Force, dnes jen USAF) a Luftwaffe, včetně proudových Me 262. V akci jsou k vidění i další typy, jako jsou třeba B-24, B-17, Ju 88 nebo Ar. 234. Existují dva zvláštní druhy misi, jednotlivě samotná akce různé hodnoty, jako je třeba stáhní bombardérů, souboj s nepřítelskými stíhaš, útok na námořní loď, zcela konkrétní historická mise a další. V nich si můžeme zvolit druh a počet protivníku, vlastních letounů, počasí, startovac výšku a další podmínky boje. Jen v historických misích

Nepřítel je vždycky ve slunci!



Pohled z kabiny P-56L i zaměřovači Ju 88, který nemá štěstí.



P-56L Lightning křídaje formaci Ju 88.

jsou parametry nastaveny podle skutečnosti. Zajímavější je zúčastnit se souvislé kampaně s vybranou jednotkou. Umístění, výtvor a typ akce odpovídá realitě v daném čase. Například jednotka vyzbrojená Spitfry (k je pověřována bombardováním odpočívacích ramp V1 s jednotou 500 liberní pumou, jak tomu bylo i ve skutečnosti. Vypáření prvního útvaru takových akcí lze najít ve známé knize Pierre Clostermanna Velký církus. Postupně primně jednotlivě úkoly, datum, místo a čas některých akcí souhlasí podle tvrzení autorů se plitními historickými údálosti, výsledek záleží už jen na skloních mistrovství hráče. Nedalo mi a pokusil jsem se některé údaje ověřit. Vzhledem k tomu, že výše zmíněná kniha Velký církus je uvedena v použité literatuře a manuálu a jako jediný vyřila také česky, stáhl jsem po ni. Opět o umístění a vyzbroji namátkou vybraných jednotek - 602. a 122. perutí Spitfire 90, nebo 274. perutí Tempestů souhlasí. Jestli mě zajímá historické mise, které mají, podle autorů, odpovídat konkrétním akcím. Je možné, a často nutně, vyřadit vojáky prvního útvaru akce "The Remagnen Bridge", stačí nalozovat stranu 219. Pierre Closterman v ni poškodil jeden Me 262. A co vy? Dalším zpeřtením je radiokomunikace s ostřními plochy za letu. Je možné, a často nutně, vyřadit rozkazy během akce a tak ji usměrnit. Například část letů ještě postar proti útočným stíhačům a se zbytkem pokračovat v náletu, nebo

vzvat svoje číslo ke krytí zad. Rozkazy se vybírají z malého menu bez přerušení letu. Samozřejmě nic není dokonalé, včetně AOE. Jednou z největších vad na kráse je příliš rychlý vzlet. Většina letadel se zdvihá iže země už po nereálné krátkém, 5 až 4 vteřinovém rozběhu. Další nedomyšleností je možnost vypouštět pod brichem zavěšenou pumou z jednomotorových stíhaček v letu kolmo k zemi bez následků. Stačí si představit její průlet okružem vrtule - zařízení na synchronizaci otáček vrtule a pádu pumy nebylo dodnes vynalezeno. Letouny specializované na bombardování střemhlav, jako třeba známá Stuka (Ju 87), měly bombu zavěšenou na výklopném rameni, a to i při odhození vystřelilo dál od trupu. Laňduku pro mládežky piloty je rozsáhlý manuál, který je i celý dobových fotografií a obsahuje převážně zajímavé historiky z boje. Druhého část vyprávje krátký popis letounů se kterými se můžeme ve hře setkat, s jejich základními parametry, fotografií a osobnostními barevnými nákresem. Zbytek dokumentace je věnován výuce letových obrát, takový vzdušného boje a na závěr popisu ovládní hry. V LD RES módu se dá rozumně lézat na 386/40, ale při nashromáždění větší počtu letadel v zálehu, což je v AOE naprostě běžná situace, je už pilotáž pro školární obranu poněkud obtížnější. Ale možná. Skutečně absolutní řadba je pak provozování na 486/50 a vyšším jím v TALL RES módu, kdy je animace za všech okolností zcela plynulá.

PENJUN

score	82%
Název hry:	ACES OVER EUROPE
Výrobce:	Dynamix
Zánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítac:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	80%
Grafika:	80%
Zvuk:	75%

www.oldgames.cz

Tak ty si myslíš, že TY máš dnes špatný den. Hm. Tak to si teda nemysli. Ted' je tady totiž malý dáblík Mutt, aby ti dokázal, že ten tvůj den byl oproti jeho dni úplněm rájem...



Mutt - outpuk není rozkoš (sveti - red.)

Jestli vám (uvod pripada trochu dmy, nedite se. Divny je uvod, divny je nazev hry, divny je svet kolem nas a hlavne - dnuj je hra UTIL Divil. Tak treba - vamerite si uz ten nazev. Spravne by to prave melo byt UTILE Divil, Malý dáblík ne?!. Ale počkáte, jak by se vám líbil třeba název Malý dáblík? Dobry ne? Utill Divil je jednou z neobvyklejších her. Vratou budete tedy hrát, je také jednou z graficky nejlépe zpracovaných her. Je také mírně vtipná a komická. Ale na druhou stranu je také naprosto úhelná a šlehá a pokud si nedáte pozor, můžete vás velice snadno přfírně nabáat a dohnat k nepřítomnosti. Proč? Copak nevíte, že právě tohle se vám stane v pekle, kam je celý dít UTIL Divil zasažen? Neuvěř? Tak čtěte dál.

Mutt je dáblík. Inco-dáblík či co? Mutt je malý, demony, slovy a hlavne PŘÍBĚŽNÍK. Má dáblík, jeho správa je celá je spaga. Má dáblík, dábři a štráňáci se po těle spánci a hlavne spánci. Ones může býtšně zhrout trochu toho spánci a tak mu není zrouna po chuti vstát a vydat se na Radu. V terménu, nudné a hrusnoudné se tento rok neobd zloha nic. Ostánie nedělo se tady nic ani rok, předtím, před sto lety a za deset miliónů let se také nebude nic dít. Všechny dny jsou takové stejné, nudné a nezajímavé. Jen jednou do roka se - stejné jako dnes - v Sm Starobých spánci velká má, aby vybrala hrdinu pro svůj dáblíkův úkol. A ne jen tak ledadláci - ulovcováni hrdina se, stejné jako zástupci jeho předchůdci, vyjde do Podivné síry Labirint Charou aby získal medailonu Pízu nejnosti. Každý rok je jeden dáblík vystřel doůl, někdy se však dáblík nevrátí. Mutt nemá dnes dobrý den. Vzdání si totiž nejradši stěbilo. Jeho osud je zpečetěn - to už ho ostánie dáblíko počkáčkové po zidech, řadí nady a používání na ostu - na ostu do Labirintu okrášlenou nápsy jako „Zaradit všem radši“, „Vše je okrášleno čar“, „Jestli se vám líbí“ atd. No co, peklo je peklo a někdo musí Pízu hrdinost přfírně. Ne?

I když to bude těžké, pokusím se hru UTIL Divil popsat, i když se naprosto vymyká našim kategoriím. Základní kostou hry je dungeon. Tedy bludštěň chodeb. Vše dáblík se tady pohybuje tak, že je jeho hlavním lehem, tady se je naprosto nemožné, ale upřímně - časem si jstě na svou odpornou podobu zvyknete a budete se v ní dít. Jkto dímání postává velice zasažu pokoují se, ale může se libovolně pohybovat na všechny strany, tam, že si můžete jít „i scobit“ do stran, šimko. To proto, že peklo obsahuje je spoutu nepřítomných nárazů. Zátrmco v prvním podzemí narsate jen na pár bodáki a dít v zemi, v dalších úrovních vás již uvítají pámenomety na stěnách, automatické luky, pekelné jarmy chvilo cihel atd. Clem je pochopitelně proit všech pít dáblíko Pekla, a to je



Hogsci - jak se má to v pekle hezky skláče...

možné je za předpokladu že ai vás nechytí Bystost (The Entity) a neprovede vám jeden z roztomilých způsobů mučení. Ji napředě dobud a nasaveče všechny požadné plátnobí bi napředě dostatek peněz k doplnění zdraví. O pozdější dostatek peněz k doplnění zdraví a dít na kono úrovně d' nezapnete potupnou smrti na některé z pastí v drobných či nezapnete všechny počítat. Ji napředě dobud a nasaveče všechny požadné plátnobí bi na kono úrovně osvobodíte druhé tři nešťastných dáblíků. Ji napředě spánci všechny dula a bopáke meštry, korčichy tady bře 40.

Pokud jde o ty meštry, jejich tady tolik a jsou tak rozdílné. Je je nebe všechny pospat lehem, se je pospat a já to udělám v návodu, který spolu z meštry oskóme v přítlmí SCORE. V záseji je ale lze rozdílné od několika kategorií. Jednak to se nejrůznější odpornými pekelnými obudkami, věšinou za pomoci nějakého přefírnětu teke-ra, jení. Potom tady jsou nejrůznější 30 místnosti, které jsou opravdu nejrůznější - od střídkání spruce na pancouka přes házení drohokami do drohových meader, přefírněčování lávového ohně, skákání na žestlo plátnobí nast pekelnou prociati, až po odcházení panáka Conroya Meštry a skákání v hrusnám kóži obrovského kostkove. Dále trq-



Orientální tance azeb pekelny bo mužie (ehni) proti mužie (ehni) azeb.



David a Goliáš po Gremlinovi.



Ka co potřebuje ševník kostkove trampolín, sevim. Ať to zjstane, tak si to stejné necháme pro sebe.

score	72%
Název hry:	UTIL Divil
Výrobce:	Gremlin
Zánr:	Pohádka
Styl:	Peklo
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosfera:	70%
Grafika:	80%
Zvuk:	65%

DRUHÁ STRANA MINCE

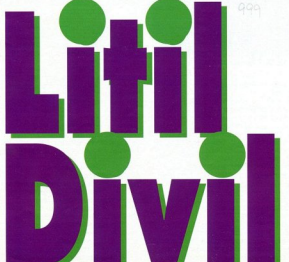
Podle mě je UTIL Divil ještě větší peklo, než si ICE myslí a net s' y dokážete přetavit. I když nemám proti horou vtebě nic, UTIL Divil je tak neobvyklé obzvy. Že by s' zasažu hodnocení osobnosti naprosto torálně nehrátě. ANDREW

rozemlé bludštěň líke budete v 3D pohledu chodit, bloudit a být obojoví a konečně trogocemné boje s nejrůznějšími ztránami. Ani na vteřinu zde nezasméme. Že tady to je ORAVU PEKLO.

Ted se zpracořít - grafika je výborná. Všechny místnosti jsou naleseny nuz-gomunismim pekelný stylm sčesně odpovídákím charakteru hry. Nezapnete Animace Dávle je super. Super-fírně množství pohobů a jich plymukost je užena. Hrubca je stráná. Ne strání, ne nekvalitně provedená. Strání. Jestli s' nějak přefírnětu hrdou z peka, tak tedy přefírně tahe. Podně kofokonečné meader se strídá s ponurnými meadami a ty zase pro změnu s výsmělnými vesměmi. Hrubca je stráná a nečpote. I, aby vás hra natvála, vyřítěte já.

Mězí si myslíte, že sem pancouka že se potát zmůjy o jakémsi „jublání“. Mm no mám na mysli. Autoři totiž pravděpodobně chtěli dobitovat atmosféru pekla pekelnou obdílností osle hry. Nejen že tady ubývá čas a dokud se dáblík vlas nemsatě chvít a umů ho Bystost, ale hra je švoběna proto, aby natvála - i když se vám něco nepoveče. Divil se začne vteřák, bouchat píseč do země a musitě něco neroscovnětěho, pravděpodobně sprošto. Nake je v dalších úrovních obrovské množství pastí a náletným z nich se nebe vyhnout. třetí jarmy vede sebe z nich náhodně vyšehávaj plámeny. Jsou tady uzdravovací pošlony, na kterých se buďte uzdravíte nebo na vás, zola na principu náhod, spadne piano 17l. Hru lze ukádat jen v jednom meše na každém paste, což osarozu nepřesně k User-Friendly charakteru hry.

Co řo zábrání? UTIL Divil je naprosto úmorná hra, která až je perfiktní zpracování, zátrco na přifitřivost svou obdílností a náhodnými elementy. Že to rozhodně něco, co tady ještě nebylo. Kromě toho - stejné výsmělné dokone pravděpodobně v pekle, a tak se můžete alespoň podívat, jak to tam vypadá. A kdyžch nezapomně, v osle hře sice není žádné slovo, jediný náps, ale patří k ní jeden vteřák. Pekelných požaderních novim, čuenciovány papír na mapování a křehá barevná plátná. Z peka pochopitelně. CE



QUEST FOR GLORY

Shadows of Darkness



"I am what was once the Paladin Piotr."
Málokdo vidí tento detail paladína Piotra.

Po velkých problémech jsme QUEST FOR GLORY IV prozkoumali, zmapovali, dohráli, a zrecenzovali. Přinášíme vám výsledky našeho průzkumu.

Jak ten čas téle. Nedáno se o čtvrtém pokračování úspěšné sieriacké série Hero's Questu pouze šuškulo v novinách. Potom jsem však předběžnou vězí, že k téme jsem byl nadšen a teď už jsem hru už dokončil a plně rezný. Přichází fanfary, jak se nám QUEST FOR GLORY IV líbí, tradi... Na tomto místě jsem si představoval eufonické adventuraři nebo „společný sen roztočeného pářana“, ale budu se muset spokojit s překvapivým, ale skutečně odpovědným inkaz to ze mě nechce vylézt virkem. Nic moc.

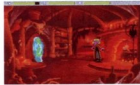
V poslední době se nám mnozí připadly velkých obávkami, které se rychle mění v nevěřící zlámaný. Quest IV síce není tak kritickým případem jako INKA II nebo SHADOWCASTER, ale rozhodně jsem od ně nejen já, ale i ostatní Sierra, čekal mnohem víc. Jak čas postupoval a dluh série přibývalo, mizeo originalita i hrátelnost, každé další pokračování bylo o trochu horší. U druhého dílu většinou přeřvala euforie z jednící, takže se zaměřilo okolo na měrném nedostatku. Ofi třetí byl jedním z překvapivě neuvěřitelných 256 barev a byl tak skvěle uvolněn, že se zapomnělo na hrátelnost. Čtyřka však není ani reprodukci, ani příliš zábavná s dletem ovním se nedá vůbec srovnávat a skry-



Obzvláště cizokrášné vidějí její netuší, že je za pár set let čekají paneláky.

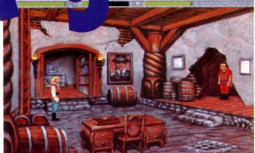


Sklep prolehlého klástra skrývá rozličné zvěři.



Baba Yaga si mno z prvního dílu dobře pamatovala...

vá několik podstatných chyb, o kterých se zmíním později. Abych nezalal kvášením hmož, podíváme se nejdříve na lepší stránky této rozšířené adventury. Tím nejlepším je hudba a zvuk - na své hráčskéky může být Sierra opravdu pyšná. Nejsem, že každá, ale tento-kráčí opravdu každá, vzhledem je hře má svou atmosférickou hudbu, ale autoři si ještě dále a složí sklad by noční a denní. Některé melodie byly natočily skvěle, že jsem si je nahrál na kazetu a posouchám je v přepychových dopravních prostředcích s lablínem usměřením na rtech. Do takového extrému jsem životě zálež jen jednou v souvislosti s obávkami TURRICANEM II, jehož skladby byly tak skvělé, že po čase vyšly i na CD-čku. Sierra pochopitelně vydala SHADOWS OF DARKNESS i na CD, takže se po něm snáším, abych měl melodie kvalitněji. Zvuk se podobá skvělejšímu odvčenu LOST IN TIME a KING'S QUESTU V. Vyniká zvláště šum lesa s obávkami bušením potůčku a noční cizokrášný dletem. Všichni hudba a zvukové efekty prostě jednička s hvězdičkou. Bohužel tomu tak není s ostatními podstatnými



Tajné cvičení pro zloděje, magici a bojovníci nejsou vítáni.

věšmí. Grafika občas ukáže detailní obrázy, ale většinou se opakuje stále stejně les a jaskyni. Výsledkem je síce „pouhých“ 14 mega na harddisku, ale stereotypní obrázy, kterými navíc procházíte stále znovu brzy omrzi a volají po změně, která nepřichází. Že silbovaného hororového prostředí se časem vyklube pouhé lakado na peněženky. V noci se možná občas otočíte, jestli za vámi nesedí bezbožná, ale časem zjistíte, že vám nehrozí žádné nebezpečí výjma ubohoučích zomkolu a šlápných králiků sebestarhu. Pokud nejste potobní zlobě se sílnou u út, nemohou vás rádoší hraběcí přilby zabít, po chvíli odskočí máte plnou energii, takže proč se netoulat po došatě v zákletém lese? V dílu prvním jsem měl takovou hrůzu z nočních podklatků lesem, že jsem vstával ze židle v momentě, kdy se něco vyřítlo z housti.

Stále mňódně se stává posouvání logiky na poslední místo důležitosti. Quest IV nezávistá pozadu a jak inehratelnost napovídá, drb i dlouhú pékání od těla. Většinou zjistíte, že navíte, jak dít: Zložitě všechno na všechno a nakonec uolovte nesmyslnou kombinaci. Tento nedostatok v přemýšlení však kompenzuje mazaná mňóčnost proklaté hry s magikem, zlobějem či bogovnikem, pro které se světlo dílu se podobáně líbí cizky i přáníci cizky. Zábavné je kombinovat různé profese, bojovník může trochu kouzlit, zlobě občas zapomena na etiku a vrtat dveře a magik může ukříst zapovězené ovno, namisto, aby si ho přičaroval. Problémem je zkrátit číste profese paladína. Padán ovládá všechno možné a dostává zvláštní úlohy pomáhat lidem. V minulých dílech se paladínem mohli stát každý, kdo si dobře vedl a byl ostrážty. Do čtyřky však paladína musíte importovat z pozice uolovně na koně jednící z minulých dílu, jinak ho získat nelze, což je ušlechť nesmysl. Všechno, co jsem zatím vymnoval byl na tisk nošedku, hra je určité originální, má super zvuk a bětšnou grafiku. Je to však ještě jeden problém: V mojí verzi hra 1.00 byl mraku chyb v programu. Nechvil jsem si myslél, že snad vyvídká můj počítač, ale časem se začal zmlouvat i karmadní, zejména Čp Vlada, že s Glory čtyřkou nelco není v pořádku. V současně době již Sierra vydává dvě nové verze, které zstarma

posílá svým zákazníkům, aby hru poopravily. Já ale vycházím z verze původní, protože při změně programu, byť i k lepšímu, již nemůžete použít uolovněn pozice, což při neustálém třetování vašeho hardy opakovaným spřáním na stromy, a cílení znamená velké utrpení. Požte si programem byly velmi různorodé. Dobrá hra spadá pro ukladání pozice, paladín hře „jen tak“ z něho nic při některých neobčasných pohybech, chování v obávkách mimo obrazovku, atd. Aby toho nebylo málo, některé momenty ve hře nesedí časově, něco uolovně dříve, nežli je třeba a navždy zkusnete a časové smyčky bez možnosti nápravy, to by se LucasFilmu určité nikdy nestalo.

Po tomto vyčerpávajícím popisu přichází konečně posouzení nebo spíše odsouzení - QUEST FOR GLORY IV je prostě NIC MOC.

ANDREW

score **74%**

Název hry: **SHADOW OF DARKNESS**

Výrobce: **SIERRA-ON-LINE**

Žánr: **Fantasy**

Styl: **Adventure**

Počítáč: **PC**

Obtížnost: **Neohratelná**

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **72%**

Grafika: **72%**

Zvuk: **90%**

www.ofthegames.cz

Zničené domy, krátery po dělostřeleckých granátech, vraky bojových strojů, mrtvá těla vojáků, oheň, kouř spáleniště. Z nedalekého lesíku vzletné skupinka bojových vrtulníků, zakrouží nížko nad zemí a vzápětí zmizí za obzorem. Bitva skončila...

akční simulaci právě těchto bitev a mezi editorem oblohy. Následující povídání se proto pokusím rozdělit do tří částí, právě podle těchto odliší.

STRATEGICKÁ ČÁST

CAMPAIGN II nabízí čtrnáct tréninkových misí a šest válečných skicera, Egypt/izrael, Yomkipur, Vietnam, Irán/Irák, Kuvait podloženo skutečnými konflikty. Na mapě území hráč přeskupuje svoje jednotky a nič nepřátelé. Není to ale tak jednoduché, jak by se mohlo zdát - posouvání čtverčků a střelení padouchů. Každá jednotka má svoje pevně postavené místo v armádní hierarchii, o každém stroji i v té nejzapadléjší četě nabízí hra informace jako síla pancíře, síla zbraní, ale i počet nábojů. Kromě toho je každá jednotka vybavena množstvím paliva a munice, které je třeba zahrnout do kalkulací. Na mapě bojiště se pochopitelně vyskytují vodní plochy, řoky,



Vozidlo pěchoty. Obřímeň. Na křivcovatě. Ve městě. S vojáky obto. UR.



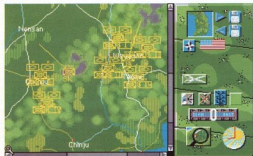
Noční vidění dodává hře atmosféru. A barry.



Výhledové lety jsou sáročni na urbyání před střelami.



Ruský nosič zbraní v celé své mamonu odhalivši...



Strategická část není ani bezná, ani příliš zábrana ani extrémně povtařá.

CAMPAIGN

Povídání o hře

CAMPAIGN II je možné psát dvěma způsoby. CAMPAIGN je hra skoro stejně jako CAMPAIGN. Je tedy 152 jednotek z 50 let války a oproti prvnímu dílu přibývá možnost ovládnout vojáků a vrtulníků, hierarchie vojsk 59 států včetně Československa, noční vidění a laserové zaměřovače. Omlouvám se těm, kteří první díl neznají, ale jinak CAMPAIGN II popisat nešlo. Tak to byl první způsob. CAMPAIGN II je naprosto jedinečným strategickým simulátorem válečných konfliktů v průběhu posledních 50 let od Korejské války až po operaci Desert Storm v Kuvaitu. Jedná se o velice výživnou kombinaci mezi strategickými hrami se vším co k nim patří (ovládání a přeskupování jednotek, plánování útoků, strategické pohyby, využití výhod terénu a samozřejmě plánování bitev, nepřátel

silnice, močály, lesíky, vesničky a městečka, ale i minová pole a hlavní nepřátelské vojska. To ovšem nejsou viditelná dokud nedojde k bližšímu kontaktu, ale i potom závisí na druhu jednotky - jedna stojí četa tanků bude zřejmě méně viditelná než pohyblivý je armáda. Strategická část sice není nejlépe zpracovaná, neustále informace o kontaktech jednotek ji trochu zpomalují a každé umělecky dojem, ale i tak tvoří slušný podklad pro další, mnohem zábavnější část.

AKČNÍ ČÁST

3D zpracování jednotlivých souborů patří pravděpodobně k tomu nejlepšímu, co lze na poli strategických her vidět. Není bez zajímavosti, že na vektorovém zpracování CAMPAIGN spolupracoval i David Braben, autor hry FRONTIER. CAMPAIGN II nabízí možnost ovládnout VŠECH 152 strojů ve hře - od nákladníku přes jeepy, transportéry s vojáky, tanky, obzvláštní vozidla až po nosiče raket, obletávající oběa a vrtulníky. Ovládání je přitom naprosto věrohodné - u tanků jsou ovládnuty jednotlivé čba pásy, kromě toho lze otačit dělovou věží, měnit úhel náhonu hlavně, střel, ale i třeba zapojit a táhnout nepohyblivé stroje. Vrtulníky jsou možná snadným terčem pro

zemní vojska, ale mají výhodu rychlého pohybu a čízných střel na palubě. Kralina, ve které se bitvy odehrávají, se generuje na základě situace na hlavní bojové mapě - i tady jsou tedy silnice, silnice, vodní plochy, domky a minová pole. V průběhu bitvy lze kdykoliv přivolat posily či ustupovat s jednotkami, zvolit soudržnost pro útok dělostřelců či letecké podpory. Možnost dívat se na svět očima kterékoli jednotky (tedy úplně přesně, očima velitele jednotky, ostatní vozy čety se pohybují automaticky podle velitele, snadné ovládní a realistické zpracování číni z 3D akčních mezher neopakovatelný zážitek.

EDITOR

Editor map a jednotek je podle mého názoru jednou z věcí, které hře CAMPAIGN II ubírají na lákavosti. Ne proto, že by byl nedokonalý. Napopak - pomocí tohoto editoru lze měnit naprosto všechno - od map až po jednotlivé vojenské jednotky a jejich záložní potraviny. A to je právě to. Hra je až příliš otevřená - kdykoliv v průběhu hry se bitva přerušit, spustit editor, prohlédnout si rozestavení nepřátel a případně si naeditovat novou armádu či ubrat nepřátel. Je to škoda, protože tím hra ztrácí tu „kouzlo

nepoznávaného“. Neexistuje tedy žádný postup, žádné zkušební, žádný vývoj, žádných jednotek - všechny mise jsou přístupné od začátku a navíc je lze měnit. Tím se CAMPAIGN II mírně přefořova na pole válečných stavebnic. Ovšem kdo nechce a myslí si, že je poctivý, nemusí editor spouštět, samozřejmě.

Závěrem je několik postřehů. CAMPAIGN II je rozhodně jedním z lepších strategických her. Její kouzlo spočívá v tom, že nabízí hráči možnost vybrat si styl hry. Kdo se nechce obtěžovat se složitou strategií, se spoustou informací o strojech, hru prostě spouští a bude bojovat jen v akčních scénách. Kdo se chce věnovat jen strategii, může bitvy nastavit na automatiku, kdy v číznější rozhodnutí síla jednotek a jejich poloha. Kdo chce jen jezdit s tanky, zapne automatického střelce, kdo chce posílat nepřátel do pekla, nastaví automatického řidiče...

CAMPAIGN II má i svoje chyby - trochu mi chybí absence letadel a lodí, mříž mě možnost editování všech bitev, kromě toho jsou tady nepřísil kvalitní zvuky a grafika ve strategické části nepřisil lákavá a v akční - ač přehledná a jasná, je přece jen vektorová a může odradit některé odpůrce simulátorů mezi námi. Na Armize odradí svoji nechtě malou rychlostí při nastavení vysokých detailů asi každého. Otravné jsou neustálé dotazy na manuál při ukládání na disk, kdy Hráčův ústředí v 716 stránkovém dokumentu plném informací o všech strojech číznem omrzí. Mikovnici válečných her ale budou odměněni jednak sešitem s fotografiemi z nejružnějších konfliktů, detailními popisky všech strojů a hlavně zábavou hrou CAMPAIGN II. Tak to by byl ten druhý způsob. Trochu delší, pravda.

ICE

DRUHÁ STRANA MINCE
Provedení OK, ale oproti prvnímu dílu příliš nudná strategická část plná zbytečných a zpomalujících informací. Rozhodně ne tak dobře jako CAMPAIGN.
LUKE

score 70%

Název hry: **CAMPAIGN II**
Výrobce: **Empire**
Žánr: **Válečný**
Styl: **Strategie/simulátor**
Počítač: **PC**
Obtížnost: **Jednoduchá**
Hodnocení:
Originalita: **65%**
Atmosféra: **80%**
Grafika: **65%**
Zvuk: **50%**

RECENZE

Kultovní věci jsou s velkou oblibou stále omílány a pokládány těžkým puškem. Ohyžň se toho také zasloučlivé filmy, knihy a grafiky. Typickým příkladem kultovní mánie je zrovna nekonečný sci-fi seriál Star Trek, který podobně jako např. Blake's 7 popisuje pouť samotřáské kosmické barky Enterprise po neprobádaných světech. Okolo roku 6000 je galaxie rozdělena na federaci lidí a teritoria zneřetělených Klingonů. Úrůvky z palubního deníku se stávají podkladem pro nekonečnou řadu herovických příběhů a světelných situací. I když všichni pochopitelně víme, že vždy zvíťazí pravda zosobněná kapitánem Kirkiem, jeho pobočníkem Spockem, doktorem McCoyem, radistkou Uhurou, navigátorem Chekovem a vůbec celou posádkou naší vesmírné lodi, jsme vzrušením celi bez sebe a donekonečna obdivujeme Kirkevo geniální vedení.

Předchůdcem JUDGEMENT RITES byl STAR TREK - THE 25TH ANNIVERSARY vyprod 25 let od vzniku Star Treku. Stejně jako v tomto předešlé se ve dvojce střídá část adventurní s bojovými úseky. Vznedem ke střízlivostem odsuzujícím dli první za nevázaně, avšak sekvence, nálezené ve druhé části milostivou možností vesmírné boje zmírnit, či dokonce úplně přeskočit. Boje jsou vylepšeny, působilé za přehlednější a jsou hrátelnější. Tím ovšem veškeré novoty končí. Udě, kteří



Čiž civilizaci je zhošlen i pleťatý Klingon.



Mise ukončena, Enterprise odletá od čiž vesmírné lodě.

nanosti. V natich žensích nevládné Superman, ale švejk a prodí bude odezva hráčů spíše rozpáča. Hodně podobně máš Star Treky i a i se Space Outlaws IV. Z paluby Enterprise se posádka teleportuje na různé planety, do čiž lodí a na kosmické stanice. Ve všech případech je úkolem vyšetřit serií problémů z nejdůležitějším způsobem, takže Rickey by Kirke požádala mě, abych mu plod doručil. Jelikož se klučina nachází o dvě místnosti výš, připadlo mi trochu tupe, že se tam nerozběhla,

siňích problémů jako převládaví učitelky, aby sundala ze zdi tabuli a dala ji Kirkevi, prohledávám velkého paneku plnitno díod, jestli jedna specifická obrazovka NÁHODOU nevypnlá rušení rádia, apod. Nejvic mě překvapila zoufalá žena v předposlední misi, která chtěla jakýsi plod pro svého syna. Plod jsem vyrobil a poslalně jí ho přinesl. Hrozně mi děkovala, ale namísto, aby se rozběhla za synáčkem, požádala mě, abych mu plod doručil. Jelikož se klučina nachází o dvě místnosti výš, připadlo mi trochu tupe, že se tam nerozběhla,

asi to byla macecha. Často naražle na potřeže s malými předměty. Místnosti jsou plné bradů. Ale jen jeden určitý předmět či přístroj bývá životně důležitý.

Dobrou odměnou za snažení je poslední kapitola, ve které vás příslušníci vyšší civilizace přenesou do jiné dimenze na finální test. Musíte odpovídat na zápletkité filosofické otázky, které jsem shrávil velmi promyšlenými a zlobavými.

Spoluhráče členů posádky je posílána skutečností, že do každé akce povolává kapitán Kirke někoho jiného. Někdy jsou vystřeni tři, někdy čtyři lidé. Můžete se s nimi vždy bavit a ptát se na jejich názory na věc. Někdy dochází dokonce k nedorozumění, vrcholem je rvačka kapitána se členem posádky luž jsem zapomněli, kdo to byl, asi Chekovi. Je to zajímavé zpestření souvislé ideálizace, když si hrdinové dají mezi sebou přes hubu. Dobry pocit ze spínání mise kazí závěrečné hodnocení admirála Richardse, které je udáváno v procentech. Někdy se vám stane, že v jedné misi zvládnete velmi dlouho, ale na konec jí úspěšně vylepšete a dostanete pouhých šedesát procent. Proč, to se už nedozvíte. Zvláště v případech, kdy jste ohodnoceni na 97% nemůžete pochopit, na co

score 70%

Název hry: **JUDGEMENT RITES**

Výrobce: Interplay

Žánr: Sci - fi

Styl: Adventure, akční

Počítač: PC

Obtížnost: Pro pokročilé

Hodnocení:

Originalita: 65%

Atmosféra: 70%

Grafika: 80%

Zvuk: 75%

STAR TREK

vesmírné simulace nemají rádi, nové věci nenajdou vůbec. Zbytek hry se totiž přesně shoduje s dílem prvního, rozdílné jsou pouze úkoly. V podstatě proti ovládnutí a vzezení hry nic nemám, dooje je kvalitní a není třeba nic vycítat. Na druhou stranu je jasné, že se jedná o pouhé prodloužení hvězdného putování o osm misi, takže nic nového pod sluncem (originalita 65%). Nezaváděcím hráčům připadne stereotyp posádky vedený vzdu rozhodným kapitánem Kirkiem plně obsazenými, až na první. Stejně tak bychom však mohli odsuzovat skupinu Riccova Hooda a jiné ideálizované hrdiny. Pout po neprobádaných končinách vesmíru je rozdělena do osmi kapitol, které jsou si až na dvě výjimky (totarž minulosti a závěři) podobné jako vejce vejci. Tato hra je určena hlavně pro Američany a Angličany, pro které se Star Trek stal jakýmsi symbolem heroismu a důstevní výro-

Kapitáne Kirku, štity klesají pod kritickou hranici, mám přesunout energii z obytné sekce na příď? Ano Sulu. Uhuro, spojte mě s admirálem Richardsem.



První světová válka, že by bromatě halachace?

JUDGEMENT RITES



Hodnotná přístrojka a věci se trochu vypíná i ruky.



Kirke si hráč se sírkama, my za nic nemožeme...

zste zapomněli. Aby kapitoly nevyzněly příliš odděleně, jsou spojeny společnou sňatou o návaznosti kontaktu s vyšší civilizací Brasičianů. Ti se snaží klást před lidstvo (zastupované Kirkiem a jeho posádkou) nezvyklé úkoly a pak čekají, jak se lidé rozhodnou.

Zmátky v ději a v logice jsou úspěšné kompenzovány nadhernou grafikou s obrazy přes celý monitor. Mezi kapitoly jsou malé, ale hezké průvodní sekvence. Intro hry je z nezrůmných důvodů překvapivě slabé. Zvuky se oproti jedničkám polepšily a vynikají detailem. Slyšíte i pad omračného člověka na zem, svštění paprsků a hučení různých strojů. Pro příznivce Star Treku je tato hra nutněm (předseda Českého Star Treku si byl světlně klopat poslední kopy, takže jsem musel čekat, až přijde další varianta. Jinak se jedná o grúmír, SPACE QUEST V byl o něco lepší.

AUTOR

Není lehké být dektektivem v USA, natož u Sierry

Už jako malý kluk jsem miloval detektivky. Nečetl jsem sci-fi, nečetl jsem westerny, nečetl jsem ani červenou knihovnu. Hital jsem všechno, co jen trochu zaváňlo kriminálkem, vraždami, loupežemi, drokami, prostě tím vším, co umí kluky máit i velké roztrápat pod pečnou. Hlásil si na policajty a sbíral je a střílet z umělečných zbraní. Pochopitelně mi naprve učarovaly knihy anglického detektivního žánru, byl jsem v duchu Herculem Poirotem či slečnou Marplovou od Agathy Christie, ale i lordem Petrem od Dorothy Sayersové. Pak ale přišly nové chromé objevy. Tak zvaná americká tvrdá škola a její hrdinové. Asi to je nošení sov do Athén, ale neškodí snad některé hlavní představitelé připomenout. Ať to je brilantní advokát Perry Mason a jeho detektiv Paul Drake, nebo McClainův hrdina 87. revolveru Steve Carella či neobdivovanější Philip Marlowe.

Asi teď odhazujete časopis pod školní lavici a prohlásíte mne za cvoka, který do časopisu počítačových her strčil skrytou reklamou na svou starobylou knihovnu, plnou salátových vydání kriminálních románů všech druhů, žánrů i jazyků, ale předem varuji: kdo nečetl americké detektivky, nemá prostě šanci tuto nádhernou dílničku do víkendního konce.

Sierra ve čtvrtém pokračování své policejní série změnila prakticky vše. Už nejste পুলিশním panáčkem, který řeší zločin pomocí nemyšlů, šlehaného jezdeckého autem, střílení a podobnými triky z pravěku computerové her inefektivní na PG 1, ten byl skvělý - ANDREW TANAH - ICEI. Stal jste se členem policejní vyšetřovky či pátráky, kušete zapletitou dvojnásobnou vraždu. Navíc je tu vražda vašeho kolegy a další oběti je malý chlapec z chudého předměstí Los Angeles. Asi si mnozí z vás už odvědomují, co takový zločin pro polici znamená. A mrtvol veselé přibývá...

Zabíjí policistu a malé dítě, to je horší než zabit před deseti lety rudou knížku komunistického funkcionáře. Je to sice úplně děsný přírtek, ale nic lepšího mne nenapadlo. Pochopitelně nemůžete, jak to v dobrých anglických detektivkách sehnout do křesla, zabití dymem, zahrát na housle a prohlásit, že vrah je zahradník, protože tři dny neproste a vaše lokout nehmout. To by udělal Sherlock Holmes, nikoliv však americký detektiv.

Budete muset absolvovat prakticky vše, s čím přijde policajt: té velké země za oceánem do

POLICE QUEST 4



Váš slábnutí oznáka, za ním Los Angeles v noci.



První mrtvola, bohužel, je to kolega z kriminálního.



Čtvrtá střelba na jednaka.



Druhá mrtvola je ještě hrůznější - malý chlapec.



I tábě je místo, kde musíte hledat zločince.

stbku. Pokaže si vztahy s televizní reportéřkou a to je v Americe ztráta mocného meda, budete muset vyplnit spoustu formulářů (byrokracie vládně všude na světě), také vás čeká opakovaný trénink střelby z pistole beretty. Dokonce si zaplatíte za vyšetření muniici, ale to je zase příznak klasiky pro kapitalismus.

Ne pouze jednou, ale mnohokrát musíte navštívit píseňnu a bavít se s obědvačím mrtvým či v naší terminologii soudním křikárem. Procházet se budou dosti nepřijemně zbrň o „svých“ mrtvolách, protože i těch bude pochopitelně přibývat.

Dále se budete muset zodpovídat svému šerfovi a starostovi, celk i rozhořčenému velitelství mluví, zase něco, co u nás ještě nefunguje. Plně je nutno zpracovat základní práva každého občana Spojených států. Je nevinný, dokud mu zločin neozkážete (či inoubit proba-

tiolog), takže nemusíte pracně vyřukávat písemna své školní angličtiny na obrazovku. Čtvrtím, být malým plusem je několik mezher a tréninků střelby na terč. Dalším plusem je to, že si při hraní Police Questu budete muset dost namláhat všechny závlvy mozkové. A posledním plusem, z mého hlediska největším, je to, že do dalšího čísla Score vám nachystám kompletní návod, pokud by snad někteří z vás hru rozlouznout neokázali.

Za tuto hru musím Sierru jen pochválit. Není to jen proto, že Sierra je mou počítačovou láskou číslo jedna, ale i proto, že poslední pokračování policejní série není jen odvarom, či prostým navazováním na díl minulý. Je to prostě něco úplně jiného. Perfektní grafika, výborné animace, dokonalé barevné zpracování, velmi dobrá doprovodná hudba, která poněkud morbidně prostředí dobře doplňuje.

Nápad, či náhly vlastního děje nesoou ještě úplně originální. Detektivky tu byly, jsou i budou, ale pokud je znám z počítačové obrazovky, je battle evidentně nejlepší. A navíc, nemusíte stále odemkávat a zamykat auto, jezdit jako na nějakém simulátoru, ale jen pohodlně myšičkou na mapu, abyste dorazili na místo, kam se potřebujete, či chcete dostat. Ideální. CPT VLADA

score	81%
Název hry: POLICE QUEST 4 OPEN SEASON	
Vyrobce:	SIERRA-ONLINE
Žánr:	Pravděpodobně
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	85%
Atmosfera:	80%
Grafika:	85%
Zvuk:	80%

RECENZE

Ještě před půl rokem byl trh realistických simulátorů moderních stíhaček zoufale omezený. Suverénní jednotkou byl ai stále je FALCON 3.0 firmy Spectrum Hobbybyte, za ním následovala série F-19, F-117 a F-15 od Microprose, a dále na chvostu skomíraly různé A-10, Su-25 a další. V současné době se však situace rychle mění - Spectrum Hobbybyte posílila svoje pozice doplňky pro FALCON (MG 29, F/A-18 Hornet), Microprose se chystá zautóčit s F-14 FLEET DEFENDER, objevila se i pozoruhodná novinka TFX. První z této „nové vlny“ však byl produkt britské firmy Digital Integration - **TORNADO**. **TORNADO** je, jak již název napovídá, simulátorem letounu Panavia Tornado, konkrétně verzi Cr.4 IDS Interdictor/Strike - útočného a F.3 ADW (Air Defence Variant - stíhači z výzbroje Velké Británie, Německa, Itálie a Saúdské Arábie. Zatímco útočná verze je patrně nejlepším strojem své třídy na světě, stíhači patří spíše do průměru, a je-li zařazen do simulátoru, a není k nízké obratnosti je dogfight s MiGem 29 nebo Su 27 předem prohranou záležitostí a raketové souboje na vzdálenosti desítek kilometrů zřejmě nachodnou pouze ty největší nadšenci. Nudu při vzdušných soubojích však **TORNADO** bohatě vynahraje při protizemních akcích.

Zatím žádný simulátor pro domácí počítače nenabízí tak propracované a realistické útoky na pozemní cíle jako **TORNADO**. Posudče sami - například klasické tísňové bomby jsou k dispozici ve třech variantách - General Purpose (GPB, normální železná bomba), Retarded (RET, brzděná pro útoky z malých výšek) a Laser Guided (LGB, laserem naváděná). Pro každou variantu je možno zvolit několik z následujících režimů „doručení“: Manual - na HUDu se zobrazuje pumový zaměřovač známý z jiných simulátorů, bombu uvolní pilot manuálně v okamžiku, kdy se zaměřovač dotkne cíle. Laydown - poloautomatický režim, bomba je uvolněna automaticky v okamžiku, kdy se



Útok na letiště pomocí kontejneru JP 233.

TORNADO

Evropský simulátor"



Útok kanóny na vlak.

zaměřovač dotkne předem zvoleného cíle. Laser Guided - puma se navádí pomocí laserového písku, zaměřovačem z místa operátora zbraní. Loft - struně řečeno, jde o bombardování ze stoupavé výšky. Bomba pokračuje po balistické křivce vzhůru a posléze dolů na cíl, doba jejího letu může dosáhnout až tří-čtyř vteřin, největší bod dráhy až devět tisíc stop, vzdálenost od bodu uvolnění bomby do místa dopadu až šest mil. Z dalších typů zbraní je k dispozici kontejnerová puma Bl.755, protiradarová raketa ALARM (ischopná pracovat v nepřímém režimu, kdy je z velké vzdálenosti odpálena nad cílovou oblast, kdy vystoupá do výšky a otevře padák. Ještěže se později někde pod ní zapne nepřátelský radar, odhodí padák a vojním pádem padá na cíl, kontajner JP 233, z kterého se při útoky vystřelí asi pět set kusů protiletistní submunice, a konečně dva lu stíhač verze pouze jedenácti kilometrů ráže 27mm. Nabíčka protiletické výzbroje obsahuje i protizemní rakety AIM-9, a i stíha-



Obrazovka operátora zbraní při útoky laserem řízenou pumou.

ci verze i raketa Active SkyFlash (obdobá amerického AIMR440). Z výše uvedeného je patrné jedno velké místo **TORNADO** - nabízené zbraně jsou sice účinné, efektní a kvalitně zpracované, ale jejich nabídka je poměrně mála. Nevím sice, co všechno je možné navést; na skutečné **TORNADO**, ale postřadám například protizemní rakety (jiné než protiradarové), nebo i to je zatím nedostatek všech simulátorů jaderné, případně chemické zbraní. Ostatní systémy letadla jsou namodelovány také velmi dobře. Namátkou jmenuji autopilota (ovrní simulovaný autopilot hodný toho jména) nebo navigační systémy.

Grafické zpracování simulátoru je jedním slovem výborné. Dřív se potvrzují moze stará teorie, že k bitmapové grafice se uchýlil pouze zoufalco, a že pořádně navržené vektorové modely (jako například v **Tornadu**) jsou řádově lepší. Jedinou výhradu je možno mít k poněkud vzdobým výbuchům - letadlo zničené nebo jeho trosky zmizí, na jeho místě vznikne oblak kouře, zničené pozemní cíle jsou reprezentovány jedním nebo dvěma typy kráterů.

Ve skutečné válce nemá žádná bojová mise naději na úspěch bez pečlivého plánování. Totéž platí o simulovaném **Tornadu**, a pro usnadnění plánování je v programu obsažen neopokonalý plánovač misi, jaký jsem kdy v některém simulátoru viděl. Pracuje stejně jako všechny nesimulátorové části programu (v rozlišení 640x480, a nacítávané je v něm možné skutečně všechno - podíváme jednoducho misi zahrnující pouze jedno letadlo, po misi složbu, s několika letadly a několika cíli. Styl: každý waypoint (uhm, jak by se to řeklo česky? Otáčbo bod?) každého letounu lze specifikovat výšku letu, rychlost, případně přesný čas kdy má letoun daného waypointu dosáhnout. To je životně důležité při útočích na silně bráněné cíle, kdy každý letoun má svoje předem určenou úlohu a celý útok musí proběhnout v co nejkratším čase - samozřejmě, aniž by se ova útočící stroje srážly nebo aby byl jeden poškozen výbuchem bomb druhého. Plánovač je dále schopen zobrazit profil

letu, včetně toho v kterých oblastech je možná nepřátelská aktivita, vypočítává spotřebu paliva a navrhuje nejoptimálnější vztlah.

Samozřejmě, každý program má své mouchy: V případě **Tornada** mi vše, kromě výše uvedených, hnaných z následující není k dispozici žádný mission recorder - u slotových počítačů byl přišel velmi vhod. Krajina je neskutěčné plochá a anonymní. Konečně je tedy letadlo schopné kopírování terénu, a jako napobtohu musí největší kopeček široko daleko mít ani ne půl kilometru. Anonymita krajiny je obtížkou spíše psychologickou, ale přiznám se, že to, kdo z nás nezal přehrněm vzrušení když dostal v F117 za úkol bombardovat „Bridge in Prague“? A poslední výška - je možné neprocházet dvě **Tornada** pomocí sériového kabelu, ale - pouze za účelem stíhacího souboje. Někde, tak jako v F-15 li, zařít až jeden hráč; hrál na místě pilota a druhý na místě operátora zbraní - což by se v **Tornadu**, kde ve výjazyčcích fyziků letadla je práce dost pro čtyři lidi, velmi hodilo. Shrnutí: **Tornado** je výjimečný simulátor, co se útoků na pozemní cíle týče zatím nepřekoná. Doufáme že Digital Integration bude pokračovat v započaté cestě a co nejdřív nám nabídne další, ještě lepší produkt (což takhle vrátím, nebo nějaký tank 7).

DRUHÁ STRANA MINCE
Souhlasím s nevhodností bitmapových simulátorů, ale při vzpomínce na TFX mi u **Tornada** i přes jeho technickou dokonalost trochu chvilí faktor „je na co se dívat“ - ICE



Plánovač misi

score 80%

Název hry: **TORNADO**

Výrobce: Digital Integration

Zánr: válečná

Styl: simulátor

Počítáč: PC

Obtížnost: střední

Hodnocení:

Originalita: 60%

Atmosfera: 70%

Grafika: 85%

Zvuk: 70%

Začnu tím, že mi připadne, že Westwood dochází nové nápady. Každá jeho hra je programátorským skvostem, vyniká bohatou hudbou a grafikou. Počínaje LANDS OF LORE mi ale některé věci začaly připadat nápadně podobné. Jednalo se hlavně o grafický design a o zvuky. U Kyrandie II bylo nebezpečí opakování zaběhnutých vlastností ještě zvýšeno možností kopírovat ovládnuté prvky. Různé je ovládnutí hry, hlavní hrdinkou je žena s řešeni hadianek je podstatně jednodušší. Druhy díl Kyrandie mi připadá svým způsobem dětský a příliš jednoduchý, což nemíním odsoudit. Faktum však zůstává, že jsem očekával serióznější přístup.

Téma hry nezástává pouze u pohádky, postupem hry se přibliží realnějším světu, aby za chvíli sklouzlo do prostředí Juráského parku. Potom již pohádka ustupuje problémům vysokohorské turistiky a nakonec přelétává do vesmířských mekčů, přičaž naše hrdinka do jakési parodie na sci-fi filmy. I když se nebráním novotám a parodiálnímu žánru, byl jsem touto směsí žánrů trochu uvveden z míry. Zamýšlil-li se nad dějem od začátku do konce, řekl bych, že první polovina, pevně situovaná v pohádkové zemi, byla poměrně přehledná a dokázala udržet pozornost. Druhou část hry bychov vymýšlel někdo jiný, jako ve spočtu. Kyrandia II mi trochu připomíná KING'S QUEST IV - THE PERILS OF ROSELLA, jehož hlavní hrdinkou byla také dívka a obdobným způsobem pomáhala lidem na pohádkovém ostrově. I když Trampoty Roselly mohou počítat léta od svého uvedení na trh, pobavila mě tato hra určitě více, než druhá Kyrandia. Byla mnohem složitější a logičtější.

KYRANDIA II zaručuje přemočarý postup, kdy je vám neustále jasné, jak se musíte zachovat, abyste postupli dále. Občas dostává na frak logika v případě, kdy musíte položit hamburger před bránu, aby se nachytaly strážné nebo když musíte třikrát prozkoumat přikryvkou lo které vám hra poprvé napíše, že na ni není nic mimořádného, aoyete získali kus provazu na chycení ryby, hra světla a stínu, pro Westwood tolik přiznačné, se zde rozjždí naplno a dává vyniknout prostorovým obrázům, nad jejichž sugestivností



Romantické putování po daze, slápejí vetle a...

Virgin & Westwood znovu na scéně. Po úspěšné Duně II a Lands of Lore přichází na řadu nová Kyrandie. SCORE přináší zprávy o tom, jak vypadá pokračování této pohádkové sagy.

Zůstává rozum stát. Některé lokace jsou nádherné i přesto, že jim pouze procházíte, občas jsem se zastavil, abych si je lépe prohlédl. Méně skutečně působí pitoreskní postavky, na které ve hře narazíte. Většinou jsou to přihlípící obyvatelé vesniček, kterým se mystika a dokonce jiskra tajemna vyhýbá velkým obloukem. Interakce se blíží nule, většinou někoho okradáte, řádky nebo jinak podvádíte. V jednom případě vyhnali autoři podivit hrdinky do extrémně vaším úkolem je zmat malické škurné před horskou chatou a sebrat mu lízátko. Pláči drobček se schová k mamince. Podívejte se, nejsm žádný moc velký lidumil, ale vzhledem k tomu, že je tato hra určena hlavně pro děti, mi tyto „zabavné“ vložky

nepřipadají příliš inteligentní. Kromě příběhu v jedné části hry vážně zakolísá i grafické zpracování, což bych od Westwoodu neočekal. Jedná se o podzemní jeskyně s dinosaury, které se asi dobdělávají narychlo, protože graficky do hry nezapadají a působí až komicky nevynáženě. Co se zvuku tyče, připadl mi úplně stejný jako v LANDS OF LORE, podobné samely i melodie. Máte sice možnost připojit zvukové zařízení General Midi, které hudbu podstatně vylepší, avšak nepředpokládám, že by jim mnoho českých parůů disponovalo. Všude je rozlezlý Soundblaster, at už 16bit nebo starší verze. Celkově na mě hudba neudělala žádný dojem, něco prostě zvučelo a hrálo, kdyby to byla dechovka, alespoň

bych se rozžil, takhle vůbec nic.

Přes některé sporné body nechybí hře nové nápady, budete chodit po daze, složitě kouzlit, topit rybáře, využívat možnosti satelitního disku, jezdit na dinosaurovi a vyrábět syr. Sami vídíte, že k pohádce má tento výtch hodné daleko. Otázkou zůstává, co vlastně Kyrandia II je, jestli komedie, která nerozesměje, parodie, která se k ničemu nevztahuje nebo sci-fi, které se snaží zabíhat i do Fantasy. Další otázkou se nabízí sama, pro koho je takhle adventura určena a komu jí tedy doporuču? Trochu jsem se nad tím zamýšlel, využíval jsem KYRANDIA II na několika kamarádech a odpověď je takovito: hráči posedí adventurama se více nebo méně pobaví, ostatní parani by však mohli být hluboce zklamáni, ke kond až znechuceni. Vzato zcela objektivně, HAND OF FATE je dobrě ovladatelná, graficky excelující s několika vážnými nedostatky a s pochybivým, mnohdy Hlou-pým příběhem. Prvním důle se zdaleka nevyrovna, prozatím tinnu kráľ Fantasy adventur KING'S QUESTU VI nešlepe ani na paty. Jinými slovy: lepší průměr.

ANDREW

HAND of fate

LEGENDS OF KYRANDIA II

score	68%
Název hry:	HAND OF FATE
Výrobce:	Virgin Games
Žánr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	65%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%



Žena-kambo studuje slávit kosa osudu.



Hrdičin zval ke lisco hlaz, kde yetticho zavalil háj.



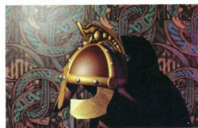
Bani se vězni lovern ryb nebo mají něco za lohem?

RECENZE

Dodrží Minotaur svůj slib a vrátí se z pekla zpět na Zem? Pokud nepokofíte druhé Daedalovo bludiště, tak určitě ano.

Od tohoto Score vás budeme pravidelně informovat o CD titulech. Asi už víte, že CD-íčky totiž je ve svých počítačích. Programáči se teprve učí využívat velké kapacity disků a proto vycházeli jen předtím verze existujících her nebo digitalizované hitopisy typu MAD DOG WILLIAMS a DRACULA UNLEASHED. Teprve nedávno se na objevily tři tituly ukazující, co CD-čka opravdu dove-
dují. Mluví o REBEL ASSAULTu od Lucas Arts, LARŘIM VI od Sierra a o Labyrintu času od Electronic Arts, který je pro mne zatím nejlepším titulem na CD-ůlepec. V této recenzi vám ho trochu přiblížím. Labyrinth of Time je adventura elkovského typu ina tento pojem jsem zapomenl v lexikonu. Omlouvám se a dodávám, že „elkovský typ“ je kombinace graficky zpracovaného dungeonu s adventurou hrou - ICEI s minimem textu a dialogů. Jako poctivý občan USA jste vytvářeli v klimáti v prázd-
ném vagonu okurčeného metra podivným chlapečkem s řeckými rysy. Evidentně mu straší na věži, protože tvrdí, že je projektantem antického Minotaura bludiště. Jako každý paranoik hledá své apokalyptické poselství. Mluví o tom, že král Minotaur se vrací z pekla, aby se pomstil lidem za nepravost na něm spáchané. Tvrdí, že pro svého pána dokončí druhé bludi-
ště, které se stane centrem času a děsivosti, bude-li dokon-
čeno. Blábolení a jednostranný šum věku vás uští a žvítí se strach v říce zapomenl. Proč vás ale až nezvuklých. Asi konečně. Vstupujete z vagonu a očiřete se v hostu z třítací let. Pak chvíli chodíte po obloze, narazíte na zradcové bludiště a konečně se objevíte v kryptě s křekavými freskami. Vypadá to na průvih. Autoři se nejak nesnáší blbe vysvět-
lit situaci. Zanechají hráče v bludišti, kde se prolíná mnoho časových rovin od vzdálené minulosti až po budoucnost. Všechno je skvělé, ale mrtvá. Animáky a spazury inermám právo přehozovat autorizovanou rezeze. ale do zavority si mohou napsat co chci. Takže přfo-
minám VSEM, že zikuratury jsou stupňově chráně a palice vyskytují se VYHRADNE v Asii. Klasičným příkladem takového zikuratury je resp. byla Babylónská věž v Babylóně. Mezopotámie. To jen tak na okraj - ICEI hřbitovem kov-
bojů, barem z 60. let i opuštnou komickou stanicí bludíte sami, nřídě ani žlučička. Dočas naleznete zaparlé noviny z různých histo-
rických epoch, jindy si čtete v polo-

Labyrinth



Detaily předmětů jsou fanaticky vypracované.



Neznámé bludiště mi dalo pěkně zabrat.

prázdné databáze neznámého počítače. Labyrinth of Time není žádný horor, nikdo na vás neuvěří, mstřnost se neherní mrtvolami. Hráčůň je pouze opuštnost míst vyjímajících z toku času a poskládaných do šlešného bludiště. V centru této matoucí stavby visí ve vzduchu Minotaurův palác. Můžete se na něj dívat z okna vlaku visícího v oblacích, z moderní haly končící shukem obřích diamantů nebo z tmavého hostu. Ať jdete, kam chcete, vždy se vám pohled na chrám v neokla-

OF TIME



Konec Minotauraova bludiště, co asi škrtíte?



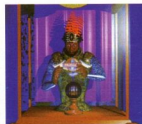
Mnohem radějijsí elkovské keřkové bludiště.

ních momentech vradí s okázalou drzostí. Přechody mezi časovými rovinami jsou málo postřehnutelné, až architektonicky vyvážené. Ze středověkých portálů projedete do keřkového bludiště a z něj do rozestavěného domu, aniž byste si přechodu nějak všiml. Bludiště je zámerně př-
praveno tak, aby dalo vyřít. Všechno se sebou souvisí. Předměty nalezené v dolech z 18. století pomohou v budoucnosti a naopak. Zcela zodpovědně slibují dnes přede všemi. - ICEI pronikají, že co se graficky týká nemá Labyrinth času žádné odbočky. Ve vysokém rozlišení SVGA jsou vám předváděny nádherné stylové obrazy

prospědi. Je srovnání s grafikou Labyrinthu (viz obrázky) se může Sierra sčítat a Lucas Arts bledovat. Nebylo to ani Virginii s narychió spájkáním 7th Guestem, ani žádná jiná velká firma, kdo dokázal, že CD-čka mohou uvést hry nové generace. Jsou to jen a pouze Electronic Arts, kteří nic neuspě-
chali a dál dohromady přeřatnou adventuru nové generace. Grafika je nejen skvělá, ale také velmi originální a pracná. Běz jakéhokoli digitalizovaní autoři detailně vykreslil každou stěnu, předmět i pozadí. Grafio žsužíli i surrealistické obrazy a neviděná so-fi prostředí. Šatové vyzpáji mýslenně a indusně fresky, ota hra žje autem-
tichostí a detailem. Druhým zážitek je hudba. V průběhu hry uřivíte sedm dlouhých skladeb fil-
mového charakteru, z nichž některé jsou melo-
dičké skvělé, některé spíše podbarvují atmosféru. Všemr vydávající pocit napětí a útřajého nebez-
pečí. Ještě nikdy jsem nevěřil, aby se kvůli jedině hře někdo pánil se skládkami tohoto formátu, muselo se jednat o velké nadšení. Zvuky se nedají klasifikovat jinak než jako reálné, jsou tak skutečné, že dokonce znějí druhu dveří vržou jinak. Hru nemužete instalovat, dokonce není třeba ani volit parametry zvukové a grafické karty. Všechno se detekuje automaticky, stačí jen vložit CD a jít dom. Schůzete i takto okázalý program má své stinné stránky. Je velmi náročný na hardware, hlavně potřebuje alespoň 2-speed CD drive a hodně paměti. Ať jsem se snažil, jak jsem chtěl, neustále

se mi hra koušala při státních zvucích. V zoufalství jsem dokonce volal do anglického centra Electronic Arts, kde mi poračil, že mám odpojit Soundblaster hrubou totiž nete normálně vypnout. Opravdu jsem tak učinil, atch mohl projít problematickými místy. Jinak nemám co vytknout. Labyrinth of Time je super.

ANDREW



Věštní budoucnosti býja často praradiv.

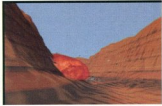
score	86%
Název hry:	Labyrinth OF TIME
Výrobce:	Electronic Arts
Zánor:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC, CD ROM
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosfera:	85%
Grafika:	95%
Zvuk:	90%



Potíte na dohled...



Z toho se snad dostanu...



Ale dá to práci!

Novinka od Lucas Arts - CD-ROMkové Star Wars - pro fanoušky skálnější než Cliffhanger.

Historii filmové trilogie Star Wars jistě není třeba nijak zvlášť rozebírat. Skvělý obchodní úspěch George Lucase, působivá demonstrace tříků jeho firmy ILM, celosvětová sláva pro Stevena Spielberga... a mnohem víc. Po americkém způsobu i knihy podle filmu, samostatná literární pokračování, nekonečná řada komiksů, umělohmotných panduláků a pomalových triček. A hlavně velký mýtus více než jedné generace fanů sci-fi a fantastických příběhů vůbec. Je až z podivem, že po založení software firmy Lucasfilm Games (nyní Lucas Arts) se její tým vrhl na všechno možné nejrůzněji pro osmibít, především pro Atari 800 a C64, jenom ne na „Lucasovské“ příběhy, které pro herním zpracování přímo volaly. K tomu došlo až po velkém zlomu v historii firmy, vyvinné adventuru-systému SCUMM, kdy první ta velice úspěšné adventury MANIAC MANSION a ZAK MOKRACKEN následoval INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Nové hry byly velice úspěšné - měly pěknou grafiku, příjemné ovládání, dobrý příběh a přesně ten typ humoru, který slavil velký úspěch na filmovém plátně.

Na trh přicházejí nové tituly a Lucasova softwarová firma získává pověst špičkově ve svém oboru. Přichází rok 1993 a X-WING. Firma Lucas Arts si asi uvědomila, kde jí utíkají peníze - z čeho to asi těží popularitu stále vylepšovanou WING COMMANDER fy Origin? X-WING je nesrovnatelně lepší - mnohem putavější a hrátelnější než veškerá konkurence. A hlavně - jsou to PRÁVĚ Hvězdné války. Firma znovu objevila zlatou žílu - a rozhodla se pustit žílu všem hvězdné valčerným fandům. Nová hra na osvědčený námot, REBEL ASSAULT je čistě CD-ROM projektem. Bohužel, autoh věnovat kapacitu oeděčka



Práce na R2D2 - co si asi septají?



Takže máte bojovat!

REBEL ASSAULT



Kažek - příprava na koridor...



Koridor - příprava na smrt.

nevyužil k dosažení vyšší kvality programu, ale pouze k většímu množství scén v kvalitě poněkud diskutabilní. Mám-li být upřímný - REBEL ASSAULT je vlastně obojejmá střelka. Velmi rozšířná, se spoustou muziky a filmových meziků - ale jenom střelka. A to ještě nijak zvlášť složitá. Celá hra se skládá z toho, že coby pilot bojových strojů vzbouřenců někdy prolétáváte a něco nidte. Nahoru, dolů, doprava, dlevo a střelba. A někdy ani to ne. V celé hře narazíte tuším na tři typy pohledů - sešera, zezadu a z katiny. Lédtěte v různých krajních úhlyh renderováních a můžete různé typy protivníků. Některé mise jsou ofešně slabomyslné, jiné coradu zajímavě a pěkně zpracované - např. ostřelování impériálního křižníku, útok na chodící tanky impéria, útok na Death Star... Celkově je to ale zoufale málo. Sice vám k tomu neustále hraje filmová hudba Johna Williamse a každou chvíli uvidíte něja-

kou digitalizaci z filmu - ale hudba je mizerně nasamplovaná, filmové scény nekvalitně nasnímáné... Jednou, co to opravdu stojí za pochvalu, jsou občasné renderované šoty prolétávajících formací X-Wingů a jejich wingů, na kterých si animátory dali opravdu záležet. Tak nevím, co si o tom mám myslet. Kdybych alespoň nevěděl, jak bājnéčné věci se dají z takového CD-ROMu vytáhnout... Firma Lucas Arts si jistě z celou řadu svých tradičně kvalitních her zasloužil obdiv; tohle je však poněkud levně. Trápě, je to oedělkový břed. Pokud jste normální člověk a na klíčch nosíte králičí tlapku nebo figurku Barta Simpsona, radši se Rebelovi vyhnete. Na druhou stranu, houpe-li se vám na klíčch Darth Vader nebo R2D2 a ve vaší sbírce oeděček chybí REBEL ASSAULT, pak vězte, že Luke Skywalker by se za vás stýdl!

TAD/LLG

score 50%

Název hry: REBEL ASSAULT

Výrobce: LUCAS ARTS

Žánr: SCI - fi

Styl: Střelka

Počítač: PC, CD ROM

Obtížnost: Volitelná

Hodnocení:

Originalita: 40%

Atmosféra: 80%

Grafika: 70%

Zvuk: 60%

RECENZE

Conquered Kingdoms

Chlapci z firmy s podezřelým samouchvalným názvem Quantum Quality Productions (QQP) to asi myslíte dobře. Bohužel, jejich výtvor bude dobrý jen jako ostrážitelský příklad pro ty, kteří si dovoli v roce 1995 káslat na design a uživatelské rozhraní... Avšak nepřebíhejme.

Stručně řečeno, CONQUERED KINGDOMS je strategická hra, odehrávající se ve středověku a je lehké říznutí fantasy. Je řešena systémem střídavě tahu hráče/počítače (případně dvou hráčů), během kterých se staráte jednak o záležitosti ekonomické, především však o záležitosti vojenské. K dispozici máte celou řadu vojenských jednotek, které se vyznačují velmi detailními charakteristikami (pohyblivost, různé způsoby útoků, bonusy na obranu/útok i v závislosti na jednotkách protivníka a na místě boje atd.). Navíc bojujete s těmi jednotkami se přirozeně odrazí na vašich zásobách zlata, uhlí a dřeva, takže tyto suroviny je třeba neustále doplňovat.

Široké možnosti volby armád jsou, upřímně řečeno, jediným, v čem hra vyniká. Charakteristicky a množství vojenských jednotek, tuto část hry po teoretické rovnosti stáčí na úroveň WARLORDS 2. Za zmínku stojí například kouzelníci (twizard), se kterými můžete skutečně kouzlit. Kouzla jsou sice jen tři (řinbání, blyšťozrakost a teleportace), ale je to zařizeno tak, že kouzelníka stojí nějakou tu mannu, můžete je použít kdy chcete... a vůbec, je to docela rozsmílelé. Co se bojového systému týče, je tato hra poměrně kvalitní a určitě je blíž klasickému AD&D více než cokoli jiného strategického, co jsem měl to čest vidět.

Tak - a teď si povíme, v čem hra nevyniká. Nevyniká především v grafice - odpovídá dobám tak deset let tomu

nazad, jak volbou barev, tak použitím systémového fondu se faci měly shareware nejhoršího druhu a nikdo a nic to nezmění. Další neštěstím je uživatelské rozhraní, které autoři sice vychvalují na obalu hry i v manuálu, podle mě je ale příšerné. Marná sláva, tyto nedostatky (hlavně ten druhý) jsou tak zásadní, že by nevyhnutelně řadili mezi šity (pro naše účely slopecentné výchylky) avšak zcela neproložitelné slovo - red.) Doporučuji pouze skákmim strategům - a modernějším národům - hru je totiž možné hrát prostřednictvím E-mailu. Neměli jsem čas to vyzkoušet, ale snad by to mohlo být zajímavé. TAD

Cyberpunks

Jak už to tak chodí, existují hry dobré, hry průměrné a hry špatné. Posledně jmenovaná skupina byv obvykle nejobšáhlejší a zahrnuje nepřeberné množství zrudosti a paskvílu, které byste si stvořili do počítače jen nahrát. Hra CYBERPUNKS má buď obrovské štěstí či smůlu, že patří právě do ní a níjak se nevymyká zaběhlému standardu. Známa Firma Core se pravděpodobně chtěla pokusit odpovědět na velký úspěch ALIEN BREEDU a tak vypustila na svět své nezalézné dítko. Co se podobnosti s ALIEN BREEDING týče jde po stránce stránky v podstatě o identický program. To je však nezdá říci o grafických, animáčních, či hudebních kvalitách programu, který jasně vypadá z cika nějaké hry, užívané pro vjuku detí předškolního věku. Všechno je to takové hezky barevné a velké abychom tomu správně porozuměli. Jak již bylo řečeno, je tu znát jistá podobnost s programem ALIEN BREED. To znamená, že chodíte po nějaké podivné základně sfilšile do věho co se hýbe i nehybe a sbíráte všechno co kde leží, stoj, leží, skáče a vůbec. Uf. Problém je ovšem v tom, že nestejní smí, tedy jeden, nebo maximálně 2 v týmu. Jste totiž 5. Tudiž jste 3 a ne 2, nebo 1. Smysl takového množství postav mi však jaksi uniká, protože ve hře nenajdu plínou uplatnění. Snad jen to, že mohou nést víc předmětů než by v vlastní hře. Die obrázku ALIEN BREED byv i v CYBERPUNKS vytvořen jakási lokální počítačový systém, umožňující nákup zbraní, speciální vjavy, životně potřebných produktů apod., jenž smýsl je ve hře také dosti zavádějící. O hudební a zvukové je asi zcela zbytečně mluvit, protože to co se z monitoru ozývá už nelze nazvat ani kakovoní a autor mluví jistě šlešec. Hra se dá dohřát během jednoho večera a jisté vás překvapí, že se v ní vlastně nic neděje. Čím dál se dostáváte, zjišťujete, že je to čím dál tím víc stejné. Co tedy fici na závěr? Jedná se o program velmi zvláštní, neukali velmi, velmi velmi zvláštní (jistě více jak to myslím), ale lidé jsou různí a tak se možná najde někdo, kdo si CYBERPUNKS s chutí zahraje. VY? Ne?

Global Effect

Jste ekologicky založeni? Nesouhlasíte s předními světovými politiky? Chcete změnit svět? Chcete umrzout? Zahrajte si GLOBAL EFFECT! GLOBAL EFFECT je dosti vyzrálý název pro strategický simulátor jakési imaginární planety, v mnoha ohledech podobné naší Zemi. Uvážte, technologie, technická a jiného pokroku na této planetě je stejný jako u nás, na Zemi a tak vám nebudou dělat potíže principy a nástrahy budoucích světů. Po případné instalaci a nastartování hry shledáte krátké intro, softwarovou ochranu a nastavíte si typ hry. Můžete hrát sami, proti počítači nebo přes nulí-modem (šerové propojení) s vašim přítelem. Rozhodnete-li se hrát sami (proč sobě), nabídně vám hra několik prostředí. Zakládá se jmenuje Greenfield, jde o osekem vyváženou krajinu. Dale jsou k dispozici specifické světy, například fosforní planety, přehřáté, zeměřesoucí se, nebo se můžete potkat zachránit svět po nukleárním konfliktu, či zklidňovat téměř prumyšlovou opentnu. Po prosklátní těchto volbami se propačujete k vlastní hře.

Vykukne na vás GovCon. Co to? No přece Government Console, hlavní a jediný řídicí panel celé hry. Převážnou část obrázoků tvoří mapa. Pohled šroba je velice podobný mapě, SimCity, t.j. čtverečkově-pravoúhlé proměnění. V levé části obrázoků jsou ukazatele vyváženosti ekosystému, oteplování/nadchlazení a hlavní stav vaší energie. Ta je v této hře nejdůležitějším prvkem, neboť vše co provedete stojí kus energie, včetně posouvání mapy. V pravé části obrázoků je blok knoflíků pro posuv mapy, ovládnání mlázarstevských jednotek, kontrolu znečištění planety, konstrukci a destrukci baroké elektrárny, farm, ostrovů trusu atd. Vaším úkolem je vybudovat ekologicky čistý svět. Pro tyto účely máte k dispozici řadu prostředků, i netriviálních, jako například nukleární hlavice, raketoná sála nebo vojenskou flotilu. Hra přes nulí-modem s vašim nepřitelem je velice zajímavá, většinou se ekologické problémy dostanou jaksi do pozadí za mlážitní choutky obou hráčů. Celá hra má ovšem jeden háček, nebo spíše hák. Programátorům a betatesterům od Milenia jako jedna drobná netales v programu, která se v 80% případech postará o to, abyste kuli a pro vás bezúvodně umrzli. Tato DROBNÁ chybička tvoří hru sice dosti netriviální, ale téměř nehražitelnou. Skoda, mohla to být jedna z nejlepších simulací světa a ne Global Defect.

MADMAX

Comanche Mission Disk 2

Program COMANCHE MAXIMUM OVERKILL se v době svého uvedení na trh setkal s nevýjádřeným úspěchem. V roce 1992 to byla skutečná bomba. Po několika měsících firma NOVA LOGIC odhalila svůj COMANCHE MISSION DISK 1. Misto zelených hájů se objevily zasměšené pláně, přestávající plochy, hangáry a spousta nových misí. Tenkrát jsem nevěřil, že bychom se mohli v této hře setkat s něčím dokonalejším, ale přesto se tak stalo. COMANCHE MISSION DISK 2 se na trhu objevil asi po půlroční odmlce. Šleštný zapašal. Pohled na krajinu získal zcela jiný ráz. Ve vodě se odrazily předměty nad hladinou, nové stroje, jako loďba a nové vrtulníky a vzdušná púšitá dorokale. Grafika působí s tímto doplňujícími detaily narostou realističtější, Bohužel, je tu jedna nevýhoda, hra je nepatrně pomalejší, avšak grafické efekty jsou vsků mnohonásobně vyšší. Zvlak i hudba se nelší od prvního Mission Disku, zato nové úlohy, které jsou, opět předzřehajícím úlohy, ložitější a realističtější a také obtížnější, vás změní v nepočetné vrazit stroje.

Celkové tento produkt není nijak originální, ale pro některé agresivnější nebo slabomyšlnější hráče to jistě bude na několik týdnů dobrá zábava. Je zajímavé, kolik energie firma NOVA LOGIC věnovala do zdokonalování projektu COMANCHE MAXIMUM OVERKILL. Je to osvědčená strategie rozšiřování úspěšných her (WINC COMMANDER? X-WING?) o nové misie, které zakládají myšlenky hry příliš neopřadají, ale občas oslní novými technickými detaily. Skoda je proto, že NOVA LOGIC asi věnovala zdokonalování COMANCHE příliš času, a jacy další výtvor - WOLF PACK je nešlím tak přirýmem, že by možná stálo za to vykřeslat se na COMANCHE a dát si více práce s hrou novou. Co vy na to, NOVA LOGIC? YAN

score 40%

Název hry:	CONQUERED KINGDOMS
Výrobce:	QQP
Zánr:	Fantasy
Styl:	Strategie
Počítač:	PC
Obtížnost:	Volitelná
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	40%
Grafika:	10%
Zvuk:	30%

score 30%

Název hry:	CYBERPUNKS
Výrobce:	Core
Zánr:	Sci - fi
Styl:	Štřílečka
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Jednoduchá
Hodnocení:	
Originalita:	30%
Atmosféra:	40%
Grafika:	55%
Zvuk:	25%

score 50%

Název hry:	GLOBAL EFFECT
Výrobce:	Millenium
Zánr:	Sci - fi
Styl:	Strategie
Počítač:	Amiga
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	60%
Grafika:	70%
Zvuk:	20%

score 75%

Název hry:	COMANCHE MISSION DISK 2
Výrobce:	Nova Logic
Zánr:	Válečná
Styl:	Simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	střední
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	70%
Grafika:	85%
Zvuk:	65%



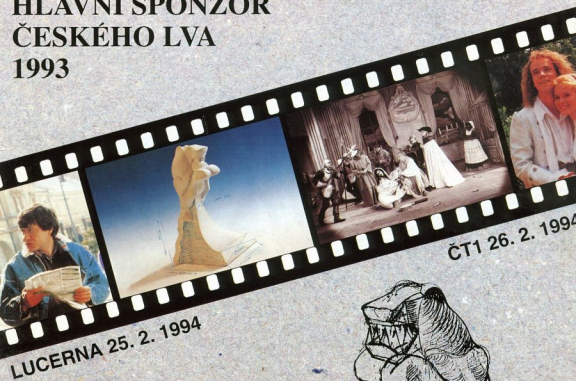
PENĚŽNÍ USTAV MODERNÍHO PODNÍKATELE

EKOAGROBANKA A.S.

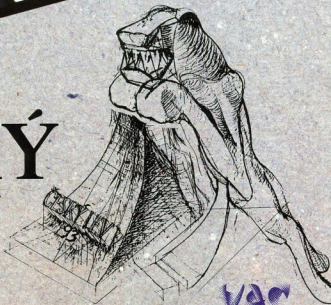
ÚSTÍ NAD LABEM • DVOŘÁKOVA 2

TEL. 047/213 111 • FAX 047/237 87

**HLAVNÍ SPONZOR
ČESKÉHO LVA
1993**



**ČESKÝ
LEV
1993**



VAC
www.vacgames.sk

BRAVE CLASSIC 386 DX - 40

- 2 MB RAM
- VGA 512 KB (1024x768)
- 3,5" FD
- 130 MB HD
- MINI TOWER
- CS/US klávesnice
- 14" barevný monitor s MPR II

CENA včetně DPH:

29.360,- Kč

SE SLEVOU pro studenty:

28.490,- Kč

včetně DPH

BRAVE CLASSIC 486 DX2-66 VL BUS

- 4 MB RAM
- VGA 1MB (1280x1024) VL BUS
- 3,5" FD
- 210 MB HD
- MINI TOWER
- CS/US klávesnice
- 14" barevný monitor s MPR II

CENA:

54.570,- Kč

včetně DPH

SE SLEVOU:

52.980,- Kč

včetně DPH

ProCA

Computers

spol.s r.o.

International Group

VELKOOBCHOD

S VÝPOČETNÍ TECHNIKOU

Na Vinobraní 1792/55

106 00 PRAHA 10

CZECH REPUBLIC

Tel.: (+42 2) 76 89 82

Tel.: (+42 2) 76 94 12

Tel.: (+42 2) 76 94 13

Tel./Fax: (+42 2) 76 94 10

www.oldgames.sk

MULTIMEDIA ROZSÍŘENÍ

SOUND POWER

2.500,- Kč(včetně DPH)

SOUND BLASTER 16

6.760,- Kč(včetně DPH)

CD - ROM double speed)

7.990,-Kč(včetně DPH)

MULTIMEDIA KIT CD-16:

19.900,- Kč(včetně DPH)

(Sound Blaster16 +mikrofon
+reproduktory +CD-ROM double speed
+5xCD disky s programy)

MULTIMEDIA KIT CD:

16.900,- Kč(včetně DPH)

(Sound Blaster Pro +mikrofon
+reproduktory +CD-ROM double speed
+5xCD disky s programy)

The Sims

the



score

VYKRAJINÍ DISTRIBUJTE UVEDENÝM FIREM. INFORMUJTE SE O VÝHODNÝCH CENÁCH PRO DEALERY.
 JOYSTICKY PRO PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.
 Uvedené ceny včetně DPH.

PRINGTON

Dodáváme kompletní sortiment firmy **Commodore**
 C64, A500, A600, A1200, A4000.

Datalux



460,- Kč
 SV 135
 JUNIOR MEGASTAR

295,- Kč
 SV 123
 SUPERCHARGER



689,- Kč
 SV 207 PC
 COMMANDER
 ANALOG



520,- Kč
 SV 125
 SUPERBOARD

610,- Kč
 SV 127
 TOP STAR

Commodore

PRODEJNY: Sofijské nám.
 PRAHA 4
 Czech republic
 tel.: (02) 401 80 80

Nekázanka 6
 PRAHA 1
 Czech republic
 tel.: (02)

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
 Fárska 44,
 949 01 NITRA
 Slovak republic
 tel.: (087) 22 503

OFFICE WASHINGTON
 1735 20th street
 WASHINGTON DC 20009
 U.S.A. tel.: 001-202-2231066

SYNTRON

ZNAČKOVÉ formátované DISKETY made in Canada

HD Ceny jsou uvedeny za jednu krabičku včetně daně z přidané hodnoty. 1 krabička = 10 ks disket. **DD**

240,- Kč	1 - 2 KRABIČKY	160,- Kč
237,- Kč	3 - 4 KRABIČKY	157,- Kč
235,- Kč	5 - 9 KRABIČEK	155,- Kč

230 10 a více 150

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.
 Stálí zákazníci získávají slevu 2%.
 Školy, nemocnice, domovy mládeže atd. získávají slevu 3%.
 Pro firmy: uvádějte svá DIČ nebo IČO.

OBJEDNÁVKY: CHIQUITTA, P.O. BOX 2 190 00 PRAHA 9, telefonicky: 02/88 07 48
 Objednávám krabiček disket HD krabiček disket DD.
 Diskety zasíláme na dobírku. K ceně připočítáváme balné 3 - 6 Kč a poštovné 26 - 36 Kč.
 Jméno:
 Adresa:
 podpis:

AMIGA
 info

autorizovaný dealer firm
 Commodore a GVP

Objednávky a informace:
 AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 PRAHA
 tel. 02/253703; 256201; 254227
 Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.
 Zboží zasíláme i na dobírku.

Navštivte naši prodejnu v Praze 2, Šumavská 19
 (metro - nám. Miru, tram. 16, 4, 22, 11)

U nás vždy zaručené nejlepší ceny!

Nabízíme nejkompletnější program firmy Commodore

A500, A500+	Amiga CDTV, A 600, A1200, CD32, A-4000, C1000	
Literatura pro Amigu	Doplňky pro Amigu	
Assembler 68000	165: Externí floppy	2950,-
GFA BASIC	250: 1 MB pro A600	2350,-
Maxiplan	95: 0.5-1.8 MB A500	od 1200,-
Amiga Basic (disketa)	99: 1 MB pro A500+	2590,-
Hardware manual (disketa)	99: 1-9MB pro A1200	390,-
Superbase (disketa)	99: Kabel Scart	390,-
Fish katalog (zdisk)	59: CIA 8520	990,-

Hit: Česká lokalizace prostředí pro A1200 a A600, fonty (i vektorové), ovtadače tiskárny, hlášení systému, systém menu 190,-

Harddisky pro AMIGU
 Velký výběr pro všechny typy Amig set.

Kvalitní sestavy PC za perfektní ceny!
 Lomnická konfigurace PC 386, 486, počítačové sítě

Pozor! Mimořádná nabídka zvukových karet a CDROM

Sound Power 2.0, Sound Bl. kompatibilní	1990,-
Sound Blaster Deluxe	3490,-
Sound Blaster Pro Deluxe	4990,-
Sound Blaster 16 Basic Edition	6990,-
Sound Blaster 16 Multi CD, ASP	9870,-
CDROM FX01 Mitsumi - 150kb/sec	6690,-
CDROM FX02 Mitsumi - 300kb/sec	8980,-

Váše soubor Showmen při a programů pro 80 SuperGame set (téměř 40 har - 10 disket HD!)
 Doom - Velký hit 490,-
 Antiviry paket - nejnovější antivirové programy 99,-

Objednávky a informace
 AMIGA INFO•BOX 729•111 21 Praha
 tel. 02/256201, 253708

Ceny jsou uvedeny v Kč s daní
 Zboží zasíláme i na dobírku

www.amigaos.sk AME NOVE DEALERY DO NAŠI DEALERSKÉ SITE

LASER GAME

LASER GAME



Ticho. Hudba náhle přestala. Slyším jen tiché syčení unikajícího plynu. Náhle se kouzes před moji pozici ozvou kroky. Tiché, skoro neslyšné. Připravím laserovou pistoli k palbě a zamírím do tmy přede mnou. Náhle zavří bubny, leknou se a vzápětí si oddýchnu. Nikde nikdo. Vtom se z dymu mezi oslovými řetězy přede mnou vypálí postava v dlouhém temném pláště, rozběhne se a postupuje opatrně podél stěny. Na zádech jí svítí žluté červené kruhy. Nechť! Zamírím svůj zrak směrem a stisknu spoušť. Postava okamžitě po zadržetí výdechu uskočí za stěnu a vzduch prořezá několik dalších paprsků. Já svůj cíl nezastihnu, zato nepřítelé čekající na moje prozrazení ano. Sakra, pravidlo-podobné přímý zásah. Další body dolů a zabíjení vlastní zbraní na pět sekund. Budu si muset najít vhodnější pozici... Ale jestli, to už tedy bylo tolikrát. Klasická akční střílečka, možná trochu vlepšená pseudointeligencí počítačem řízených protivníků. Hráč, joystickem či myší ovládá zaměřovač a posílá jednoho nepřítelce za druhým do pekla. Nic originálního a neobvyklého. Co jiného byste čekali v Casopise počítačových her... permyšl si možná některý čtenář po přečtení prvního odstavce.

Ale pozor. Pravda je malinko jiné. Trošku. Ehm, vlastně úplně jiné. LASER GAME totiž není tak docela obyčejné počítačová hra. Je pravda, že systém a pravidla hry udržuje počítač, resp. počítače, ale LASER GAME není hrou počítačovou. Cože? Nějaké serové přirovnání více počítačů? Počítačová simulace? Ne, ne, ne. Nebudzte medvědy! Jestli to tedy chcete slyšet, tak LASER GAME není počítačová hra. Je to realita. Slyšte - REALITA. To vy, vy OSOBNĚ můžete být tím hrdinou krabičkové přehody na začátku. Vy se zbraní ve valí nuce mlčí na skutečného člověka, třeba vašeho kamaráda. Zvěštel!

Cože? Ano, ano, ano. LASER GAME je bojová společenská hra (jestli to tak lze nazvat) pro více hráčů (až 22) najednou. Tedy živých hráčů, ne kreslených. Hráčů či bojovníků - jak kdo chce, kteří na sebe navěšou senzoryové vesty, ucho-pí do ruky mohutné laserové pistole a vypraví se na 15 minut do budoucnosti. Do budoucnosti v rozsáhlém bludšti plném stěn, zradel, řetězů, sit, soch, plošinek, zabrá-dí, barikád - do jiného, technického světa. Tomuto světu dominuje dým, kterým pronikají nudé paprsky laserů, atmosférická a dramatická hudba a především fantastická zábava. Zábava pro ty méně mirumlovité, samočtírné. Nejzávažnější na tom je, že pro LASER GAME nepotřebujete vůbec nic - ani hodiny času, ani sportovní oblečení, ani speciální trénink ani rozšířené znalosti hry PARIETBALL, která se však oděrává v otevřené krajině. Stačí přijít, obléc-t si vestu, ucho-pit zbraň a jít na to. Díky počítačové analy-zě se hru máte také možnost celkového vyhodnocení po skončení hry - na přehledném zázpisu se dozvíte, kolikrát vystřelíte, kolikrát zasáhnete, koho a jak zasáhnete, v jakém pořadí se umístíte... Pro počítačové hráče, kteří jsou odhodláni střelkami a válkami není nic lepšího, než si takovou opravdovou bojovou akci budoucnosti vyzkoušet na vlastní kůži.

Nerad bych ale vzdalíl dojem, že tím hrdinou ze začátku jsem já. Pte, já neměl poprvé ani čas se rozhlédnout po okolí a už bylo po mě. Pochopil jsem, co Angličané ozna-čují pojmem „sitting duck“ - žvýčer, pro ty neangličtini. Mysím, že při moji první návštěvě herní LASER GAME jsem ocitil jednoho z nejněžších skvěle všech doh. Ale pokračé, já se to jednou naučím i v každém případě je LASER GAME

něco, co tedy ještě nikdy nebylo a na co jsme my, sklení-pařani, tak dlouho čekali. Je to něco úplně jiného a není zase tak špatně občas vsádk od počítače a probáhnout se po futuristických chodbách a budovách v další life. Opakují HRE. Ostře náležo do laserových zbraní při ztím nevdou. Snad napřesrok...

Předcházející článek není výplodem paranoického mozku dohnaného neustálým hraním her k schizofrenickým představám, ale skutečným zážitkem, který se může při-hodit i vám v herně LASER GAME, která je sice v době, kdy toto SCORE vychází v Praze jen jedna, ale do konce roku 1994 se plánuje otevření věštno množství heren tohoto typu na různých místech České republiky. Pokud návštěvě této herny, má tuto možnost hned teď lépe ale po dočte-ní tohoto článku. První herny LASER GAME je v této době na místě bývalého kina Arbes na Arbesově náměstí v Praze 5 - Smíchovské (podezřelě blízko „Tanku“) a je obvykle otev-řeno od 12 do 25 hodin. Pokud by vás nápad LASER GAME zajal a máte problémy s časem ikdo nemat, stačí si vstup rezervovat na tel. čísle: 02-53 33 08.

- Bližší bytchom vás také upozorním na několik významných detailů.
1. Kromě obvyčejného střílení máte v LASER GAME možnost čtenví v LASER GAME kluba, z čehož plyne levnější vstup, účast v tře střílečky a světová proslulost protáče...
 2. výstřely ligu budeme pravidlo-podobně uveřňovat i ve SCORE a navíc...
 3. chystáme i další spolupráci Casopisu SCORE s hernou LASER GAME, jímž prvním výsledkem je...
 4. kupón na 25% slevu, který snadno najdete a odstříhne-te (případně odtrhnete) o odkousnetí z této stránky.

Pokud bys tohle všechno neověředlo o tom, že je dobrý nápad se tam alespoň podívat, je nám líto. Ale je nám líto vás, protože jako čtenáři herního Casopisu byste si jednu z nerealističtějších her opravdu neměli nechat ut.

LASER GAME

sleva 25%

PLATNOST: DO 15. 4. 1994

KUPON 1

Máte-li chuť trochu si zastřílet a pobavit se, proč nevyužijete naši nabídku 25% slevy a nerostříte pár svých přátel hned teď. Ale pozor, sleva platí jen v následujících Casch:

PONDĚLÍ - ČTVRTEK: 20-23 hod.
ÚTERY - ČTVRTEK: 12-14 hod.
NEDELE: 20-23 hod.



Sáčekové partie po goblinecku, mat znamená šlástl princeznu.



Ted, když je díbel vzhůru, co s ním oděláme?

Na lodi

Použij minci na hák a zahákní ho na oko. Rozvaž trníčku a vezmi golfovou hůl, kterou bouchni do zeleného ptáka. Projdi dvěřmi. Z truhly vezmi pepř a gumový zvon. Použij zvon na Chumpa. Postav se k hůle. Přepni se na Chumpa a zahákní za závaží. Blountem rychle vezmi deštník. S oběma projdi dvěřmi a postav se s Blountem na ruku vpravo, zatímco Chump skládá na plošince. Vystřelí Blounta nahoru. Blount vezme zub a skočí do kole vlevo. Dej deštník do otvoru v kosi a odřáňí provaz zubem.

U Idolu

Veber deštník a použij ho na díru vlevo. Podívej se do otvoru. Odpákní golfovou hůl Hercula a Gromelona. Vezmi drobeček. Pomocí pružinky přeskoč za Banzala a vezmi ruku. Pospě ho drobečky a zatímco se drbe ho odobákní. Vezmi štk a použij to na větev vlevo. Podaj Kenovi ruku. Jakmile ji drží, odpákní ho. Seber ruku a dojdi za Zembla. Zezadu ho pospě pepřem a vezmi hůl. Přepni na Chumpa a jdi s ním zlobit Djang. Jakmile Djang vyplázne jazyk, Blount mu ho vyčlání. Použij hůlku na schůdky a vylez s Blountem nahoru. S Chumpem dej pozobit Punkyho. Zatímco se zlobí, Blountem na něj šhod' kámen.

Jeskyně

Pažď sirku a použij je na zónu vpravo nahore. Vezmi naběračku, utom konec kopy a uřtíni s ním šaškovu štrikačku. Seber ji a použij naběračku na nápis „amoniak was here“. Píchnu naběračku použij na láhev píratů. Postav láhev na podstavce uprostřed zóny. Sírkami pažď píratovu nohu. Konec kopy otevři kůlate okénko vpravo. Šaškovu štrikačku uhas píratovu nohu. Vezmi žlutý pláminek a vhoď ho do koule u smrtky. Štkni O ve slově amoniak a vezmi zrcátko. Seber šaškovu brýle a použij je na letku. Konec kopy otevři další okénko vlevo a otevři vršek letky. Vezmi z ní modrý pláminek a brýle. Vlož modrý pláminek do koule. Vezmi špunt z objevivší se kostry. Vlož do ní zrcátko a konec kopy otevři prostřední okénko. Použij špunt na láhev a vezmi ji. Vyměň žlutý pláminek v kouli za červený. Objevivší se lebec nasad šaškovy brýle. Vyměň modrý pláminek z koule a použij konec kopy na upira vpravo. Vhoď žlutý pláminek zpět do koule.

Obří

Vezmi velký i malý kámen. Použij velký kámen na třímu vlevo dole. Postav se na pružiku od pastbáky a s Chumpem se pokus vozit stěho. S Blountem se promluv s králem, s princeznou a s ríštem Brámorem. Vezmi houbu u hořícího domečku a namoř ji v jezírku. Mokrú houbu uhas domeček a seber vidličku. Konec máš napichout stěho z pastbáky. ... Vlez do praskliny ve skopu vpravo a vezmi kurk. Postav Chumpa na konec lžice a vymřš ho cukrem. Vezmi kurk a oúžh Chumpa na prírku. Zatímco Chump kýchá, nastav paprice stěho. Vrať se do země vlevo. Minci upej ucho letky a na nos použij vidličku. Léč od rybaře nakapej do jezírka i vod stěho na vidličku, dotánes dráka. Vyměň penízeč z ucha a vrať se do hospody. Postav Chumpa na ruku hosta vpravo a s Blountem mu dej kurk. Vezmi pružinák a použij zvon na plo-



Level 4, krycí jméno „Obří mezi lilypty“.



Sličná obrazovka, spolupráce s Oepou je klíčová vč.



Levá ruka nachytala klíč s myšlen, pravá se postará o větrák.

šinku pod myši ivezni si cukr do zásoby). Použij pružinák na zvon, vylez k myši a dej jí penízeč. Se získaným klíčkem odemkni dvířka dveí a pusť do ní dráka. Vyměň klíček z dvířek a vrať ho myši, dostaneš zpět minci. Promluv si s kapitánem, dej mu listek a vezmi si dopis. Promluv si s dívkou Kori a dej jí kámen z obří zvon. Podívej se do magické koule na konci jejího meče.

Magická koule

Vezmi hůlku ležící u noutu smrtky, použij ji na klobouček a na křemen za její hlavou. Seber klobouček, křemen a střelný prach ze sudu nahore vlevo. Použij křemen na pařez vpravo a naber mízu do kloboučku. Křemen hod na inkovu třítku. Tučni na hromadu třítky, naspě střelný prach do tyčky v otvoru. Natrhj chluhy píďaly. Použij chluhy na tyčku se střelným prachem. Křemen použij na kamennou hlavu vedle tyčky a dynamit hod na kámen dole u pařezu. Odobovými dynamity odstrel ještě dvě cihly vřičivající z kamenné větve. Vytvoř další dynamit, ale před použitím ho ještě vlož mízu z kloboučku. Na tří pokusy (poprvé se vlož přílepek k ručce) s ním odstrel dveře a stěnu vedle dveří. Vlož další tyčku do otvoru a použij na ní křemen. Vzniklou píšťalu dej inkovi a s Oym skoč na supa. Zakouři s ním na výhonek bambusu a na letku na zdi. S Wynnonou seber vrostlý bambus, vlož ho do otvoru a normálním postupem z něj vřov dynamit, kterým odstrel zbývající pravo část větve. Natrhj vlasy z letky na zdi a pomocí nich a mízy vřov poslední dynamit na poslední část větve. Potom si promluv s Fourbáusem.

Městečko

Použij deštník na díru ve střeše, promluv si s babou, dá ti ohřívák. Zaháňi za páku a promluv si s dívkou, použij ohřívák na vejce. Jdi do kofe-

stvi, dej kofeňní penízek a dopis od kapitána. Vezmi vejce boá-boá a klíček. Klíčkem odemkni lampu vlevo na stěně. Popádní a hof štrfá. Vezmi špagetu a pusť ptáka z řemce. Ve vesnici zavři na zvoněk vlevo (2x) a vlez do laboratoře. Na ohřívák polož vejce boá-boá, pohň páčkou a mísku s vodou vylej do vařice vlevo a vlož tam špagetu. Zapalovačem zapal pláminek. Vařenou špagetu dej do elairomiku. Kousek špagety vhoď do drtičky, rozemleť jí palíčkou a naspj jí do elairomiku. Jdi do kofeňarství, vylez na roh poličky vlevo od dveří a skoč na převrženou skříň, kde vezmi mydlo. Skákej na divanu, dokud nevležeš péro. Tim skoč nahoru na poličku, použij kladivko na trofej a vezmi roh. Ten v laboratoři polož na urnu vlevo dole, zapal zapalovačem a hof do elairomiku.

Vyslečkem v místice polj vřihnutého hada, který vrostle. Je to elixír na růst. Tim také venku polj obě kytky v květnáčcích. Hadem vylez na kytku vlevo a seber zamílanový dopis. Blountem si stoupni na kouli vpravo, hadem přehoď pak, potom s ním vylez po rostlině na střeše a postav most přes díru. Vezmi podpětek. Ze střechy sležeš komínem. Hadem opět vlez na kytku vlevo. Holka upustí květinu, kterou musíš Blountem rychle sebrat, než spadne do kanálu. Ted použij růst na ptáče v hnízdě, jdi do kofeňarství a hadem stříkni tlačítko vlevo dole. Použij kladivko na skříň vlevo a vezmi vlábníčku. Použij kladivko na sad. Vezmi kóci. Jdi do laboratoře roztřít kost a uvařit podpaček. Vydělat kvátek Floriány. Z těchto tří komponentů namix elixír rychlosti, který venku vypo a pomocí hada přeteč ke zvonu. Použij na něj vlábníčku a běž zatukat na ořívka v hnízdě. Potom běž dolů, ke kanálu a chřv krík vlez se ztráti. Dvakrát se podívej do zrcadla, získáš elixír lásky. Jdi do laboratoře. Dej pírkou na urnu a zapal pláminek. Popel z pírkaj dej do elairomiku. Najlí vřov do prázdne mísky nahore a vlož do ní mydlo. Jdi zpět do kofeňarství a bouchni kofeňarě kladivkem do hlavy. Seber minci a v laboratoři jdi vřov na šroub od větráku. Vezmi klíč vpravo dole, namoř ho do mydlo-vody a použij ho na větrák. Memorium dej do destilátu a zapal pod ním oheň. Destilát najlí do elairomiku a zapni ho. Předtím však musíš ještě vřev předešlý elixír z mísky do jedné ze čtyř lahviček vpravo nahore.

Pokračování příště

ANDREW

NÁVODY

Sierra si zase pohrává se sexem, erotikou a nesmrtelným panáčkem v umělohmotném oblečku



Charlita se váli celý den v bahně a chce baterie pro svého „malého přítelce“.

SUIT



Gammie má „malý“ problém, který trápí mnoho žen, kolem pasu stále přibývá.

Larry toho prostě nemůže nechat. Neustále hledá a touží po velké lásce a jeho duchovní otec Al Lowe má v tom vehementně pomáha. Cílem sestřih pokračování série s Larrym je opět nalezení té nejlepší, největší a nejkrásnější lásky. K tomu vám má pomoci náš kompletní návod. Larry zase jednou vyhrál podivnou televizní soutěž, za odměnu jede do luxusního hotelu La Costa Lotta. Tam natrefí na nejkrásnější krasavice a potenciální cíle jeho kalichů i nekvalitní úmysly. Cíl je jediný: najít tu nejlepší. Na cestě musí Larry překonat spoustu překážek. Rada první zní: s každým či každým se bav co nejvíce, protože jinak ti zůstané utajena spousta informací, které tě dovedou ke zdárnému konci hry.

PRVNÍ KROKY

V hotelové hale, kde hra začíná, se nejprve pobav s Gammie. Jednak ti dá klíč do pokoje, jednak ti sdělí, že je úplně nefatná, protože nefunguje hotelová odtučňovací aparatura, zvaná Anti-celulitní machine ito se do čtyřtiny snad ani nedá přelobit. Ještě než vylezeme po schodech do prvního patra, kde je náš pokoj, prohledáme skříňku na klíče, která je vlevo od recepčního pultu, v ní najdeme další hotelový klíč. V pokoji si přečtete hotelový telefonní seznam a zavoláme na všechna servisní čísla. Venku na chodbě bude česem vozík pokojské. Z toho sebereme toaletní papír, ručnick, mydlo, krém na ruce a hadřík na zubní protěhy (pocoz, můžete se do něj dívat, železa a správy - ANDREW). Zpátky do pokoje a do koupelny. Tam pustíme



Shabee se učí kosmetičkou a skrývá pikantní tajemství, do kterého Larryho pláší při šampaňském a Sumotu vin „zasvěti“.

Leisure Larry 6

(kompletní řešení)



Charlita „Car“ Vuarret je trenérkou ve fitnesscentru. Miluje saunu, krátká trička, ale žádná málo větní Larryho.

vodu, když zjistíme, že teče hnědá, zavoláme hotelovou údržbu, číslo 76. Jakmile instalátor odejde, ucpeme záchoďovou mísu papírem a zavoláme znovu. Když instalátor přijde (předtím je nutno patro na chvíli opustit a vrátit se), sebereme mu klíč a pinik. Pak se jdeme podívat k bazénu, kde z plavčičou-ho baru sebereme sluneční brýle. Tohle byl ten úplný začátek, teď se pokusím popsat podrobně, co ženské chtějí. Problémy se pochopitelně dají řešit souběžně, pro přehlednost jsem se rozhodl popsat „řešení“ jednotlivých krasavic.

GAMMIE

Gammie má problémy s celulitidou (to je skutečné vyláčení tloušťky) a proto potřebuje, aby Larry opravil odtučňovací stroj. Nejdříve musíme pomocí francouzského klíče uvolit matky na řídicím zdroji a otevřít jej. Vynadíme zápiněný filtr a v kuchyni jej umyjeme pod vodovodem. Při tom si Larry vezme z odpadkového koše vazelinu. Zpátky ke stroji, kde je nutno vazelinou natřít hlavní rameno, znovu nasadit filtr, přiložit kryt a zašroubovat jej. To ale ještě není konec: patáli se strojem. Ještě je odřává vakouávy hadice. Larry dojde do fitness centra a tam si vezme fermen ze stroje na posilování zad. Stroj je vlevo od dveří, pokud na něm někdo cvičí, stačí vyjít ven a zase se vrátit. Hadici opravíme pomocí fermen a stroj na odtučňování odkoušíme. Teď ještě rychle sdělit Gammie, že její problém je vyřešen. Gammie chce pochopitelně ihned stroj vykoušet, nezapomeňte ji napřed přikurtovat. Pak chce pomeřanč, který si vezmeme v restauraci. Dále chce

studeny obklad. Ten vyrobíme tak, že ramačkový ručnick dáme v kuchyni do ledničky, po chvíli jej vydáme a přiložíme dvce na čelo. Minerálku, kterou si také Gammie poručí, najdeme na podnosu ve východním křídle hotelu. Jakmile získá Gammie svoji původní krásu, zmizí navždy, Larry jde proto ze zoufalství na pláž, kde vyhrabe starou lampu, poťře ji zbytky „celulitis“, tím získá „lampu znalosti“. V baru sebere zápalku, rozkřtne ji o svůj zip a tak lampou zapálí.

ROSE

Rose je fanatičkou na květiny, takže řešit její starosti je hračková. Květy se vezmou jednoduše na stole v hotelovém pokoji a dájí Rose, za to dostane Larry orchidej.

BURGUNDY a CAV

Burgundy je víc než špatná zpěvačka v Blue Baru (pokud zrovna nezpívá, když do baru vejde, stačí na chvíli zvlnit a vrátit se zpátky). Aby se s ní mohl Larry vybavovat, musí jakoby náhodou přeuřít kabel k mikrofonu (kliknout na něj rukou), pak si popovídá bez problému. Pivo se dá sehnat v slině chráněném táboře vpravo od hotelu. Je vstupu ale potřebujeme legitimizační zaměstnanec. Tu lze získat od Cav, ubytěky erotiku. Larry jednoduše vejde do tělocvičny a klikne na volnou židličku. Když cvičení skončí, dá se konečně s Cav promluvit, po rozhovoru klikneme na plastikovou kartu (tlačíme) a bavíme se o Larry dozví, že Cav nemá nic proti stájněmu počínání a že by se docela rád sešla s Larrym a jeho přítelkyní v sauně. S kartou nyní dojděte ke dveřím do ligu pro personál a pomocí magnetické pásky jej otevřete. Ze stánu si pak vezměte balení šesti piv a vraťte se zpátky k Burgundy. Ta nemá problém



Thunderbird se vlastní jmenová Christina van Dyke. Vznešené jméno, špatné mravy: bez pouť a dětek s ní nic není.

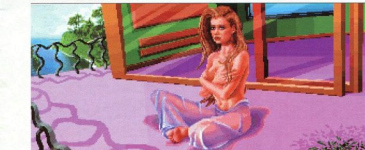
Název hry:	LEISURE SUIT LARRY 6
Výrobce:	SIERRA-ON-LINE
Žánr:	Pravdivé příběhy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	45%
Atmosféra:	55%
Grafika:	45%
Zvuk:	50%



Kosa je dívka prostá, chce „jít“ květině.



Merrily Weltz má sladké pilky ze slanička, miluje skoky z věže v noci. Lze ji potkat jen u plovoucího baru.



Shamara je nejkompikovanější. Dokáže mužů v polyesterovém saku najít odpovědi na její otázky?



Burgundy dokáže enormně dobře pít a špatně spívat. Pokud zrovna nepíše v baru, chytá živce.

pivo vyžahnout prakticky na ex, takže musíte pro láhve ještě jednou, pak půjde také do sauny. Burgundy se má sejit s Larrym v sauně, ale pozor: tam se nedá jít v oblečku z umělé hmoty (zkuste to, ale napřed sejevat). Larry si proto vyzvedne ručník od mísdence Garyho před saunou, nebo použije ten, který vzal z vozíku pokojácké. V látné otevřeme poslední skříňku vpravo dole, klikneme ručníkem na Larryho obléčení a tím se i převlékneme. V sauně se pobavíme s občernými divkami, které vás po chvíli opouští a na lavčce nechají náhradek. Po osvěžující sprše a převleku zpět do obloku se může Larry opět vrátit na cestu za svou výtěžnou láskou.

SHABIE

Shabie je zlatní kosmetického salónu ve sklepě. Chce dostat za každou cenu večerní šaty. Šaty najdete v převlékáčce kabine za jevištěm v baru. Nejprve je nutno kliknout na oponu, pak lze za ní vejít a šaty sebrat (ale až bude zpěvákna na cestě do sauny, dřív ne - ANDREW). Larry předtí šaty Shabie a domluví si ranoce na pláži. Protože si věd, objedná si ještě napřed telefonicky na čísle 75 kóním, který dorazí druhý den ráno. Na pláži je potřeba se držet následujícího schématu: dotknout se, promluvit, dotknout se, promluvit... když přijde ten pravý okamžik kliknout kónímek na Shabie a prožítete malé překvapení. Po tomto „milostném aktu“ Larry z pláže odejde, pak se vrátí a sebere lampářské.

CHARLOTTE

Charlotte leží v bahenní koupeli. Její přání je zvládnout, ale jednoduše. Potřebuje baterie do svého „malé-

ho přítele“. Jinými slovy do roboterka. Baterie lze získat snadno. Svezeme se elektrickým vozíčkem s Al. Lovem až na východní konec chodby, tam vystoupíme. Al Lowe hledá sírku, kterou mu dává iskrky jsou v baru vlevo na poutě. On zmizí a my otevřeme pomocí šroubováku kryt a odstraníme kabel napětí. Až se vrátí, bude chtít závidu opravit, požádá o pomoc a nechá nás podržet baterku. Z ní vyndáme baterie a baterku Alovi vrátíme. Charlotte je bateriemi nadšená a pozve Larryho do elektrošokového centra na schůzku. Problémem je, jak se do centra, které je elektricky uzavřeno, dostat. V kosmetické škole sebereme elektrický kabel, odstraníme izolaci na konci a spojíme kabel se záskuvkou a se zámkem. Ted se dveře otevrou a Larry zažije několik „elektrických“ momentů se Charlotte. Jeho ztělí přivěšek se při tom promění v malou zlatou sošku. Pak se Larry probudí ve svém hotelovém pokoji, vrátí se do elektrocentra a sebere tam peru.

MERRILY

Merrily plave v bazénu u plovoucího baru. Chce od Larryho náhradní klíč od skokanské věže. Klikneme rukou dvakrát na pouzdro s brýlemi a z hadičky na brýle a hadičku na zuby se stanou piavky. Aby se dostal k baru, potřebuje Larry nafukovací zvířecí, které lze vypuštěné vpravo od věže. Dojde si do kuchyně, kde kachnu naplní vzduchem z leve před ní pneumatiky postřevně kuchyňského auta. Zvěř v bazénu klikneme piavkami na Larryho, čím se převlékne do plavák. Osvěžující koupel přijde vhod (stačí rukou kliknout na vodní a pak zvířetkem kliknout na Larryho, aby se mohl usadit u baru. Tam

nabídnou Merrily drink a zatluče ocasem zvířete o vodu, aby přivláč servírku. Jako identifikaci kartu použijeme klíč od pokoje. Při rozhovoru s dívkou se dozvíme, že chce klíč od věže. Vylezeme z vody a pohovoříme si s plavákem, který půjč svůj klíč od věže. Pak odemknout, vylezt na věž a klíč otisknout do mydla, které jste vzali ze servisního vozíku. Píknem klikneme na klíč, který jsme sebrali z koše v hale. Ted máme náhradní klíč, který prodáme Merrily. Si ní vylezeme na věž, kde se Larry před Merrily po krátkém „obukávkám“ svačce po malém uměleckém skoku se probudí ráno ve svém pokoji.

THUNDERBIRD

Tuhle krásavici najdete v posilovně. Larry se s ní dá do řeči a dozví se, že dívka je svažovadi fetišistka a že touží po poučech. Pouta najdeme venku v hlaď chatce, za pasem náhledu. Dogleme k bahnovému bazénku, posuneme kytky na schůdkách a pomocí francouzského klíče přesuneme zorné oko kamery směrem k dárské převlékáčce kabine. Ted se vrátíme k hlaď a pohodlně můžeme pouta sebereme. Pouta donese Larry Thunderbird, která se přesune do svého pokoje vlevo od recepce. Po zaklání pak Larry bude ošlat díve chvilí pejska, ale za odměnu dostane tři obtoek na krk s diamantem. Diamant vyndáme tak, že na obtoek klikneme rukou.

SHAMARA

Shamara je kočka nejvyšší třídy. Najdeme ji v apartmá, kam se dostaneme tak, že klikneme na červené tlačítko nákladního výtahu v kuchyni. Krasavice chce doslova vnochno: cházene šampaňské, peru, náhrdelník, slova moudrosti, lampu vědění, vychlídi, diamant a zlatou sošku. Šampaňské dáme vychlídit do strce na led vedle Larryho apartmá a všechny ostatní věci Shamara sebereme. A to je konec, který už vychutnejte sami.

CPT.MIADA

NÁVODY

Shadow of the Comet



Podle povídky H.P. Lovecrafta Call of the Cthulhu. Jmenoval se John T. Parker. Příběh, který vám budu vyprávět je pravdivý, ačkoliv nástranným věcem jsem do své smrti nevěřil. Psal se rok 1910 a já již rok pracoval jako redaktor jednoho amerického dátku. Jedného dne me mi do rukou dostal materiál vědec a astronomica jménem Boleskin. Věci které, v něm vypovíval mě natolik zaujaly, že jsem se rozhodl v jeho vyprávěch pokračovat. Zajměna popis průletu Halveyovy komety nad městem Ilsmouth, mě nadchl natolik, že jsem si tři dny před dalším přeletem komety zabral vůči a odjel do Ilsmouth v Nové Anglii.

DEN 1

Hned na mou se mi dostalo vřelého uvítání od starosty Arlingtona a Dr. Cobbley, u kterého jsem se ubytoval. Pokoj vypadal skromně, ale co jsem mohl čekat. Na stole ležela telegram z kterého jsem se dozvěděl, že fotografické desky, které jsem si objednal byly vypracovány. Přišel mi to nevádivo. Peněz jsem měl dost a obchod se snas v tomto zapomenutém koutě Nové Anglie najde. Našel jsem však mnohem zajímavější věc. Boleskinův deník. Boleskin v něm popisoval den, kdy vyřetl kometu. Našel si jako průvodce mladého chlapce a ten ho dovedl ke křehké v lese odkud se zdály hvězdy blížít. Jakoby tučily bránu do nějaké jiné dimenze. Chlapci bylo v té době 12 let a to tedy znamená, že by mu dnes mělo být 88roko. Tebea ještě žije napadlo mě. Zamýšlel jsem získat deník a vydal se hledat matriku. Našel jsem ji poměrně snadno, kde jinde než na radnici. Popovídal jsem si s místním kronikářem Tobiasem Juggem a prohledal záznamy. Naštěstí zde byly v roce 1822 pouze tři porody. Jména novorozenců znala Greenwood, Coldstone a Curtis. Počkoliv jsem Juggovi a ten mě ujistil, že mi bude v mém pátrání nápomocen. Greenwooda jsem našel snadno. Bohužel byl hluchý, nemá a stepy, ale jeho přítelkyně pani Piccottová mi poradila, kde hledat ostatní. Cestou ke Coldstoneovi jsem se ještě zastavil v obchodě pro fotografické desky. Coldstonea jsem doma nezavřel. Žálo se mi však, že jsem v jednom z oken zablýskl číms. Curtis Hambleton doma byl, ačkoliv vybírá se dá jen stěží nazvat domovem. Byl to právě on, kdo tenkrát Boleskina doprovázel. Má však odlišnou pomoc. Velice rozrušen vyprávěl, co tenkrát zažil, až mě polí studený lepkavý pot. Odebral jsem si Juggovi a doufal, že mi pomůže.

V úřadě nebyl a tak jsem si po důkladné prohlídce matriky pohlavní lupul. Na náměstí jsem uvidl skupinu cikánů které vyhazoval místní policajci z města. Chábil jsem se jich zastat, ale seržant Baggs byl neústupný. Odebral jsem se k Juggovi domů, ten mi však příliš nepomohl. Žá to na každé pušky v jeho předstíri jsem pomocí lupul objevil podivuhodný nápis. Bohužel, nebyl úlopní. Odebral jsem se domů a zamýšlel se prohrabovat ve svých věcech, když tu jsem náhle v truhle našel místní mapu a jakousi hvězdnou konstelaci. Vypadalo to, jako

by bylo pod ní něco napsáno. V prázdné komě našel jsem obrazek optární sítě. K mému překvapení zde byl napsán konec věty, kterou jsem našel u Jugga. Věta zněla E. S. T. N. E. Beast. 4x2 stars, the calvary is here. Po rozluštění vichodně od Stalkera a severně od Beasta 4 na 2 hvězdy je kavalerie. Pak jsem již snadno zakreslil toto místo do mapy (horní okraj souvřezdi Stalkera). Pak jsem se vydal do lesa, vědom si toho, že nemám žádné dlevo a noz jsou chladné. Našel jsem tři větve a lámu. Vřel jsem se do venčice a začal hledat někoho, kdo by mně doprovodil. U lískárny jsem poslal obchodníka, který mi doporučil jakéhosi Tylera. Kde ho však hledat? Usoudil jsem, že nejlépe v hospodě. Před hospodou jsem ještě hodil řeč s doktorem. V hospodě mě rybal Bishop ujistil, že Tyler přijde ko nevidět. A skutečně, jen co domluvil, Tyler byl tu. Po krátkém rozhovoru mi nabídl doprovod. Byl však příliš horlivý a já pojal podezření, a tak jsem mu odpověděl, že si to ještě rozmyslím, když v tom okno zařinolo a do místnosti vletěl kámen. Vyběhl jsem ven a já sledoval nerovný soubor dnu na jednoho. Dlouho jsem to nevydržel, popadl opodál ležící sukovici a několika ranami se zastal slabšho. Jeho jméno jsem se dozvěděl až u lékaře, kam jsem ho doprovodil. Webster mi k mé radosti nabídl doprovod a doktor mi sblil, že až udlám dnes večer fořty, mohu si je u něj vyzít. Protože se připozdívalo, doběhl jsem si domů pro věci potřebné k fotografování, které jsem měl v truhle a popsal na schůzku s Websterem.

NOC 1.

Webster ještě zkontroloval mapu a vyrazil jsmě. Po krátké cestě lesem jsme se ocitli na lůve, když tu si Webster všiml pohyblivého keře a utklí naneštěstí i s mým podstavcem. Přelétl jsem lávku a ocitl se u křehké. Hvězdy zde vypadaly tak nádherně, že jsem neodolal a udělal pár fotek. S pomocí větvi a lámy jsem postavil podstavec a zašel koutku jak zabíhá do keře. Po prohlídce keře jsem objevil skrytou cestu. To co jsem uviděl mě natolik překvapilo, že jsem instinktivně uskočil za strom. Pozorně jsem pozoroval probíhající rituál, mluvil rozpoznával některé postavy. Arington, Tyler pak nějaký muž s kápi, když v tom jakýsi vyřetl můj stojícímu ucopředen kamenného kruhu z ruky papír a ucoužil je nedaleko ode mne.

V okamžiku když jsem je sebral, mě Indián zahlédl a já začal jehnat. Indián mě chvíli pronásledoval a hval. Othulu se znovu vrátit, aby znovu seopis a prastarými kultu této zemi. Tak to bylo též náčelník vyznačoval kultu Cthulhu, u kterém jsem slyšel tolik vyprávět. Věru, nepřítel naš mru silný. To vše a mnoho dalších myšlenek mi věřlo hlavou, běžce o život. Před domem jsem vyslehlim omdlel.

DEN 2.

Probuď mě doktor a napsal mi recept na pilulky, které mi přivstani na nohy. V lékárně jsem recept předložil lékárníkovi a volný čas využil k vyvolání fořty. Poslal jsem všechny možné lahvičky a zhasl. Ještě v tom jsem bival poučeno na hodných chemie a tak mi vvolání fořty nedalo žádnou práci. Metol, Hydrocholon, Soduim Thiocysphate a Potash Metabisulfite vykonal své. Fořty byl zajímavé. Pohled na třetí mě však vřel znovu do miného bezvědomí. Ještě že lékárník přišel včas a dal



mi pilulky. Je čas zajít k Juggovi. U jeho dveří jsem však zahlédl podivuhodného muže s kápi. Táhne jsem ho sledoval a sebral klíč, který odložil v obchodě. Pomocí klíče jsem otevřel Juggovi dům a hned v předstíri sebral ze stolu sošku dítěte. Našel jsem ještě další dvě. Jednu v malém stolečku a druhou ve vitřině s mořoví. V pokoji bylo spousta knze. Stopy vedly ke knihovně. Sebral jsem všechny možné knihy z knihovny a z police, mnoh ních postarší zasnulí tři sošky a knihy Beyond Chnos a Books of Pyramids.

Tajný vchod se otevřel a já našel umírajícího Jugga. Stačil jsem ještě ukázat ukocštěný parchmet než skončil. Přelétl jsem si zavěšený Neonromicon, který jsem otevřel klíčkem chytře schovaným ve vdeřším pokoji pod koberec. Slova v něm náháněla hrůzu. Prastarý byl, prastarý jsou, prastarý budou. YOG SOTHOTH ví kde je brána. YOG SOTHOTH je branou. YOG SOTHOTH je strážce a klíč k bráně. Alys ho přeloval, musí být v určtou hodinu ve středu kamenného kruhu. Chvilí jsem ještě četl a pak položil Neonromicon zpět. Ještě jsem si vzal zprávu ze stolu a utklí ko nekratší cestou domů. Po přepřeti zprávy bylo jasno. Další přítel je na postle. Pan Underhouse mě přivítal a sdělil mi, že další informace mám hledat ve starostově trezoru, kde je ukryta kronika rodina Hambletonů. Ještě mi poradil, abych kombinací k trezoru hledal v bíli, na stránce, kde je číslo symbolující zlo. Stavil jsem se v obchodě a koupil vše, co se dalo. U pošty mi pani Piccottová očička bítli, ale musel jsem se vzdát nádherného opaku zasažením do tlaku. Trášku problémy mi dával horlivý úředník před starostovu kancelář, ale ko kratší slovní přelstředce 12,5, 11 mě pustil nahoru.

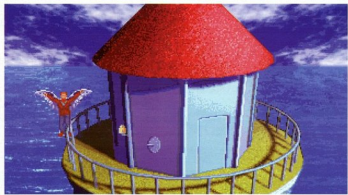
Kancelář za obrazem jsem objevil trezor. Chvilí jsem si s ním hrál, ale čísla 345 neodpádl. Na této stránce je toč v bíli připomínáno číslo 666, předpokládání je rok zrození satana. Sebral jsem doučnické a deník, který jsem ihned na místě prostudoval. Vše začalo u Jonase Hambletona, který se jako mládý začal zabívat okultními vědami. Pak potkal Narackamou, stráživého indiánského náčelníka kmeňe Mac Mac, uctívá Cthulhu a dalších. On a ještě několik dalších denů vytvořili v čele s Narackamou mocný kult uctávající Cthulhu, Dagona, YOG SOTHOTH a mnoha dalších. Narackamou učinil vědujným nesmrtným. V Janovských stopách šel i jeho druhý syn Wilbur, zatímco Curtis zřel a upadl

v zapomnění. Uctívá lze zničit pouze pomocí sošek, které hledá Jonas v podzemní kryptě. Se zrychleným tempem jsem zavřel knihu a vrátil ji zpět. Se silným mrazem v zádech jsem se vypotil před radnicí. Chtl jsem si zapálit doutník, ale zmohoucí se mi rozpadl v ruce a z něho vypadl listěček. A vida, starostovi přišel balíček. Balík vyzvednutý na poště obsahoval přehoz s kápi, přesně takový, jaký nosí Wilbur. Nevim jak vy, ale já se převlékl zásadně za studnou úši ve vaně - ICE! Já pod sarchou - ANDREW! S pomocí přehozu a zlostného skřeku grumpů se mi podařilo oblatnout místní hřiště majků. Sundal jsem převlek a pomod teblíku od rybníky se vyplíval do nejnižšího okna. Nahole jsem se ani nestal pořádně rozlehnutou a už mi přeronsedávalek v patach. Nalstějí pro mě se jim nedalo otevřít oře, a tak jsem měl čas na malou akci. Křída z pod slunečních hodin jsem pokopal voskem ze svíčky, kterou jsem zapálil pomocí lupy. S výšklem jsem zplýl karus game jsem opoměl zbrádit. Chvilku jsem zdelně mluvil, až mě vzduch vry zanesl mezi oblaky. Místní kartařka mě blže zesníma s problematikou Prastých a já odcházel do vesnice

psovi. Zvuk, který vydával pes odálak Wilburou smy, já jsem rychle oběhl dům a pak se ponoril do domu bídka Wilbura Hambletona. Po chvíli bezmocného bloumání po předstí, jsem sebral petrolejku a kompas se sošku. Podle kompasu jsem otáčel komidko a přesně podle mého očekávání se otevřely tajné dveře. V dalším pokoji mě okamžitě upoutal krb, na kterém stála pouze jedna lampa. I napadlo mě položit také moji lampu na krb. K mému překvapení ale no tak, co to na nás zkouší - ICE! Je se otevřel další tajný vchod. Hned jak jsem vstoupil do další místnosti, prozkoumal jsem podezřelý stoleček. Pakou jsem našel hleďáfský dalekohled. Vtom se ozval skřipot a z podlahy vylehly 3 páky. Zkusil jsem zatáhnout za tu nejspodnější. Coś se nade mnou uvolnilo a já ve zlomku sekundy zachytil vchod stříbrnou koukí. Vtiskl jsem ji do obrazu a tajný vchod se otevřel do třetice. Vešel jsem na půdu. Stěny byly holé, vzduch zatuchlý, ale přesto mi něco říkalo, že se zde musel ukrývat Wilbur. Pomalu jsem začal odhližovat. THY NVA CHI TUR. Jen co jsem vyřkl poslední slabiku, otevřel se Wilbur se svými smy a t mě přinutili pokřít hlavu na oběti oltář. Ztmivou Wilbur mumlal sva zalikávka vyu-

navně usedi na pařez a ze zoufalství do něj zapichl pírko. V tom přiletěl černý havran a proměnil mě v hokubid. Po chvíli letel jsem stanul před Natanwangou. Ten mi řekl, že v jak dostát narakacumem, nejspíše jsem mu však musel zodpovědět pár konkrétních otázek. Má odpověď zněla kic Mar, YOG SOTHOTH, 1834, Star, Dagon. Pochlámí má a věnoval mi prsten a hmeč - s jakousi sr...ou. Když jsem odětl já znal taky jednoho, co si myslí, že umí letat. Phe, chudák - ANDREW, ještě mi poradil, kde najít a jak zničit Narakacumem. Ve studu bylo šero, ale naštelit mě vedlo světo z vedlejší jeskyně. Vrhly zde šplouchaly tak vysoko, že jsem upustil Natanwangův hmeč. V tom však přestaly. Sebral jsem lehkou s kyselino a prážný kamýstr, do kterého jsem ve vedlejší jeskyni nabral naftu. Roztěl jsem kafedlo a šlo se na věc. Narakacumem jsem rozptěl trochu naftu a odpočin. Pak jsem napal tečtu a pokřoval se. Mrtyví indián, dobrý indin.

Zde se mi poprvé zjevil duch zesnulého Boleskina. Informoval mě, že musím zabránit Prastým vstoupit dnešní noci na zem a pryč si sebehu dnu. Sebral jsem tyrkys, aquamarin a mořtva, do kanystru nasypal další



s pevným přesvědčením, že musím zabránit hrozičí zkáze.

NOC 2.

'Nedříve ale musím najít Jonase' říkal jsem si cestou do vesnice. Před lókamou jsem si bez problémů vyzvedl klič od Bishopa a pospíchal na hřbitov. Prohlédl jsem si všechny hroby, ale žádný nebyl Jonasu. Slabou náplastí byla kovová tyč a lano, které jsem našel u domku. V zoufalosti jsem vyvolal mříž v kapii a hle, jakási díra dole. Nedříve strážlivého zápisu, přivázel jsem lano a spustil se do hlubin. Po olouhnutí trmáčení v bludstě a několika hádáních jsem nakonec objevil Jonasovo doupě. V běhu jsem posbíral sošky a utíkal. V momentě, kdy jsem došel k lanu mě opouštěly síly, ale čísi ruce mi pomohly z jámy livové. A hele Webster a jeho matka, Webster mi vrátil podnošku a já si trochu odpočinul u jeho matky. Po přečtení papírku za obrazem jsem se vydal vyhledat místo od zla. První to odnesl Coldstone. IAE YOG THU SOT přinesl jsem zakladino, čtouce deník z třímácké sošky. Trápení toho nezaboha jsem ukončil položením sošky do vzniklého pentagramu. Stejně dopadl Arlington a Tyler. Na Wilbura jsem však musel jít jinak. Pomocí šňelí rybný jsem chytl u obchodu kočku a tu pak hodil

žl jsem jeho slabé chvíli a vtiskl poslední sošku do oltáře. Tímto jsem s klanem Hambletonovu nadobro skocovav. Ještě jsem stačil vyběhnout z toho proklatého domu a pak jsem znovu omdlel.

DEN 3.

Probudil jsem se pozdě odpoledne a hned jak jsem se oblékl přišel doktor Cobble. Jeho vtravé otáčení jsem se hbitě vymklul (1) a pak si přečetl mailo message od Mr. Underhouse. V mlžku jsem letěl na poštu, kde mne však zastavil dotěrný seržant Baggos. Odpověděl jsem (1) a u Underhouse také. Ten mě poslal hledat posvátný luk a šíp, ale ještě před tím, mi věnoval černé peříčko, které mi má v lese pomoci najít jeho indianského přítelce Natanwangou. Napadlo mě, jak se asi má chudák Curtis, ale u rybníky jsem našel pouze Bishopa. Když otrava odešla, sebral jsem ze země klacek a vystřelil zbraní. Pak stálo jen sundat špendlík z brože a pohrbit si ze zámek. Dveře se otevřely, ale to co jsem spatřil, mi zmrazilo krev v žlách. Curtis visel hlavou dole a ještě z něj odkapávala čerstvá krev. V rychlosti jsem prozkoumal místnost a v křbu našel posvátný luk a v pravé části podlahy i potřebný naboč. Takto vyobrazen jsem se vydal hledat do lesa Natanwangou. Po hodině bezúspěšného hledání jsem

SCORE 83%

Název hry:	SHADOW OF THE COMET
Výrobce:	INFOGRAMES
Zánr:	Horror
Styl:	Adventure
Počítáč:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	75%
Atmosféra:	85%
Grafika:	80%
Zvuk:	80%

naftu a utíkal do přístavu. Tak dlouho jsem ukecával Bishopa (2,3,2), až mi dnu púšil. Na ostrově jsem sebral emerald, rubín a vyřelil tabuň puzzle. V jeskyni jsem vtiskl soše do praveho oka rubín, postavil se na jediný správný pentagram a odrazil paprsek aquamarinem. Dagon už nehořel.

Na cestu ke Cthulhovi jsem ještě dostal od Boleskina prsten.

Cthulhovi jsem napsal a nejspíše doplnil lucernou naftou a pak pokřoval jsem creatures do jeho dospělosti. Všiml jsem si uvolněné dílačky a odstránil jsem ji pomocí kyseliny. Sebral jsem zde pohozený diamant a na tu okamžitě se zjevil sám velký Cthulu. Do prstenu od Natanwangy jsem vložil tyrkys a do Boleskinova prstenu emerald. Jejich síla mi umožnila vrátit Cthulu tam, kde odpočívá. Pak se zjevil Boleskin a popjal mi hodné stěží v posledním souboji. Cesta zpět k lodi byla zavalema, ale já jsem nalstějí našel secret passage hned v první části jeskyně. Zrakou jsem se dostal do kamenného kruhu právě věc, rychle jsem postavil trojnošku a na ni fotopapar. Do kamery vložil lupu a mořtva. Mořtva jsem posvtil lucernou a rychle vyřelil právě prolétávající kometu. V tom se otevřela nebeská brána a sestoupil nejstarší ze všech prastých, YOG SOTHOTH. Tuny páchnoucí sluzu bře-dovité vřily nad kamenným kruhem. Time for hero. U praveho kamene nahole jsem položil diamant, symbol země. U praveho dolního fragmentu a komety, symbol vzduchu. U levého dolního aquamarin, symbol vody a u levého horního křesadlo, symbol otěp. Unaveně jsem přelí podléhování Boleskina a šel spát. V přístavu mi pak všichni díkovali, já jsem však nevinmal. Nikdo z nich si neuvědomil, že se to bude opakovat. Dodnes děkuji Bohu, že mě odčánil pronikavou intencí, která mi pomohla překonat všechno zlo, odpuh, hnus a zoufalství. Pamatuje si ale, že to co je věčné, nemůže nikdy zemřít. Shadower.

NÁVODY

Byla to docela fuška, ale nakonec se problémy vyjasnily. I s návodem vás bude hra bavit, ale už to není ono. Raději si na všechno zkuste přijít sami.



Skleník s hady, jestlička je ošklivá smrtelná, tigneš si.



Zabij jestlička jde vrátit.

Cukrátku dej papoučkovi a poslechti si, co říká. Potom vyběhni do kajuty směrem doleva, kde se za rohem schovají do otvoru ve zdi. Dokud nepřehléhne pirát. Pak utíkej zpět a vylez po žebříku na konci chodby. Musíš se dostat až na palubu. Obehní piráty schovávat se za stůl a za bedny. U posledního sudu lide se změni pohledí vezmi hadičku. Po laně se spust do díry. V kapitánově ložnici vezmi z truhly malický kanónek, který hned polož na zem. Použij na něj pepř a vezmi vázu z poličky. Za postelí je ukryta kapitánova hadička. U kanónu foukni. Venku na chodbě seber zvonek. V kuchyni vezmi muří nohu. Použij zvonek u modrého výtahu, vezmi klíč. V kuchyni v pirátském domě odemkni klíčem skříňku naproti výtahu, seber oba praménky. Jdi do haly. Polož sed na zem, počkej, až k tobě přijde muž a po láně ukojíme. V prvním patře obdobně postupuj s marmeládou, jdi ke kulečnicku, kde ze stolu vezmi žeton. V pokoji s vězením si stoupni na něj hůlku. Vylakej hlaďče ven z kuchyně, at také ukojíme po láně. U výtahu opět použij zvonek. V lodí držem doprav seber klíč a odemkni si pouta. Zabi pirata, seber mu meč. Vejdí dvěma do vedlejšího pokoje s papoučkem, kde mečem zabij dalšího pirata. Takto se proboují až k žebříku. Mrtvému pirátovi seber doutnák. V pokoji naproti vezmi pohrabáč u křbu a ze stolu štipácky. Na druhé straně pokoje leží na zemi klíč, který se bude pochopitelně hodit. Ted jdi do dveří blízko otvoru, kde se schovávala hadička. Zabi opileho piráta a seber mu ochrannou vestu. V místnosti s alkoholem odstrá sud, za kterým najdeš druhou vestu. Na druhém konci chodby odemkni dveře. Od piráta uvnitř vezmi soudek prachu. Vylez do

ALONE IN THE DARK



Gradiální oslava vaří sestru, ládné strouháni morkyčky.

Trochu se porozhlédni okolo, seber pušku, lahvičku s rumem, která doplňuje energii a náboje. Postráží strážě okolo domu a všimni si kamenného postávice bránícího vstupu do kerického bludiště. Postávice s kovovou ostráží a vejdi do bludiště. Zabi piráty a srovná jejich větvě. Časem najdeš lano a kotvíčku, které na sebe použij. Úmř je svážeš dohromady. Dále najdi lokaci, kde jsou na zemi symboly čtyř karet. Jedním z nich proagdi na pozemí, uvidíš zombie-pirata, kterého musíš zabit pěší. Potom odstrá truhlu, nalezenou kartu polož na oltář. Vylez otevřeným vchodem naproti, po cestě však budeš muset zneškodnit ducha, po kterém zbudě důležitě šavle, pomoci ti z dostanet do další části bludiště přesekaním ožviých větví. Dojdi k soše, zabij hlaďče a vezmi mu kus novín. Pak na sochu použij lano s kotvíčkou, slez (spadni dolů) pod dům.

Seber minci, klíku, sáček, u ležícího přítele deníček s želízem. Pod dveře zastrč kus novín od hlaďče. Želízem vystrč klíč dovnitř. Odemkni si a vejdi do sklepa (trochu ohraný trik). Zabi piráta (je zde asi možnost, pustit na něj železný náh, aby vypadl ven, ale nepodříbí se mi to) a použij klíku na hodiny v rohu. Dojdi do velké haly. Zabi piráty, po jednom zůstane kovový náh. Najdi místnost, kde se zombi učí stráž do terčí. Pobij je a nastříjej čtyři kosočnice, vejdí do tajného vchodu. U pokladny vyšetř mrtvého, jakmile se vrátíš do haly uvidíš zombie-jestlička. Zabi ho a převlekně se do jeho kostýmu. Ted jsi připraven přesunout se do přízemí. Ve vstupu haly uvidíš sochu Poseidona. Opatrně se k ní přiblíž ze strany a vezmi korunu. V pokojích vlevo od vchodu probíhá oslava Středního večera. Pobí všechny zúčastněné a vedle krby seber kulečnickovou kouli. Jdi do prvního patra, zabi lotra, chodčícího pojdí ke kulečnicku, zabi lotra a vhod kouli do zvláštního stolanu v popředí. Leží zde také puška důležitě istiny, druhou hlaďču ožvi ve zdním pokoji, které přemlázet kordem. Doě poloviny spodi a výsledek si přičti. Vrat se zpět do haly a přeběhni předu sochu Poseidona směrem ke kuchyni, vyse za sebou trouzu-



Hezký homík, Francouzsi žhaví štítka.

bec. Vběhni do kuchyně a postav se za jednoho z kuchníků tak, aby vidle dostaly jedno a ne více. Seber úlovky vína a jedu. Jestem vno otrav a jdi zpět do haly. Ochráň vno použij na dveře naproti Poseidónovi. Za chvíli se vysypou otrávení piráti, vstup dovnitř. Do hracino stroje vhod nejprve první, až hubda odhráje i druhý žeton, otevrou se dveře vstupu. Před hracím strojem leží na zemi malický peněz, nezapomej na něj. V zdním pokoji najdeš pár zbytků nejstí a nepostráfevnou vestu. Vrat se do prvního patra, do pokoje, kde jsi v rohu sernoval s rukama. Na pleštau bustu polož královskou korunu. Vejdí do zdního pokoje. Na zemi se zde rysuje čtverec, ze kterého seber amulet (vyneset tě do do druhého patra). Zde zabi dva muže a vezmi jim rucni bombu a klíč. V dětském pokojíku vhod penězku do zvláštní skříňky, získáš bambuli. Klauva v posledních dveřích nalezkej na bambuli, kterou hod mezi hady. Dveře za kulečnickem v prvním patře odemkneš získaným klíčem, budeš zpat. Až se dostaneš z vězení pomocí háku jdi dolů do haly. V lodí jako hlaďka odstrá mata ovítku. V kajutě s papoučkem seber pepř, nousek a pytlíček cukrátek,

prvního podkobil. Projdi pokojem se spícím pirátem a s kanónem Piráta raději zabi a musí se do práce. Štipácky použij na lamón, odstráň ho a obrát na druhou stranu (je to trochu složité, ale časem se obraceni povede). V pokoji naproti se spícími piráty polož soudek s prachem. Ted na kanón použij doutnák a zapal ho rozžhaveným pohrabáčem. Budíček! Ve spalene nočníchám najdeš sáček, který otevře první zámek u dveře v chodbě llogia nual. Otevři kuchyni do spize. Ve spizi zabi šéfkučar a seber mu železnou kartu k posledním zámčovým dveřím. Vezm doutnák - a už tě zase čtveř. Jako hlaďka použij hůlku na sochu kapitána. V dalším pokoji zabi (čarodějní muž) nohu. Zčít v podobě muže ute: golemovi na palubu. Požij mirchy a vezmi náh. Ted si raději ujdí pozici. Vylez na vrchol stožaru, kde zabi piráta, ale pozor, aby tě neshodli. Použij hák na lanu. Na druhém stěžni zabi akrobata, skoč dolu na palubu a seber kapitánův meč. U sloupu je připoutaná hlaďka, kterou osvobodíš štipáčkami. Odemkni kanon na zadí a zabi kapitána jeho vlastním mečem. A to je vlastně všechno.

ANDREW

Score	74%
Název hry:	ALONE IN THE DARK II
Vytvořce:	INFOGRAMES
Záinr:	Fantasy
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Pro pokročilé
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Grafika:	75%
Atmosfera:	80%
Zvuk:	85%

frontier



Základní loď na orbitě. Romantické...

(Postřehy ze hry a jiné rady)

Po několik týdnů jsem létal vesmírem, abych vám teď mohl popsat, jak to v naší galaxii chodí. Co vás, asi tak za dva tisíce let, čeká a nemine.



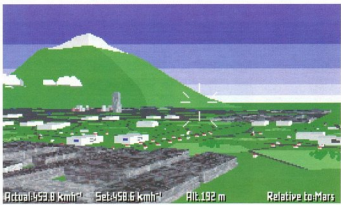
Start - chudý a osamocení obchodník na Merline.

Nováčkovci J. Jamesonovi je třeba. Nedávno dostal zprávu o nešťastné smrti svého oblíbeného velitele P. Jamesona. A nyní od něho (protektorátním právní kanceláře SUE CRIPPLE & SNEED) dostal kosmickou loď typu Eagle Long Range Fighter dokonce s přidáním scenerem, autopilotem a pulsním laserem. V hlavě má spousty starostí. Vidí galaxie je tak velká a jemu zbylo jen 100 kreditů. Co si má počít, neboli J. Jameson a s ním také vy, se dozvíte po přečtení tohoto návodu.

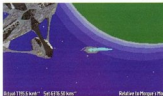
Hned na začátku nutno poznamenat, že FRONTIER je hra, která simuluje skutečný život ve čtvrtém tisíciletí a jako taková se dá hrát mnoha způsoby. Na mně je pouze ukázat vám několik vykořeněných cest z mnoha různých, po kterých jsem vykouřil. První týden patřil jsem spal v průměru 2-3hodiný denně... ale k věci!

Nezávislý obchodník

Začít jako nezávislý obchodník rozhodně doporučuji. Postupně si vyděláváte na lodě s větším objemem. Sem tam vezít sebou na cestu nějaký ten balíček a postupně si v poměrně lehkých pokusech zvyšovat bojeschopnost. Jak na to. Celkem jednoduché, na hvězdné mapě okolo sí vzhdy v údajích o systému přečtete, co je dobrý výrobek i dovezení artikl a podle toho je už možno zaručně obchodovat. Jakmile dosáhnete obemalších lodí, můžete si do nich natáhnat upgradovat soustavu nejzákladnější vytváření, čímž začít přijímat o místo na lodě a nutně musíte mít menší náklad a tím i zisk. V této části hry jako vybavení doporučuji IMW Beam laser, Automatic pilot - naprosto nutná a nepostradatelná součást vybavení. Přistávací jern bez něho oslknem čtyřicetipokabě ani tři čtvrtě hodiny, dle scanner, atmospheric shielding, shield generator (pro větší loď, tzv. nad 120 tun, doporučuji dvě a více), autofuelerové device a radar mapper je vzhdy dobrá věc, s kým máte tu čest. V údajích o systému si také můžete přečíst, že čím je v dané oblasti zakázáno obchodovat. Pochopíte také na každé stanici nadjou nějaké vypečené překupce, kteří si od vás dočtých náhodkou, bojové zbraně, ruzní zbraně, atd. milerád koupí. Tomu osvěrně někdy sdružit šest místní osmí a polozní orgány. A o jejich chuti vám vše zapas do vašeho původně, jako ille, bilho rejstříku se neřeba rozpisovat. Pokud usoudíte, že už máte dost peněz, zkušenosti a plně zvy-



Starý, dobrý, dnes osvěrně „terraformovaný“ Mars.



Kosmická města jsou velká, hezká a šedá.

obchodování, jste právě tak zrali ke vstupu do armády. Toto rozhodnutí je trochu ovlivněno rozdělením moností galaxie do dvou znepráštěných skupin. Jestli si zvolíte armádu Federace, nebo Impéria to už si rozhodnete sami.

Vstup do armády

Celá galaxie je rozdělena okolem na tři části. Jednak na soustavu patřící Federaci, jednak na část patřící Impériu a konečně na zbytek nezávislých světů. Svou armádu má pouze Federace a Impérium. Vstupovat do jejich armády je celkem jednoduchá záležitost. Je možno to provést na každé stanici nacházející se na jejich území. Pokud budete mít pocit, že čas na splnění jednotlivých úkolů je prakticky nesytný, pak si můžete uvědomit, že čím je loď těžší, tím je také pomalejší. Druhá nutnost u ných lodí jsou vojenské motory (military drive). Po mnoha pokusech mohu doporučit, jako základ loď třídy Viper defence craft s přidáním vojenskými motory třetí třídy (military drive III), bohužel se ale do ní nevejde výkonnější laser než IMW beam laser, a jeden shield generator. Autopilot je pochopitelně stále stejně nutný. Mnoh místa v takto vybavené lodi asi nenajdete, ale zato diskálle na jeden srovná hyperprostorom překonat vzdálenost 27 69 světelných let a to v rekordním čase. Nevýhodou loď s vojenskými motory je vojenský benzín (military fuel), který potřebují k pohybu a který je jedak dražší a jednak v některých soustavách není k dostání, ale co je nejdůležitější, při jeho spalování vznikají radioaktivní látky, které se automaticky uskládají v lodě. Musíte je pak na stanicích odprošťovat buď v normálním obchodu (stockmarket) nebo tv soustavách, ve kterých jsou radioaktivní látky postaveny mimo zákony již zmínovanými vypečením ůb ze své dval na medvědy? Jedak je hloupý a druný vypečen, vzhledné slovo - ANDREW obchodník. Se splněním všemi pochopitelně roste bojové hodnocení.

Nevojské zakázky

Mimo armádu také můžete dostávat různé mise. Takové spíše soukromé zakázky, ze kterých jsou finančně nejzajímavější mise tykající se odstranění neřádných osob. Jejich plnění je v postátně jednoduché. Jako základní ta také naprosto dostačující informace dostanete údaje o systému, stanici, ořemním čaru a typu iD loď, ve které se bude nacházet osoba vyškvalovat. Pokud se na určené místo ve zmiňovanou dobu dostavíte a hledání loď se skutečně objeví a většinou tomu tak je, máte dvě možnosti. Buď se zachovíte jako boječtivý zuřivý, ale hloupý amatér a spustíte palbu všemi palubními zbraněmi, čímž se zachovíte jako bezostyšný vrah a do věc se začne micht blízka kosmická stanice nebo počkáte, až dotyčná loď skočí do hyperprostroru. Použitím detektoru hypersokového prachu zvané hyper-scanner můžete zjistit, kam skočila a přesně čí čas, kdy tam dorazí, pak stačí provést skok, pokud možno co nejlépe původnímu hyper-mraku a přichytit si uvítací proslav města nějakou řízenou střelou.

Při náhodném létání máte soustavami můžete narazit na soustavy do kterých potřebujete poodit. To můžete zkusit pouze pokud na místo polete s nějakým posádkem, nebo tam někoho přepravíte. Problémové bývají většinou větší kolonie. V takových soustavách jsou velké výhodné obchody, protože mezi zakázané zboží patří skoro všechno (jen pozor na oinky, postrach šikovných pašeráků).

score	90%
Název hry:	FRONTIER
Vyrobce:	DAVID BRABEN / KONAMI
Záhn:	Sci - fi
Styl:	simulátor
Počítač:	PC
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosfera:	95%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

CERV

Innocent until caught

score **77%**

Název hry:	INNOCENT UNTIL CAUGHT
Vyrobce:	PSYGNOSIS
Žánr:	Sci - fi
Styl:	Adventure
Počítač:	PC
Obtížnost:	Nehratelná
Hodnocení:	
Originalita:	60%
Atmosféra:	50%
Grafika:	70%
Zvuk:	60%

SHUMI

Ruth, já, já, já jsem se asi zamíloval...

Když jsem se probral ze stavu ne nepodobnému otravě alkoholem, zjistil jsem, že planeta Shumi mě již vřele uvítala ve své náručí. Stačila krátká konverzace s celníkem a vědě jsem, že Shumi je minulostná planeta s oblibou turistů a spravedlivým demokratickým režimem („trest smrti za nošení zbraní“; „jaka je nejmenší zbraň?“; „pěst“). Konečně, měl jsem tady zklidivotav prohlédnout diktátora jménem P@Pau@P@Pau (to už NIKDY nebudu psát znova!!!), a tak jsem se na cestici mohl nezdržovat. Jen jsem poprosil Narmu, mého společníka z předchozích dobrodružství, aby na chvíli otavoval nevrlou důchodkyni a když ji začal ukazovat svoje věčné živý vpořezal se asi při holemí, ukradl jsem jí z kufříku koženšinu. Potom jsem Narmu poslal do nejbližšího baru a sám se vydal hledat štěstí. Nejspíše jsem se z náměstíčka vypravil do obchodu ideově napravot, kde jsem šlohnal šroubovák vlevo dole a promluvil si s businessmenem za pultem. Na žádost o pomoc mi věnoval knihu, kterou jsem si ihned přečetl a když jsem se zeptal na zboží zdarma, věnoval mi krabici, ve které byla mechanická myška (tedy až po vypáčení šroubovákem, to jsou věci). Nakonec jsem na myšku navlékl chlupatou koženšinu, kterou jsem ukradl ty bab. té nebež důchodkyni v přístavu a bylo to už jsem se nemoh' dočkat, až se stavím v baru naproti. Počkal jsem tam starého známého barmána z Tayte a z lodí (kterého pravděpodobně vytvořili kvůli mě a výprzostem v delniu a technika z laboratoré, který mi nechal dopis pro diktátortvoro dceru. Proč nepomoci zamílovanému technikovi, řek' jsem si a vytáhl se k bránám paláce. Protože jsem si přečetl chytrou knihu, znal jsem tajné heslo a strážně bez problému pustily dovnitř. Dal jsem se doleva, hřidachy psa zneškodnil mechanickou koženšinou a po břeřtřanu vyřpálil až do pokoje Ruthie, dít jí dopis. Teda takovou kóku' jsem snad ještě nikdy neviděl. Nejenže jsem roztrhl technický dopis, ale navíc jsem se ještě zamíloval. Hrozná situace. To mi ale nebránilo v tom, abych se vrátil do baru, řek' zamílovanému ubožákovi o předání dopisu a o domluvené schůzce a za to dostal klíč od laboratoré. Super! Uniformu pro mě ukrad' Narm (musel jsem ho ale požádat, nechutná činnost a když jsem mu potom řek' svůj plán na oklamání technika, sice se trochu cukal, ale nakonec svolil). Ostatně, kdo by se chtěl převlíkat za Ruthi a lákat tak nechtěného technika. Tak to dopadlo



romantická veřejná scénka. Ta gravá romantika teprve přijde až se zjistí, kdo je ta něná dívka...

nevím, ale v každém případě jsem se já večeř navlík' do uniformy a vrazil do laboratoré. Sice mě chytily a uvrtli do vězení (znovu), ale co, aspoň jsem se pokusil.

V cele jsem se podíval na okno abych se rozloučil se svobodou a zajašal - ten idiot mě přišel zachránit. Řek' jsem Narmovi at poprosí Ruthii o pomoc (ta holka mě možná má ráda a hnedle jsem jí taky stočil básničku ryv to očkázete i bez mého talentu - stačí volit vždy první variantu, ale ty ostatní jsou taky zajímavé. I když perversní...). Bud' jak bud', Ruthie mě zachránila od mučení, za což jí nějaký pocou nejméně na věřít. Ted jsem se ale vrátil do baru, promluvil s tou chudinkou zradiví vlastního otce, vypít se jí na všemožné hlouposti a nakonec poprosil o sehnání průvodky na krabici, abych se moh' dostat na vojenskou stanicí Sky City. Když mi Ruthie přinesla povolení, a našel mi sehnat velkou krabici. Potom už stačilo jen dojít na Spaceport (to je ale docela hezké, české slovo, žel, nalepit průvodku na krabici a skočit dovnitř. Netrvalo dlouho a ocitl jsem se v letadle i s Narmem v jedné krabici (což není opravdu nic příjemného). V každém případě jsme skočili do únikové kapsle, kde toho kret... kde mého kolegu nezapadno nic jiného než zmačnouť knoflík a káta-pulovat se těsně před přistáním ve Sky City. Doufám, že bude fungovat vřítah...

SKY CITY

Nejen že nefungoval vřítah, ale schody nahoru byly také přířemě únavné a hnusné. Když jsme se konečně vykrabali nahoru, vydal jsem se na průzkum, zatímco Narm hřidal u dveří. Na přistávací plošinu jsem našel páčidlo, se kterým jsem se vrátil zpět ke dveřím. Všim' jsem si totiž, že po odsunutí jedné bedny se objeví tajně dveře do skladště. Seskočil jsem dolů, vypálil kóu krabice a natel balonek a bombu. Když jsem chtěl otevřít krabici uprostřed, pochopil jsem, že se mi to bez karty nepovede. Narouk' jsem balón a odtelčt k lepším zřtkům. Prošel jsem stanicí až do řidici místnosti, kde jsem pokleal s Ruthi a dostal její kartu, se kterou jsem šel do box ve skladště hřaveřteřteř a získal krystal - klíčovou část Transactronu - nejněžvětší zbraně ve vesmíru. Znovu do řidici místnosti, položil jsem krystal, pře-programoval jsem konsoli na číslo účtu mého starého známého z Tayte a vypálil z pokoje. Když jsem se vrátil, čekal mě už samotný diktátor (ježož jméno je skoro nemožné napsat) a jeho nejapné kecy. Rozhořiv byl poměrně dlouhý, ale když jsem se s ním chtěl vsadit o to, aby Transactron vyzkoušel, poprosil jsem Ruthi o svolení ke svatbě. Pak by musel diktátor plazit takové věno, že radši přistřřř vyzkoušel. To bylo taky to poslední, co ve svém prohlášení životě udělal.

A bude to taky to poslední, co uděláte vy, pokud budete chtít INNOCENT UNTIL CAUGHT dohrát. Doufám, že vám tentěř návody v něčem pomohli a zbavili vás alespoň pár bezesných nocí. Pokud ne, jste asi lepší než já.



Mějí nakupovat. Zvlášť bez peněz...



Největší finanční transakce mého života.



Vřítah jsem chtěl mít na dvoře fontány. Tady ale chybí kachlečky.

Tipy, taktika, triky, figle, finty, rady, porady, prorady, zrady a tak.

K zemi. Cíli 80 metrů před námi uprostřed vesnice. V okolí žádný pohyb. Nestřílet. Přiblížit se na minimální možnou vzdálenost plazením. 70 metrů, 60 metrů, 50, 40, 30... TĚDÍ!

Než se nebojí Vietnamec vzpomínat na překvapení, už ho obklopí čtyři příslušníci SEAL a vají do zajeři. Povedlo se jim to celkem snadno a bez jediného výstřelu, těše se nenadáno. Povedlo se jim to, protože věděli to, co budete vědět vy, pokud si přečtete pár následujících rad, které jsem při hraní skvělé hry SEAL TEAM nasbíral.

Jak víte, ve hře se setkáte celkem se sedmi druhy bojových misí. Na každou se hodí jiná taktika. Těsta takhle:

PATROL (Hlídky) - nejednodušší úkol. Stačí jen dojít na označené místo bez nutnosti likvidace nepřátel. Přesto je ale ještě prozoumat terén a eliminovat nepřátelské vojsko. Nejzářší je použít podpůrný tým turtůlů, což d' letadla a lokaci nechat vyštít.

AMBUSH (Přepadení) - tyto mise patří k nejobtížnějším, zvlášť v pokročilých stádiích války. Je potřeba značně neměrná 65% nepřátelských jednotek, což obvykle znamená hodně síla a síl. V případě, že nejde použít podpůrných týmů (pokud je vám spousta s RESCUE nebo SNATCH), je vhodné tým rozdělit, obkířt nepřátelské postihu a zahájit paňbu nejednou ze dvou stran.

DEMOLITION (Demolice) - klasika. Nejjednodušší je nechat prostor vyklidit pomocí podpůrného týmu, který občas začíná i objekty určené k demolici. Pokud ne, použijte SATCHEL CHARGE v bezprostřední blízkosti objektu a ušetřete, co vám sly stačí.

RESCUE (Záchran) - osvědčenou metodou při záchraných misích je vytvořit zprvu dva členy (Point man a Officer-in-Charge) jen s nesterko letní zbraň, granáty, rádio, přídavné Medikit a ostatní léčba. Nás vlnami záchranář tým rozšířit, druhému týmu vydat rozkaz ke střelbě, čímž se na něj soustředí pozornost Vietkongu a NVA. Jelikož jste lehcí a znáte měřič, nebude pro vás problémem dobehnout na určené místo a zadržet vězně d' pilota.

RECOVER (Získání) - tady stačí jen dobehnout na určené místo, skládkě a to se automaticky označí pro podpůrné týmu. Rychlost je vše.

SNATCH (Únos) - nejobtížnější při těchto misích je nenadání. Hlavně proto, že pokud zahájíte střelbu, je docela možné, že cíl uroučí k zajištění buďto utědce, anebo se prostě nechá zadržet. Ještě také možné využit podpůrných týmů, a tak je nejlepší přikázat se až k cíli a tam se obvykle vada. Potom stačí jen prostor „prohledat“ a někdo z týmu si jej vezme na starost. Pokud ne, máte možnost použít vlastní Prisoner Handling Kit a zatknout jej sám. V žádném případě cíl nezeměkčete!

OBSERVE (Pozorování) - podobné jako PATROL. Jen musíte určený prostor označit a využít podpůrného týmu. Vtí je v tom, že to můžete udělat opacně - nepříte nechat prostor vyštít a teprve pak na místo dojít s vojsko.

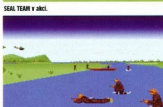
Tolik k cílům misí. Ted ale několik rad a postřehů, které poklidám za důležitě:



Mezi nejzabavnější akce patří odchytilání zajatců.



SEAL TEAM v akci.



Hlídky Vietkongu už něco tuší. Co asi...



Letecká podpora velice často odflákná práce za vás...



Hromadné zajatky nepříteli po útoku na vesnici.



S našimi tipy vás snad tebe pohře nepřetá.

NÁVODY

- vyberte si svého hrdinu podle vlastností, ne podle tváře d' jména. Důležitou vlastností je házení (throwing), protože granáty jsou velice účinná zbraň.
- všechny mise začněte příkazy k zemi (PRONE) a zastaví paľbu (CEASE FIRE)
- pamatujte, že plížit se je možné jen pomalu, pokud zrychlíte, tím poblíží a bude snadnějším terénem
- prohledávejte všechny mrtvé vojsko - za zbraně a dokumenty získáte větší score. Pokud v okolí nejsou nepřítel, prohledávejte ve stíže, protože plížení trvá tato procedura dlouho
- neutečte zbrkle, obkličte situaci, polohe nepřátelských vojsko a nenechte se zpozorovat plížít brzy. Čím dle se budete plížit, tím lépe
- při rozdělení týmu nezapomeňte vydat druhému týmu příkaz k zastavení paľby, pokud nechcete, aby na sebe upozornil opacně
- při útocih podpůrných týmů se vadaťe co nejdle a pokud možno se klyže za budovy. Dostřel je obrovský a je zbytečné nechat se zastřelit všemi jednotkami
- při řízení budov počkejte více než jednu nálož. Někdy se vám nepodaří umístit ji dostatečně blízko a je zbytečné se vracet. Pokud zadáte demolic jako úkol druhému týmu (př rozdělení musí mít jeho členové (MEDIC a REAR SECURITY) ve výzbroji výzbrojí
- nejlepší zbraň je granátomet, který s jistotou zasáhne i na velkou vzdálenost
- automatické zbraně používejte jen zblízka, pokud jste si jisti zřehem (ovšemí zaměřovač), jinak je přetřelka nebezpečná
- v některých misích vás podpůrný tým vysadí příliš blízko nepříteli, nechte se vysadit jinde. Zmatek nepřítelů a budete bezpečnější
- jistě, velice nebezpečnou, ale účinnou ostřeu jak zaimat zajatce je nechat se vysadit přelzně na místo, kde se cíl určují k zabití nadržá. Mže-li dost zblízka s obařím, můžete ho zatknout bez jediného výstřelu, ale ostřeu do bezpečí se budete muset prostřelit, protože helikoptéry přilákají nepřítel
- pozor na pasti, které jsou v noci velice špatně vidět. Pro jistotu každou nakezenou past označte 00, i pro ostatní členy týmu
- pro rychlé a bleskové akce se vybrazte jen lehkými zbraněmi, budete mnohem rychlejší
- pamatujte, že souoponost misí závisí na úspěchu předchozích - ukládejte si pozici při každé spíněné misi a nahraďte při každé nepřímě
- nic z toho nezkušete nikdy jinde, než v perfektně realistické, propracované a věrné, nicméně přece jenom hře SEAL TEAM.

ICE

score 75%

Název hry: **SEAL TEAM**

Výrobce: **ELECTRONICS ARTS**

Zábr: **Válečná**

Styl: **Střelka**

Počítač: **PC**

Obtížnost: **Pro pokročilé**

Hodnocení:

Originalita: **80%**

Atmosféra: **70%**

Grafika: **60%**

Zvuk: **80%**

SEAL TEAM

ZÁKYSNÍK



Ahoj,

Mám problém, kterej ikterý - red.) se točí okolo AMIGY a hry FLASHBACK. V 2. levelu na začátku mám vyskokat po plošinách nahoru. Na první vyskoku mi doprava, rozeběhnou se, skáknou, ale na další ploštinu nedosáhnu zbyvájí asi 0.5 cm. Poradíte mi prosím?

Tomáš L., Praha 10

Ahoj,

Poradíme. Tedy, doufáme, že poradíme. Jelikož si už někdo z nás FLASHBACK přesně nepamátuje, poradíme ti jen běžnou proceduru při skoku. Ozdoč se směrem k chytnatému skoku, stisknout SHIFT, tuknout na směrovou šipku (v tvém případě doleva, ale tuknout, ne DRŽET!) a potom jen stisknout šipku nahoru. To snad není těžké, ne... Jen musíš stále držet SHIFT. To bude možná cno... Nebo ne?

Čau SCORE,

už delší dobu se trápím s hrou LITTLE DIVIL, ale vždycky mě nase... nabíje, když procházím okolo pastí, kde je uprostřed na zemi díra a okolo na obou stranách okna s rukama. V dalších úrovních obvykle z díry slyšíš oheň nebo mě vážně ruka. Okolo oken zase dostávají mě rány. Nechá se s tím někdo ovládat?

Pavel K., Klatovy

Čau,

oá. Tedy, dá se s tím někdo ovládat. A jak? Takže past je jedna z negotoždůlích - stačí je těsně po okraj jímky a máš vyhráno. Noří jsou ale ošatři pastí. Nám se třeba nepodařilo přijít na zaručený způsob, jak překonat „plamenodrž“ po obou stranách. To je úkol pro tebe i ostatní čtenáře.

Může mi někdo říct,

jak mám ve hře SEAL TEM chytat vězně? Někdy se stane, že přijdu k vojáčkovi, kterého mám zatknout, ale on po mě buďto střílí nebo se sice vzdá, ale utíká přede mnou, je mi líto ho zastřelit zezadu.

Ramiel P., Ostř. nad Labem

Máš pravdu,

střílet vlně zezadu je zabitelné. Pokud začneš utíkat, máš několik možností. První je vyběhnout se za ním a počkat, až se zastaví. To se ale vyzávej riziku napadení. Druhou možností je vzít si zbraňku soupravu (PHK - Prisoner Handling Kit) a zkusit ho odchytil za bhu. Třetí, poněkud riskantní, nicméně obvykle nejdůležitější metodou je nastavit zbraň na jednovlně stříly (SINGLE - u automatických zbraní jako M16 nebo Commando) a vystřelit jednou střílou. To už zastaví většinu obřích vojáků Vietkongu u armády Severního Vietnamu. Pokud ho ale nezastaví nadobro, to je to!

Milá redakce časopisu SCORE

rozhodl jsem se vám napsat, neboť se mi velice líbí počítačová hra PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME. Zaujal mne totiž v situaci, kdy na virtuální můstku nad propastí stojí pro mě nesmrtelná kostra a na ní jsou zavřáci dveře, přes které se nemohu dostat.

Petr Z., Praha 4-Poříbí

Milý Petře,

v tomto případě je řešení toto. V bji se směrovou se přesuň na levou stranu mostu, tak, aby kostlivec byl opravdu oči tebe. Po chvíli bude se moct uřhnout. V tomto moment musíš stát dostatečně blízko u levého konce, kterého se musíš rychle zachytit a vyžít nahoru. Není to nic jednoduchého.

Zběhli pařani, redaktori časopisu SCORE,

chtěli bych vás požádat o radu. Nevím si rady s hrou ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES. Nevím co mám dělat s kostrou v katakombách. Ani jedna zbraň na ni nefunguje.

NEP.

A už je to tady.

Toho jsme se báli. Tragédie, katastrofa, neštěstí. No, vlastně ne. I když. No zkrátka - nevíme, co s tou kostrou. Prostě ne, nedá se nic dělat. Nevíme, co s tou povtorou, protože nejme kostrozobní. Proto vás, čtenáři, touto cestou prosíme o pomoc. Copak se má té kostřice provést ovládnout?

A teď, jako vždycky, několik triků pro vás

BATMAN

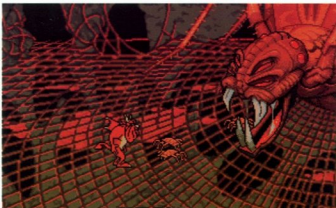
Napiš JAMMMM na titulní obrazovku - nesmrtelnost a F10 pro přeskokování úrovní.

BSS JANE SEYMOUR

1. BSS
2. JANE
3. SEYMOUR
4. BY
5. DOCTOR
6. DINOSAUR
7. AND
8. GRENAM
9. GRAEME
10. ROG

DRAGONS AND VIRGINS

1. SMUFFGLIK
2. HILOPPFER



Pařanský zákysník

3. KSAWCAHL
4. POSOERTHU
5. WERTHEIMER
6. TARRITTAN
7. SSARTYUJO
8. LKORMKCHK
9. EEFOTYUJO

F-29 RETALIATOR

Zapíše se jako CIARAN. Po odeslání se objeví OCEAN OK. Hehík, ne?

FANTASY WORLD DIZZY

Pokud o Tabučky H-SCORE napíšeš IMORTAL, budete pravděpodobně nesmrtelní.

HARE RAISING HAVOC

Pomocí ALT+CTRL+P přeskóuješ do další úrovně. To je dost i pro zkušení hráčky, myšle.

SYNDICATE

Načteš kurzorem na misi, kterou ještě správně nemůžeš absolvovat a stiskneš klávesu ENTER. Izbáče je potřeba i několikrát. Potom se vám ještě podaří danou misi spustit.

RICK DANGEROUS

Do hi-score tabulky napíšeš POOKY. Není práce špatně začít tam, kde všé předchozí život skončil. No ne?

WOLFENSTEIN 3D

I když si myslíme, že chystat na tuto hru už dávno vlniční zraje, jsou si podle množství dopisů právě s tímto čtením, přesto jí uveličujeme. Klavně proto, abychom vám ušetřili práci při psaní dalších skvělých dopisů, které nám pomáhají tučit tuto rubriku.

- hru spouštíš parametrem -neit
- ve hře stiskneš TAB+CTRL+ENTER a objeví se nápis DEBUGGING KEYS AVAILABLE
- kombinace kláves je potom následující: TAB+G - nesmrtelnost
- TAB+I - zdraví, náboje, zbraně
- TAB+N - procházení zdi (uulááááááá - duchovní)
- TAB+W - skok do llovinné úrovně
- TAB+O - pohled shora

HARDWARE

Tento článek je věnován těm, kdo si chtějí pořídit, vylepšit nebo zhoršit počítač IBM-PC kompatibilní.

PCgo!

Procesor

Za prvé, potřebujete, nebo spíše váš počítač potřebuje mikroprocesor. Ten má největší vliv na výkonnost vašeho PC. V dnešní době se nejčastěji setkáváme se systémy 286, 386, 486 a s jejich mutacemi. Nejnovějším přírůstkem je mikroprocesor Pentium, který je sice velmi výkonný, ale také patřičně drahý (nad 30 000 Kč). Tyto procesory jsou zkonstruovány a v naprosté většině vyráběny firmou Intel. Mezi další velké výrobce 80x86 patří firmy AMD a v poslední době se prokousává i firma Cyrix.

286

jezdá se o relativně velice starý procesor. Počítáče s ním osazené se označují také jako PC AT a jsou nástupci prvních PC XT které obsahovaly procesory jako 8086 apod. Rozdíly matematických operací můžeme zvýšit přidáním matematického koprocesoru 287. Vzhledem k dnes již velmi malé výkonu a malé podobě jak pracovního tak zábavního softwaru tyto systémy nedoporučuji.

386

další ze série. Tento procesor dnes tvoří spodní hranici použitelnosti. „Klasické“ provedení je označováno jako 386DX a je pině 32-bitové. Levnější varianta je označována jako 386SX. Vnitřní datová sběrnice je 32-bitová, vnější je však zredukovaná na 16-bitů. K oběma procesorům můžeme dokoupit matematický koprocesor, a to typ 387.

486

je dostatečně rychlý pro většinu her (dubrohé výjimky tvoří přebudované programy, jako např. Flight Simulator V, který by si vystačil možná tak s 501 Crimson...). Nejlevnější mutací je 486SX, která je nejmalejší a má utaty matematický koprocesor Intel. Kopr. je sice v díve obzřena, ale Intel ho na poslední chvíli „odstříhl“ od vlastního procesoru, aby mohl prodativ čip levněji... Standardní provedení je označeno 486DX, má zabudovaný matematický koprocesor a je nejčastěji taktován na 50MHz. Velmi rozšířeným je také 486DX2, ten má odlišné taktování na vnitřní a vnější sběrnice. V porovnání s 486DX je 486DX2 na stejné taktovací frekvenci o deset procent rychlejší.

Jestliže uvažujete o koupi některého PC, doporučuji vybrat mezi 386 a 486, movitější čtenáři mohou uvažovat o Pentiu nebo uranových dolech.

Motherboard

Je základní deska v počítači PC. Do jeho slotů se zasouvají karty se vším možným. Motherboardy jsou vyráběny pro jednotlivé typy procesorů. Chcete-li 486 nebo Pentium je vhodné zvolit motherboard vybavený sloty buď Versa Local Bus (VL Bus), nebo novým PCI. Také se musíte rozhodnout, kolik chcete mít paměti (RAM) ve vašem počítači. Dolní hranice se pohybují okolo 2-4 MB, doporučuji uvažovat o 8 MB.

Disketová jednotka

Vybírat můžeme mezi jednotkami 3.5, nebo 5.25", která je lepší? Ani jedna. Většina her je sice vyráběna jak na 3.5, tak na 5.25", ale v obchodech jak našich, tak světových dostanete většinou jen balení s 5.5, disketami. Pro serióznější uživatele však doporučuji mít v systému jednotky obě.

Harddisk

Je pro PC nezbytným komponentem. Na něm je instalován operační systém, pracovní programy a vaše hry. Zde se musíte rozhodnout pro kapacitu (objem) harddisku. Dnešní hry určené pro PC zabírají od pár MB (MegaBytů) do desítek MB. Harddisky se vyrábějí v rozmezí zhruba od 20MB do několika GB. Dobrým standardem jsou velikosti okolo 240MB. Dále se musíte přesvědčit o typu řadiče ve vašem počítači (případně ho zakoupit). Většina PC má řadič IDE, také označovaný jako AT-BUS. V dražších systémech se můžete setkat s řadiči SCSI (vyvoluje skáči), ty se dělí na SCSI-1, SCSI-2, SCSI-2 Fast, SCSI-5. O podrobnostech je lepší se poradit s odborníky.

CD-ROM

Je zkratka pro "Compact Disk - Read Only Memory", t.j. „Kompaktní disková paměť pouze pro čtení“. Název se nám snaží vysvětlit, že data jsou uložena na kompaktních discích (šhových s hudebními CD) a lze je číst, nemůžeme na ně nic zapisovat, nebo na nich něco měnit. Při výběru CD-mechaniky je důležité její rychlost. Starší typy pracují se standardními otáčkami, přenosová rychlost činí okolo 150 KB/s, jsou označovány jako Single Speed. Dnešním standardem jsou dvojnásobně rychle jednotky, tzv. Double Speed, s rychlostí 300 KB/s. V poslední době se začíná rozšiřovat i troj a čtyřnásobně rychlé CD drivy. Dalším důležitým parametrem je přístupová doba, t.j. jak rychle je schopen se čteč mechanismus pohybovat mezi jednotlivými stopami. Zajímavý je rozšířený standard XA (jednotlivě označované jako CD-ROM-XA), který umožňuje zároveň číst data a přehrávat hudbu bez snížení rychlosti čtení (jedná se o jakýsi druh multitaskingů). Jednotky s označením Multisession umí číst nové zapisovatelné CD-disky, jako např. Kodak Photo-CD. CD-ROM mechaniky se připojují k počítači pře IDE Bus, SCSI, přes zvukové karty, nebo přes své speciální řadiče. Konkrétní druh komunikace s počítačem

závisí na jednotlivých typech CD mechaniky. Hry vyráběné na CD discích jsou stejně nebo jen nepatrně dražší než na disketách ale posouvají hranice počítačové zábavy do mnohem vyšších sfér.

Grafický adaptér

Co že to? Ten má na starosti zobrazování. Aha. Zde je důležité rozlišení, počet zobrazitelných barev a velikost palety, které nám nabízí. Dříve se používaly adaptéry s označením Hercules, MDA, CGA, EGA, dnes se setkáváme většinou s příděch s kartami VGA a SVGA nebo lepšími. Klasická SVGA nabízí rozlišení od 320x256 (v něm je většina her) do 1024x768, při 256 současně zobrazitelných barvách z palety 262 144 barev. Pro použití v Maloměkkáckých Oknech se stále s větší oblibou používají tzv. grafické akcelera-tory, což jsou relativně levné kombinace 24-bitových karet s VGA adaptéry. Rozhodnete-li se pro SVGA (asi většina případů), měla by vás zajímat velikost paměti na grafické kartě. Téměř nepoužitelné minimum je 256KB, dodávají se také s 512KB, doporučuji ovšem 1MB.

Zvuková karta

Pokud chcete mít hry podbarvené pěknou hudbou, měli byste si pořídit také zvukovou kartu. Bezesporu nejrozšířenější je SoundBlaster, je vyráběn v několika modifikacích jak s 8-mi bitovými tak s 16-bitovým zvukem. Mezi často podporované karty patří také Adlib, Roland a podobní mutanti. Sama problematika okolo zvukových karet by vydala na samostatný článek, možná se o to ještě zmíním.

Myš, joystick, atd.

Šťastné páky se dají zhruba rozdělit do dvou skupin: analogové (nedigitální) a neanalogové (digitální). Pojem digitální je poněkud nepřesný, protože v počítačích je velice velice málo nedigitálních věcí, jako napájení 220V a podložka pod myš. Nicméně digitálními joysticky myslíme na tomto místě ty cvakavé a jiné „klíčové ovladače“. Snižují podle směry do čtyř světových stran a jejich kombinace + „ohrňové“ knoflík fire. Oproti tomu analogové joysticky snímají pohyby přelomu, jsou velice vhodné pro letecké a jiné 3D simulátory. Při kupování joysticku chtějte věnovat pro PC, protože Amiga, ST, osmibity apod. mají jiný konektor.

Téměř nepostradatelným komponentem je myš. Těch se vyrábějí obrovská kvanta od takových normálních až po extravaganční provedení ve tvuru vší, brokův, amerických vláček a "ergonomických dorukzapačků... Čam se pohybují okolo několika stovek či tisíců. Podobnou variantou je trackball, což je vlastně uvarovaná myš "na zdech... A to je asi tak všechno.

MADMAX

TECHBOX

LEGEND OF KYRANDIA II - HAND OF FATE

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: Sound Blaster (Pro)
AdLib (iGold)
Roland MT-32 (LAPC-1)
General MIDI

Délka: 17MB (100kB)
Paměť: 560kB + 800kB EMS

Vynikající, no comment.

LITIL DIVIL

Mikroprocesor: 80586 & výše
Grafické adapt.: EGA, VGA

Zvukové karty: Sound Blaster
Roland LAPC-1 (SCC-1)
AdLib

Délka: 32MB (0kB)
Paměť: 580kB konvenční paměť
Kláv., myš, joy: + + +

Nemá cenu se o této hře dlouho rozepisovat, zasvěceným /* postačí, když se zmíním, že tato „hra“ má po zkomprosování pouhých 9MB (to tu „grafiku“ snad nechali v bitových mapách, či co ?).

* nezavěšení necht porovnávej se StarTrekem.

QUEST FOR GLORY IV - SHADOWS OF DARKNESS

Mikroprocesor: Intel 80386 & kompatibilní
Grafické adapt.: VGA

Zvukové karty: Roland MT-32 (MT-100, LAPC-1, CM-32L, CM-64)
General MIDI
Pro Audio Spectrum (16)
Sound Blaster (Pro)
Microsoft Windows Sound System
AdLib
PC Speaker
ThunderBoard

Délka: 15.5MB (0kB)
Paměť: 3072kB (Protected Mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Tak to máme již druhou hru od Sierra, která pracuje jak pod DOSem, tak pod Windows. Myslím, že je načase, abychom se o novém systému Sierra dozvěděli více. Začneme tedy pěkně od začátku...

Především, každé prostředí má svůj vlastní instalační program, který zkopíruje do vámi zvolené direktoráře soubory, nutné k běhu hry pod jedním z nich. Požadavky hry pro spuštění pod Windows jsou následující: mikroprocesor - samozřejmě stačí Intel 80386, ovšem autoři hry doporučují Intel 80486 & kompatibilní. Windows musí být spuštěn v rozlišení (Enhanced) módu a virtuální paměť permanentně nakonfigurovaná na 4MB. Dále je potřeba mít „4MB“ paměti RAM, což je v podstatě stejné jako pod DOSem, protože nemáte-li systém vybavený nejméně čtyřmi megabty, tak těch 3072 kB stejně nvyužijete. V neposlední řadě musíte mít v počítači SuperVGA kartu, protože hra požaduje, aby Windows běžely v rozlišení 640x480 s 256-ti barvami.

Jaké jsou výhody pařby pod Windows? Dalo by se říci, že hlavní výhodou je možnost současného přepínání do jiných úloh, avšak „obrovská“ rychlost tohoto prostředí většinu uživatelů brzy odradí (pokud snad nepoužíváte Pentium s mirazkem místo ventilátoru).

Jedna výhoda by se však přece jenom našla. Shadows Of Darkness totiž používá Microsoft Windows Sound System a to znamená, že uslyšíte zvuk z kterékoli karty, jež driver je pod Windows právě spuštěn (pokud má samozřejmě potřebné parametry). V poslední době se objevují nejrůznější nové typy zvukových karet, z nichž některé opravdu stojí za to inapt. Gravis UltraSoundni. Ty však doplácejí na svou nekompatibilitu se Sound Blasterem, který používá dnes již zastaralé obvodry pro tvorbu syntetizovaného zvuku jen proto, aby byl kompatibilní s předchozími typy. Proto je třeba podporovat právě takové vlašťovky jako je Gravis. V současné době však tuto kartu li přes vynikající parametry podporuje pouze šesta třetina výrobců her. A protože jen velmi málo nadšenců se chce několikrát denně vrtat ve svém PC-čku a přehazovat Gravis se SoundBlasterem, tak si i nadále většina uživatelů kupuje starý „dobový“ Sound Blaster (a Gravisy jako hračky pomalu vymírají).

SIM CITY 2000

Mikroprocesor: 80586 & výše
Grafické adapt.: SVGA

Zvukové karty: PC Speaker
AdLib (iGold)
Sound Blaster (Pro 1, Pro 2, 16)
Roland Sound Canvas (MT-32,

LAPC-1)
Pro Audio Spectrum (16)
MPU-401 General MIDI
Wave Blaster
Aria Sound Synth

Délka: 5MB (0kB)
Paměť: 3.5 MB (Protected Mode)

U této hry se také budu muset trochu rozepsat a musím přiznat, že velice rád. Sim City 2000 je velice precízně naprogramovaná. Jistě jste si všiml, že používá SuperVGA grafiku (tedy povětšinou 640x480 v 256-ti barvách, u některých karet i 800x600 a výše). Podporuje velkou většinu nejradši bych napsal všechny, ale

kdo ví! grafických adaptérů, včetně VESA BIOSu, takže se asi nemůže stát, že byste hru nemohli spustit kvůli grafické kartě. Se zvukovými kartami je to stejné (škoda jen, že chybí ten Gravis...). Problémy možná mohou nastat s pamětí, ale máte-li ty požadované 4MB a do paměti nenahráte nic než HIMEM a ovladač myši, hra určitě poběží. Na 386-kách je Sim City 2000 sice trochu pomalejší než by bylo záhodno, ale pokud si zmenšíte okno a fádně se zažerete do hry, za chvíli vám to ani nepřejde.

STAR TREK: JUDGEMENT RITES

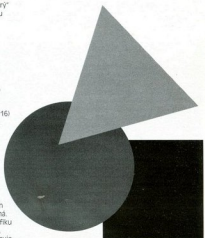
Mikroprocesor: 80586 & kompatibilní

Grafické adapt.: VGA
Zvukové karty: PC Speaker
Roland LAPC-1 (MT-32, SCC-1)
General MIDI
AdLib (iGold)
Pro Audio Spectrum (16)

Délka: 27MB (0kB)
Paměť: 2MB (Protected Mode)
Kláv., myš, joy: + + +

Myslím, že není třeba nic dodávat (snaž jen, že tato hra se zkompressovala na 20MB), takže „LET'S BOLDLY GO WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE“ (inspirovanou u navodu v přířtim čísel-volný překlad).

UVUJA



score **72%**

Název hry:	THE LOST VIKINGS
Výrobce:	INTERPLAY
Žánr:	Fantasy
Styl:	Akční
Počítač:	SNES
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	70%
Atmosféra:	70%
Grafika:	75%
Zvuk:	65%

Dobrou možnost máte právě ve hře LOST VIKINGS od firmy Interplay, kde na vás čekají tři osamocení Vikingové na nelehké cestě za dobovými neznámými zemi. Asi před rokem jsme viděli Armia verzi této hry, která je ale trochu delší a v některých věcech se liší. Interplay známe spíše z velkých projektů pro MS-DOS, nedávno jsem hrál jeho Star Trek II. Je znát určitá tendence velkých firem předbít své starší a úspěšné projekty na konzole pro Sega a pro Nintendo. Mnohem raději bych viděla něco nového a originálního, ale co se má dělat.

THE LOST VIKINGS je hra s akčním zaměřením, ale je nutné ve větší míře zapojit i mozek. Její velkou předností je, že při vašem zúfém boji neběží čas, takže si v jednotlivých úrovních můžete trdnout, jak dlouho chcete. Vaším úkolem je dovést tři Vikingy bez jakékoliv újmy na zdraví i psychice ke zdišnému konci každého kola. Při kontaktech s nepřáteli ubývá Vikingům síla. Je jí možno doplnit pouze polykáním nalezeneho jídla, které se tak stává vyhledávanou kořistí. Ostatní předměty se musí používat na určitých místech a jelikož každý Viking se může dostat na jiná místa nežli ti ostatní, mohou si naří tři hranové předměty mezi sebou podávat, stojí-li vedle sebe. Je jasné, že se určitě neobejdete bez přepínání z jednoho na druhého. K tomu účelu máte na joysticku vyhrazeno speciální tlačítko, které určité zavrátíte. Také můžete přivolat kamaráda, pokud máte dva joysticky, ale není to nejlepší způsob, protože vždy ztrácíte kontrolu alespoň nad jedním Vikingem a z toho neokoujíte zrovna nejlepší výsledky. Alespoň si potom do sytosti užijete pohled na romantický obraz s hořící plachtou, který se vám objeví po každé zóně, kterou nedohrajete do konce se všemi třemi Vikingy. Odjezd hotiči loď, třpytící se moře a hřmění vzdálené bouře patří mezi ty nejlepší efekty, které jsem na SNESu zatím viděl. První tři zóny se odehrávají ve vesměm konarbu s velkým množstvím žebříků, tlačetek a červených oznamků, jež vám ochotně poradí, když už nevíte kudy kam. Cestu ke konci vám zneprůjemnu zelená chapadla, která se dají užít bez problémů zastřelit. Potom se již objevíte venku v lesích s vodopády, v krápníkových jeskyních a mezi stromy v horách.

Budete přecházet různé lávky, na kterých teď už neháji hloupá zelená chapadla, ale mnohem zručnější střelící šneky. Konečně více vikingské prostředí, v kosmickém korbitu se hoří otřelí jaksi neví. Občas zapadnete do rozváženě lávy nebo do osudné zelené tekutiny, ale jste přece stateční, takže šup, jede se znova. Pozorně Nledjte průchozí stěny, kterých se moc není, ale je užitečné do nich vejít. V osmé zóně se poprvé setkáte s bublinami, kterých se neobejde a skočte přímo do nich - vyzouzav vás karmelkou si budete přát, ale pozor, zase to neopřemáhnete, časem totiž praskají a cesta zvažru se změní ve volný pád. Po ukončení deváté zóny vás větrný vír odnese do Egyptských pyramíd, kde narazíte na mnoho neznámých nástrojů. Bojovat zde budete se skáklými strážci, kteří do vás stále bodají svým kopím, s plivajícími hady, s mumiemi, atd. Idylka z hezkyho prostředí však nebude trvat dlouho. Dále se totiž přenesete do jakési žmčí potrubí a dříve, kde najdete nové vymoženosti jako naci, plamenomety nebo buchany. Úský

The lost Vikings

Vikingové - výborní mořeplavci, dobří cestovatelé a dobyvatelé. Síce v dobách dávno minulých, ale co vám brání v tom, stát se podobnými Vikingy i ve století dvacátém?

mezi potrubími hldají ostré koule a kovová děla, na která platí pouze ohnivě šípy. Poté následuje další série zón, kde se Vikingové dají naučoutout pumpičkami a jako máje prolétávají mezi ostrými bodčky. Je těžké posoudit, který tématický celek by nejlépe šel, ale v těchto posledních zónách najdete snad všechno co existuje. Je možné, že vám budou tři bojovníci odpadat málo na to, jak početně byly vikingské kmeny a nebo naopak zase hodně na ovládní pro vaše lpuhnutí dvě ruce. Ale věřte mi nebo ne, je to právě tak akorát, abyste mohli úspěšně zdat všechny nebezpečné nástroje, neboť každý z bojovníků vyniká v něčem jiném. Je tady Erik, rychlý a hubitý, co má hlavu tvrdou jako beran, kterou může ostatním prorazit cestu přes různé menší překážky a skáče daleko i vysoko jako klokan. V kapse s sebou nosi namísto malého klokana mnohem důležitější předměty jako například klíč, různé druhy jídel a spoustu dalších věcí, které po cestě nade. Další z trojice je tlustší Olaf, který má na starosti ochra-

ňovat svým dřevěným štítem druhy před střelícími šneky, kraby a jinou havětí. Pomoc štítu může Olaf také plachtit vzduchem a nebo ho použít jako podstavec pro Erik, aby mohl vyskočit i tam, kam by šidrný klokan nedoskočil.

Třetí trochu agresivní Baloeq udatně bojuje jak s mečem, tak i s lukem. Většinou se líšáky schovává za štít Olafa, pokud bezpečně zastřelí každou sebevíc rozrušenou povturu. Svými šípy dokáže také rozbit zámek na klíci a osvobodit vězně, nebo stisknout tlačítko na dálku. Největší námahu vynaloží na zabítí koulejších se neodradit. Má síce možnost do nich sekat i mečem, ale neadaptace zášah počtí jenom při svém rozbití z klůbka. Neadaptáci jsou pěkné zákeřní. Svým nárazu neustále odtěrují Olafa, který chrání Baloeqa štítem, dozadu, takže si při útupu musíte dávat pozor, abyste nebyli zahánáni na konec plošinky. Pomalu se dostáváte k závěru svého popisu. Chtěla jsem vás přesvědčit, že i tři opuštěnci si naprosto vydrží, když spolu budou dobře spolupracovat a pomáhat si. S ovládním také nebudete mít žádné větší problémy, protože začínáte ve směsné lehké zóně, kde se dobře naučíte ovládat všechny tři vikingské. Navíc na konci každé úrovně obdržíte tajné heslo, takže se nemusíte bát, že byste museli hrát stále od začátku. Hra je ovšem poměrně složitá a skryvá tuhé problémy typu sestřelit šípem krávnky, aby vyvolaly mústek přes lávu, apod. Myslím, že THE LOST VIKINGS bude dobrou zábavou pro každého, kdo vlastně ni Nintendo, ale komu by toto dobrodružství na monitoru nestačilo, může se na chvíli trza větší peněz stát skutečným bojovníkem v LASER GAME.

Splatterhouse



Máte rádi sliz, krev, smrtelná muka, mrtvolu, příšerné potvory a horory vůbec? Pak zapněte Mega Drive a hrajte SPLATTERHOUSE 2...

Je to hrozný a ponurý kraj. Leží daleko, daleko odtud. Slunce tady nikdy nesvítlí. Země je zde stále bíčovaná prudkými větry a obloha je stále černá černo. Kraj stále sužují příšerné bouře. Den a noc nelze rozeznat podle světla a tmy. Jen když se někdy tu a tam černé mraky zakrývají oblohu roztrhají, je možné uvidět alespoň Měsíc. Tomuto kraji vládne Dáča a Smrt ino to je přece krása, jaká hrůza - red.). A přece zde žijí lidé. A přece se zde lidé i milují.

SCORE	73%
Název hry	SPLATTERHOUSE 2
Výrobce:	NAMCO
Žánr:	Horror
Styl:	Bojová
Počítač:	Mega Drive
Obtížnost:	Střední
Hodnocení:	
Originalita:	80%
Atmosféra:	70%
Grafika:	50%
Zvuk:	45%

Tenhle následující příběh mi vyprávěl jeden můj přítel, který v tomto kraji byl, když se vrátil málem jsem ho nepoznám. Žešedivě a zestárl o několik let za pár dní. Hřízou. Proto si, kteří mají stále srdce, špatný žaudek nebo jim není 18 let, ať radši nečtou dál. Mohli by skončit jako můj přítel...
Můj přítel tehdy tím krajem prošli, ale protože zuřila obrovská bouře, musel se zastavit v jednom z mála stavení v kraji. Našel zde starce - pána, který mu poskytl přehlézí a začal mu vyprávět následující příběh. „Žil zde dva mraďáky, kteří se měli velmi rádi.“ začal vyprávět stařík. „Měli se tak rádi, že se chtěli dokonce vzít. Avšak jednoho dne byla dívka unesena zdejším vládcem, samotným vládcem. Unesl ji na svůj hrad, což je nejstrašnější místo v tomto kraji.“ Stařík vstal, popočel k oknu a pokynul příteli, aby se šel podívat. Když se zablesko, uviděl můj přítel obrovský a strašidelný hrad. Úšekem odskočil od okna. Stařík pokračoval, „Mády můj se tedy vyprávěl svou milovanou hradat. Avšak lidé, kteří zde vyjdou ven, musí mít na hlavě nasazenou umřítí masku. Musí vypadat jako tekou na

živém těle. Je to rozkaz Pána, kdo vyšel bez ní, byl o několik dní mračen tak zhraven, že ženy při pohledu na tu hromádku masa omrdou, a muži se museli velmi ovládat, aby také neomrdeli nebo přinejmenším nezvraceli.“ Můj kamarád se při zamyšlení ve staré ponožce a strážní ani nedutal. Venku znovu zahřmělo a bylo slyšet strážní střelky.
Přítel sebou třásl, ale stařík nerovně pokračoval. „Mladík d tedy nasadí zemřítí masku a vstoupil se na cestu k hradu. Že se pomalu blíží k tomuto hroznému městu, viděním čm dál tím více zuřila. Tím housta a ochyly se sířely, při kterých nerozvuku taj dech. Po několika krocích se zastal s prvními služebníky Dáča a Smrti. Byly to krasné stvořky, které se na něj třásl s šerým jekotem. Protože náš mladík neměl žádné zbraně, musel s nimi bojovat s holými rukama. Když nějakou přemohli, vyhrželo z ní několik litrů zeleného slizu a propada se do země. Mladík však neztrácel odvahu a šel dál. Po několika metrech vtipných hrůzy se dostal do hradu. Vstoupil do starého výtahu a zmákl jediné tlačítko, které v něm našel ma což přitl na slobětem uvažování. Česá podlahu tohoto výtahu byla zbrocená krví. Ti kteří šli před ním, zde ukončili svůj život. Výtah se rozjel, ale v tu chvíli se na něj vrhly nestvořky, které lze jen těžko popsat. Byly z masa, které bylo již ve známém stadiu rozkladu, a proto jeho převládající barvou byla zelená. Strašlivě křivily a útočily ze dvou stran. Když nějakou náš mladík začal, vstříkl coje zelený a odporný sliz a zmraze. Chlapček již strácel síly, když tu se výtah zastavil. Stařík se na chvíli odmlčel a podíval se na svého náhodného návštěvníka. Ten seděl bílý jak stěna, v očích hrůzu i katohostech. I a v tu chvíli by se v něm nikdo krve nedotázal. Stařík přesto pokračoval. „Mladík, stále beze zbraně, se vydal na cestu do katakomb hradu. Stvořky na něj už útočily z obou stran a byly stále nebezpečnější a hroznější. Každý jiný smrtelník by už dávno skončil hrůzou, ale našeho mladíka podporovala jeho láska k jeho milé a pomýšle- ní, jaká muka musí prožít ve společnosti Dáča a Smrti. Tak tedy ve své cestě pokračoval. Musel přefoknot hrůzi lóská těla, napichnutá na bodky, která byla zohavena k nepoznání. Když už mu docházely poslední síly, musel si sehnat nějakou zbraň. Naštěstí uvěřil ležet na zemi lo- skou kosit. Sebral jí a použil ji jako zbraň. Žil tu hrozně, ale byla to výrazná pomoc, proti těm pekelným stvořkám, které na něj útočily ze všech stran. Stařík přestal mluvit, protože si všiml, že přitl upadl do mlčky. Probral ho. Přítel chvíli okamžitě odjel, ale opět šerě zahřmělo a ozval se smrtelný střelky. Přítel zůstal. Stařík pokračoval. „Náš mladík...“
Nejme mladík s umřítí maskou dále bojovat se stvořkami a řečneme si něco o hře SPLATTERHOUSE 2 jako celku. Tato hra je opravdu mimě sadistická a morbidní, ale tím i značně originální. Zabíjení a krve je v některých hrách více či méně, ale vše je ještě v určitých mezích. Avšak tohle. To je zcela něco jiného. Nedokážu si však představit, že by se tato hra octla v rukách dětí či mladších dětí patrně tak. Není to pro ně žádný problém. Existují dvě možnosti - buď se poleká a hru vypne a nechá ji staršima bratřima zapod. Ineni to však moc opravdopopulární nebo si jí s chutí zahrádne a nechtě se jí třeba inspirovat. Není to moc lichotivá perspektiva. Avšak my na tom nic nezměníme. Je to na diváku, buď se, prodávající apod. Proto nechme říct ovdě- ůdru a věnujme se jen a jen hře. Jak jsem již řekl, hra je skutečně originální. Originální je dle, originální jsou hlavní postavy i masky s umřítí maskou a stvořky, originální je prostředí v rámci Mega Drive i jiné sliz, krev, nestvoř- lidské masa a smrti, originální jsou zbraně fidské kosti, kř s hřebíky, motorová píla atd. I ale po grafické stránce je hra průměrná a bohužel, nevyužívá všech možností Mega Drive. Hudba je omezena a docela dobře dobří ponoru atmosféru. Zvuk je střední, ale jsou vesku dobru - hlavně střelky stvoř.

...pokud hrajete hry, potřebujete:

1. IBM kompatibilní počítač, Amigu 
2. Barevný monitor 
3. Myš a joystick 
4. Poštovního doručovatele 



Ano, poštovního doručovatele. Možná, že Vám stále ještě není jasné k čemu. Je to totiž právě on, kdo Vám může doručit až do domu nejnovější hry pro Váš počítač. Může Vám je totiž na dobírku zaslat firma VISION, největší český distributor originálních počítačových her. Pokud vyplníte přiložený kupon a pošlete jej na naši adresu, dostanete obratem nejnovější katalog naší nabízených programů, včetně aktuálního ceníku. Z horkých novinek doporučujeme Vaši pozornost SEAL TEAM, PRIVATEER, SWADOW, CASTER a ELITE II. Ze starších, osvědčených titulů pak ULTIMA UNDERWORLD II, GREAT NAVAL BATTLES a SYNDICATE. A ještě něco navíc. Pokud v našem katalogu nenaleznete hru, o kterou máte zájem, napište nám. Pokud existuje, objednáme ji pro Vás. Bez žádných zvláštních příplatků. Protože nám o našich zákaznících záleží. Tak už jen vyplňte kupon a z okna vyhlížejte poštovního doručovatele.

Poslete mi, prosím, Váš poslední katalog počítačových her:

Jméno:

Adresa:

PSČ: Město:

Tel.:

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

Předplatte si SCORE

a my Vám Vase peníze (v podstatě) vrátíme !

Už máte dost samého pobíhání od jednoho novinového stánku ke druhému shánění nejlepší herní časopis ze střední Evropy? Máme na mysli SCORE! a věčně se dovídat, že výtvarný magazín je již vyprodán?

Ušetřete si nohy i nervy a předplatte si jej. Stačí pak jen každý měsíc otevřít poštovní schránku a ...

ALE CO JE NA TOM NEJLEPŠÍ? Vaše peníze Vám v podstatě vrátíme. Za předpokladu, že si koupíte tři hry od firmy Vision. Jak to tedy vlastně FUNGUJE? Roční předplatné časopisu SCORE stojí 360 Kč. Pokud si náš časopis hned předplatíte, obdržíte obratem od firmy Vision **3 KUPŮNY** v hodnotě po 120 Kč, které můžete použít při nákupu počítačových her u firmy Vision, ať již v prodeji SCORE v Praze 6, Ctálově ulici č. 7, nebo v zápiskové službě Vision. Znamená to tedy, že pokud si koupíte tři hry podle vlastního výběru, máte předplatné časopisu SCORE **ZDARMA**.

Tato senzační nabídka pochopitelně nemůže trvat věčně. Takže si pospěšte na nejbližší poštu. Pošlete nám útržek slibenky typu "C", kterou jste propočítali částku 360 Kč na lipozor novou! adresu SCORE - PŘEDPLATNÉ, Krupkovo nám. 5, 160 00 Praha 6 spolu s vyplněnou objednávkou. V první záložce, kterou od nás obdržíte naleznete zmíněné kupóny.



ANO, JSEM NADŠEN (-A) !
Chci dostávat časopis SCORE
každý měsíc po dobu
jednoho roku (v podstatě)
ZDARMA.

Jméno:

Adresa:

AQUATIC GAMES

Netradiční sporty a netradiční sportovci v netradičních prostředích - jedním slovem AQUATIC GAMES a v hlavní roli James Pond a jeho

Sportů v všechny typy počítačů a herních automatů je nepřeberné množství. Mohou to být sporty kolektivní jako například kopaná, hokej, basketbal, volejbal, americký fotbal, atletika, baseball atd. Je jich opravdu hodně od nejruznějších firem, v nejruznějších provedeních a kvalitách. Dále jsou to hry jako tenis, kulečník, šachy, golf. Tých je také poměrně hodně od nejruznějších firem, ale už ne v tolika provedeních a kvalitách. Dále jsou to sporty bojové - box, sumo, karate, šerm, wrestling apod. Je jich také docela dost, ale podle mne méně než těch v předchozí kategorii. Pak jsou to sporty, které se vyskytují již více méně sporadicky jako jezdectví, metání, gymnastika, jachting apod. Ještě je ale jedna kategorie... Jsou to AQUATIC GAMES a jejich hlavní hvězda - James Pond. Kdo nebo co to je James Pond? Je to (podle mého názoru) zmutovaná comicsová postavička mušického pohledu (ale kdybych neznal jeho jméno i o tom bych měl pochoutku). Pod výraz comicsová postavička, nezahrnuji jen postavy, které se kdy v nějakém comicsu vyskytly, ale také všechny mimulidlové postavy a postavičky, které se kdy vyskytly a vyskytnou v nějaké hře, a o jejich příslušnosti k nějakému žánrovému rodu či druhu nemám ani potuchy, protože mi to jejich fyzický vzhled nedovoluje. Většinou však bývají tyto comicsové postavičky rozmanité. Pokusím se Jamese popsat - hlavu psa, oči žábry, tělče baculaté jako bobr, tělo starby čovka, avšak barvy medvěda. Oklívě že. Ale ne, to je jen první zdání, jakmile ho uvidíte na své obrazovce, hned si určíte fkektve, že to není tak hrozná, a že je rozdílný. No vzhdy jsem vám to říkal. To je tedy ta hlavní hvězda AQUATIC GAMES. A teď to nejdůležitější - kdo nebo co jsou to AQUATIC GAMES? Ve velkém přehledu to znamená Vodní hry. A kuptodpu jsou to opravdu hry, které řešeno scoutěže, které mají něco společného s vodou, i když někdy jen opravdu okrajově. Je jich celkem deset a jsou opravdu netradiční. První z nich je běh po vodní hladině. Komu to připadá nemožné, ať si



znovu přečte jméno hlavního hrdiny. Pro Jamese Ponda, stejně jako pro jeho skoro-jmenovce není nic nemožné. Náš James se totiž dokáže rozeběhnout tak rychle, že po vodní hladině doslova klouže jako na vodních lyžích (všechny bondovky jsem se neviděl, ale tohle asi neumím ani agent agentů). Rozběh pro tuto disciplínu je na pláti, která je písčná, stejně jako ol. V pozadí jsou krásné palmy, atmosféra je tropická - prostě ideální letovisko si když mi tam chvilu polehnu. Jenže startéry této disciplíny jsou tučňáci. Trochu podivné do tohoto prostředí. Ale jde o netradiční sporty s netradičními sportovci v netradičních prostředích, takže se nete divit, ale to vše opravdu netradiční. Sportů je sice deset, ale ne všechny jsou bohužel kvalitní a originální. Tak například skoky na mořských bobuách, kde je úkolem skákat z jednoho mořské houby na druhou a přitom roztočit mušili veslo nad nimi. nepatří mezi nejzábavnější rozptýlení. Nebo běh a skákání na šváhade. Je třeba se rozeběhnout, přeskóčit ležící mušili a skákat pak co nejdelší na šváhade. Opět mi to moc záabavné a dobré nepřipadalo. Pak je zde několik disciplín, které se dají označit za dobré, které mají nějaký smysl, a jsou i docela zábavné i např. skákání na mušle a jejich zavírání. Když

A když jim ty mušle spadnou na hlavu, probudí se (zkuste si to...). No a Vaším úkolem je mušle odrazit zpátky a lachtany tak nechat spát. Hra AQUATIC GAMES je určená především pro hráče nižších věkových kategorií, avšak je podle mého názoru pro ně dost obtížná. Jednotlivé souboje jsou náročné na postřeh, nápady a hlavně rychlost. Myslím si, že to pro ně není zrovna nejlepší. Jenže programátoři firmy Electronic Arts tím vyřešili jeden velký problém. A to ten zášklání - kdyby byly disciplíny lehčí, tak je každý hned dohraje. A protože jsou velmi krátké, rychle zvládne všechny a tím i celou hru za těžké peníze. Tím že jsou disciplíny dosti těžké, dosáhně EA toho, že i když jsou krátké, nedohrajete celou hru během půl či celé hodiny. Grafika celé hry není špatná - postavičky (kromě Jamese Ponda ještě souboje defin, mořské hvězdičky apod.) jsou docela pěkně zpracovány a animovány, krajina je sice po většinu soubojů státná, ale je tak na zrak spíše zpracovanost postaviček. Zvluku a hubda jsou na průměrné úrovni a odpovídají celkovému zpracování. Takže pro toho kdo má dost klasických sportů a chce se odrazgovat a přitom neoustavit záhr jsou to AQUATIC GAMES.

score 65%

Název her: AQUATIC GAMES

Výrobce: ELECTRONIC ARTS

Žánr: Sport

Styl: Akční

Počítač: Mega Drive

Obtížnost: Pro pokročilě

Hodnocení:

Originalita: 75%

Atmosféra: 70%

Grafika: 65%

Zvuk: 60%

James mušle nezavře včas, rozjede se na ně a pokud na ně v mžku neskočí sklape ho a s disciplínou A pak jsou tu dvě disciplíny, které považují za výborné, legrační a originální. Za první je to krmení žábíčků bombóny. James stojí na mostě a má vak plný bombónů. Z vody dolé lezou žaby a James je musí krmít. Když je včas nakrmí, odskočí pryč, ale stačí chvíle zpotežbí a rybačí je chvilu na hák. Za druhé je to hlášení spánku lachtanů. Žabě se vám to podívne? Ale ne. Představte si, že na hlázi spi lachtani. Avšak někdo na ně začne házet mléč.

Veselé slůně a jeho přátelé na dlouhé a dobrodružné cestě, podle mušketýrského hesla - Všichni za jednoho a jeden za všechny.

V jedné zaskvělé zemi žijí křeč, kteří mají velmi rádi zvířata. A protože ti lidé chtějí, aby se měla zvířátka dobře, postavili jim velkou, rozlehlou, moderní, dobře zásobenou, čistou, krásnou a exklusivní ZOO. Bylo to vlastně takové velké město, ve kterém si zvířátka spokojeně žila, a bylo o ně všestranně postaráno. Chovatelé a krotitelé na ně byli hodní. Pravidelně je krmlí, čistí a věnuje zvlášť se mála by v bavině. Ale i v blízkém stáde se vždy najde nějaká ta černá ovce. Jeden z krotitelů se rozhodl, že některá zvířata unese, zaváže je do malých klecí a rozveze je po celé zemi. Tam je pak ponechá svému osudu. A tak se takto stalo. Jednou v noci, když zvířátka spali, je nalobilo do malých klecí idoposad žila ve volném výběhu a jen na něco chodila do svých velkých klecí a odvezl je na různá místa po celé zemi. Sám se pak schoval na neznámém místě a tíle se radoval ze svého odpočívání kousku.

Ráno, když se ZOO probudila, nastalo obrovské zlošení a zmatek. Opice, které se probudily jako první, začaly strážně vřískat. Toho se křečky antilopy a žirafy a začaly zloběné pohábat po ZOO a hledat své kamarády. Pak ten zmatek probudil i krále všech zvířat - ka. Ten všechny uklidnil a svojí velkou hromadu všech zvířat, když zjistil, kdo chvil, sev zřízomně rozhodl, aby se přihlásil dobrovolník, který je půjde hledat. Nikomu se do tak těžkého úkolu nechytlo a už se zdálo, že se nikdo nepřihlásí, když tu se objevilo malé slůně a zatroubilo na svůj malý chobot, „já je půjdu najít, jsou to předešlým moji kamarádi“. A bylo rozhodnuto. Slůně, kterému říkali Rolo, se vydalo na svou záchrannou cestu.

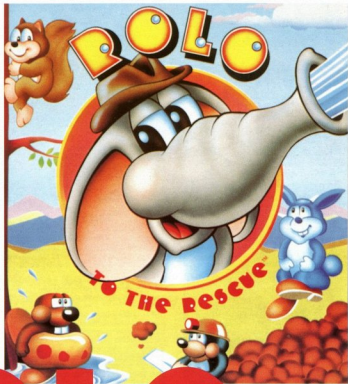
A tady začíná také děj hry ROLO TO THE RESCUE od věrní již uřičtí dobře známé firmy Electronic Arts. Slůně Rolo se zatím samo vydává na cestu plnou nástrah. Celá hra má něco přes šedesát levelů a v každém z nich musí Rolo (tedy vy) zachránit daný počet svých přátel, kteří jsou v něm uvězněni v nepohodlných klecích. Ale nic není tak jednoduché, jak se zdá. Tak předně, kromě toho, že jsou klece nepohodlné, odpudivé a neúčinné jsou navíc zamčené. A to je nehorší, jelikož je Rolo slůně a ne motorová pila na přezářování mříží, musí v každé úrovni najít posvinné, nevábné zvířátko individuum, které má kromě přátelství a výhledu ještě jednu podivnou vlastnost - při dotyku s jakýmkoli slůnětem (šloko), že je ve hře jen jediný se promění na vyzdobený klíč ke kleci. Zvláštní úchytka, že? Šloko jen, že odzvoní zákonom o zachování hmoty. Šloko!

Když Rolo získal klíč, rychle se vydal odemknout své kamarády, teprve je našel musel překonat ještě několik přírodních překážek, ale narazil i na další podivná individua. Vždy se jich ztvali tak, že na ně skočil a ona zmizela (tak kasaku plati nebo neplati ten zákon ?). Když Rolo odemkl první klec, radoště a nich vyskočil jeho kamarád.

Hned se s ním vydali na další cestu k východu z prvního levelu... Jak jsem již uvedl hra ROLO TO THE RESCUE má něco přes šedesát levelů. V každém z nich Rolo zachraňuje. A kdože jsou ta unesená zvířátka ? Jsou to veverky, zajáci, krkavci a bobři.

Trochu zvláštní kombinace, ale jak se později ukáže, velice účinná. Protože Rolo je malé slůně, naučilo se ještě plavat tak zvrstě, nebudte to stěně uněti. Jenže na své cestě potká mnoho vodních překážek, které samo neumí překonat. Ha

však nabízí možnost vibrat s jakoukoliv z postavků, které už jsou svobodné. Proto je tu bobr. Ten má na břehě stále nasazen plovací kůň, a pak je pro něj hračkou dostat se ke kmeni, který je na druhé straně jezera a dotlačit ho zpět k přítelům, aby na něj nasedli. Bobr prostě píní slůňu plovce pro své přátele. Zajíc je zase nadán velkým skokanským uměním. Rolo sice také umí skákat, ale proti zajáci je to bříkál. Zajíc skáče dva - křtek a veverka. Nejvše křtek. Při svých cestách našel „mušketýři“ narazil nešetrněkrát na různé stěny, kopce, hromady apod., které neumí ani přeskóčit ani přeplovat ani přelézt. Proto je tu křtek, který si s nimi ve své nádobě a prohabe tunel přes překážku.



ROLO TO THE RESCUE

A cesta je opět volná. No a co poslední z téhle party - veverka ? Ta je výborným silpounem. Žádný strom či zeď pro ni není problém. To je tedy parta ve hře ROLO TO THE RESCUE. Jsou opravdu jak mušketýři jenom je jich pět. Ale jinak všichni za jednoho a jeden za všechny.

Ha ROLO TO THE RESCUE je typickou úroňovou arcade. Každý level je sloje jím, ale stále konání v něm stěrní. Postupuje se stále dál a dál a dále a osvobozuje se stále dál a dál a dál. Parta se postupně odtáhne na několika prostředcích - nejdříve v lese s potůčkem a jezery, pak postavená na poušti, v klanariu, se velkým městem atd. I když by se podle hlavních představitelů mohlo zdát, že je to hra pouze pro nižší věkové kategorie, není tomu tak. Vzdává inteligenci, smyslu pro kombinaci, oňad a postřeh. To myslím ještě každé dítě vyrostlo vno. Graficky je hra velmi dobře zvládnutá, hlavně postavky, které jsou nejen pěkně nakresleny, ale i animovány. Horší je to pak už s ozvěm, ale i to patří k vyššímu průměru. Po zvukové stránce programátorů EA hru také nezanedbali, takže jen dosti vysoký dojem ze hry. A nechcují ani humor. Zkusíte se na chvíli s Rolem a jeho přáteli zastavit a trochu odpočinout. No uvidíte sami. Takže všichni za jednoho a jeden za všechny.

JFK

score **70%**Název hry: **ROLO TO THE RESCUE**Výrobce: **ELECTRONIC ARTS**Žánr: **Pohádka**Styl: **Akční**Počítač: **Mega Drive**Obtížnost: **Jednoduchá**

Hodnocení:

Originalita: **75%**Atmosféra: **60%**Grafika: **70%**Zvuk: **60%**

SEGA

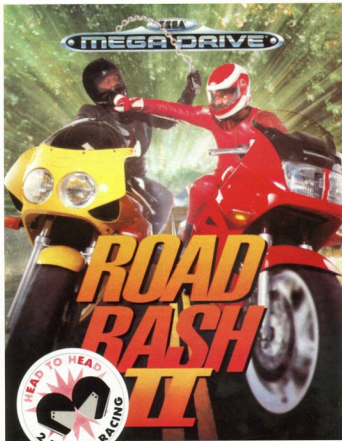
ROAD RASH II

Silná rychlá motorka, trocha odvahy a štěstí a jste pánem amerických silnic.

Amerika, to je země neomezených možností. Tuto známost, a podle mého názoru i pravdivou větu, potvrzuje i hra firmy Electronic Arts nazvaná ROAD RASH II. Vždyt řídit se se svojí motorkou rychlostí sto dvacetí mil za hodinu za normálního provozu a k tomu ještě závodit se svými kolegy - motoráři, s možností porvat se s nimi, to je tedy možné správnou jízdu v Americe. Avšak v této hře máte ještě mnoho jiných možností.

Vše začíná ve státě, který leží na území, které po několika státech patřilo carskému Rusku. Až v tom minulé se jeden z carů rozhodl vypravit si svou finanční situaci tím, že prodá toto území jinému státu - USA. Carova finanční situace musela být asi hodně zlá, protože Američané získali toto území za pákatel. Učíte už víte o čem je řeč. O Aljašce. Mimochodem, před nedávnem navštívil ruský politik, který také prohlásil, že z ČR zbývá pouze Praha a pár pivovarů, a jinak prý bude patřit Němcům i Američanům, že Aljašku opět ocdokopí Rusko zpátky... no vidíme.

Začíná se tedy na Aljašce. Pro začátek jste vlastněkem motocyklu Shuriken 400. Je to pochopitelně ten nejstabilní a nepomalejší, ale i s ním, se dá vyhrát závody prvního okruhu. Dále vlastně také 1000 \$. Platíte se proč? Přece nebudete pořádku závodit s původní motorkou, a i když je Amerika země neomezených možností, za lepší motocykl musíte zaplatit o něco málo, jak brzy poznáte! Ted' lidky máte motorku a pracují jste již plně vybaveni a připraveni k závodům. Stojíte na startovacím roštu, stroj před vámi tůří motory na nejvyšší obrátky, napětí před startem vrcholí a pak se konečně objevuje startér se svým šachovnicovým praporekem. Několikrát s ním zamává a je odstartován! Ted' už vše záleží jen na vás. Jakmile přidáte rychlost, stroj se postaví na zadní kol a okamžitě akceleruje. Ukolem je prostor celou trať tak, abyste dojezdil do 3. místa v pořadí a kvalifikovali se. Avšak nic není tak lehké jak se zdá. Váží spolupůvodníci totiž nejsou žádní beránci a nenechají se jen tak předjet. Proti nesmíte šetřit ranami pěsti a kopan do protínávkova stroje. Někteří motoráři však nespokojí jen na sílu svých svalů, ale i k boj používají řetězby nebo baseballové palky. Nemusím snad říkat, co asi taková jedina řetězba ve stovádce milich



dokáže. Pokud jste ovšem šikovni, můžete svému protivníkovi zbraň vzít, a to je potom jiná jízda. Ale jak jsem již uvedl, jde o nelegální závody probíhající za plného provozu. Proto se musíte při své jízdě vyhnout i jedoucím osobním vozidlům v obou směrech. Pro zpestření je na celé trase i několik klíčových, na kterých bohužel přednost nemáte. Ostatně, ani cesta není nejkvalitnější. Olejové skvrny, díry, zářasy atd.

Když se naučíte zvládat tyto překážky, teprve vás podle mého názoru neoriginálnější a svým způsobem i nejzábavnější překážka - policie. Jednou z motorek, které jedou před vámi, je i motocykl policisty. Pozná se jednoduše, protože má stále zapnutou sirénu. A protože jde o závody nelegální, nenechává vás jen tak projít. Naštěstí existuje několik možností, jak se dotěrnému policii zbavit. Tou první a nejnudnější je jeho pouhé přejetí a pokračování v závodě bezchybnou jízdou. Pokud ho však bez povymnutí předejdeme a zanedlouho se svým strojem havarujeme, policista nás dojde a bez okolků zatkne. Zatčení (jak jsem již řekl) není příjemná věc. Jste totiž navázán do kufříku policejního vozu, odvezen na začátek závodu a vše začíná znovu. Objevuje se startér se svým šachovnicovým praporekem. Několikrát s ním zamává a je odstart... Ale to už znáte. Proto je nejlepší způsobem, jak se zbavit policisty, boj. Je třeba ho shodit z jeho motorky. Po tomto úniku nás už nebude pronásledovat, natož zatýkat. Amerika je holt země neomezených možností.

Pokud dojedete do cíle v požadovaném pořadí, jste odměněni, kromě kvalifikace, i určitou částkou v USD. Pokud tedy vyhráváte, jste na nejlepší cestě ke krouží nejlepšího motocyklu - Doble 1000 n. Pak už jsou absolutním králem amerických silnic. Závody probíhají celkem v pěti státech Unie: je to slunná a teplá havaj, studená, ale ještě civilizace neprokláčená Aljaška, Arizona a její pouště, hory

v Tennessee a typicky evropská krajina Vermontu. Všechny krajiny jsou docela dobře graficky zpracovány a kromě typických rekvizit moto-závodu (diváci, reklamní billboardy, barely... i si dají programátovi práci např. s lesní zvířeti pasoucí se u silnice nebo přebíhající silnici, kempujícími turisty, kozelem u silnice, stromy a keři různých druhů apod. Další originální nápadem je situace, která nastane, když havarujete a totálně rozbité svůj motocykl včetně sebe. Přijede totiž sanitka, vystoupí lékaři s nosky, avšak nezamíří k vám, ale k motocyklu, který naloží na nosítká a odfrčí do neznáma.

Scrolling je poměrně dobrý a okoli proto neruší naši jízdu a pohled na silnici. Grafika samotných motocyklů také není špatná. Trochu horší je to už se zvuky. Po celou jízdu totiž hraje hudba, která spíše ruší než povzbuzuje. Zvuk motoru je spíše jednotvárný a kromě rozjezdů a zpeřuje ho pouze píšťání brzd v některých ostrých zatáčkách. Hra ROAD RASH II je buď pro jednoho nebo dva hráče. Celkové je však hra ROAD RASH II docela dobrá a je určité výrazným zpeřením mezi tolika průměrnými moto - hrami. Amerika je totiž země neomezených možností.

JFK

score 60%

Název hry: ROAD RASH II
Výrobce: ELECTRONIC ARTS
Žánr: Sport
Styl: Simulátor
Počítač: Mega Drive
Obtížnost: Jednoduchá

Hodnocení:

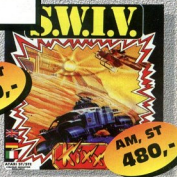
Originalita: 50%
Atmosfera: 60%
Grafika: 60%
Zvuk: 45%



QuickShot

**více než 350
originálních her
pro Amigu
a Atari ST !**

EPSON®



kromě her všeho druhu na různé typy počítačů prodáváme i počítače Atari, commodore, PC 386/486, tiskárny, diskety, joysticky, literaturu ...



**neváhejte
a přijďte si
vybrat**

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 PRAHA 6
tel. 354 979
po-pá 10-18 hodin
(posíláme i na dobírku)

PC SHOP

Vladislavova 24
110 00 PRAHA 1
tel. 242 286 40
Po-Pá 9-18 hod., sobota 9-13 hod.
(metro Národní, u OD Máj)

čtenářů

A máme tu další sezení nad dopisy. Přišla jich velká spousta, k naší velké radosti nás hlavně povzbuzujete a přejete nám všechno nejlepší do nového časopisu. Převládá dobré mínění o naší snaze, udělat SCORE nejlepším časopisem na světě i konstruktivní kritika, přesvědčující nás o tom, že nejlepší nejsme a jen tak nebudeme. I přes naše upozornění nadále dostáváme podivné prosby o převedení předplatného z jiných časopisů na nás, s čímž bohužel nemůžeme nic dělat. Neбудeme však úvod příliš protahovat, vzhůru do boje! Tedy vlastně do objektivní demokratické debaty s našimi čtenáři, uh.

Zvláštní privilegium být otíštěn celý se na tomto místě bude dostávat nejlepšimu dopisu. Tentokrát to ale bude složitější, jelikož nejlepší dopis není dopis, ale bezva demo na disketě, které nám poslal Štěpán H. z Prahy 6. Jedná se o běžné pařanské řeči a lamentování objevující se v duhovém provedení na našem monitoru. Štěpán si přeje více rubrik, hlavně by rád roztáhl kulturu, preview a novinky. Jeho nejoblíbenější hrou je v současné době Wizardry VII, na druhém místě je Lands of Lore. Je to tedy typický dungeonista - představujeme si ho jako svalocha se sekýrkou, s brýlemi a s vrozeným nadáním pro odhalování schovaných tlačítek. V poslední době přý přemýšlí o kladech a záporech hrani her, došel dokonce k závěru, že hrani je životu škodlivé a zabírá příliš mnoho času. Po dvoudenním půstu však zjistil, že bez her to opravdu nejde a vrátil se ke své profesi. Kool nápad poslat demo coby dopis, jen tak dá. A teď už přichází první citát z opravdického dopisu na tenkém plátku lisovaného dřeva zvaném papír:

Tak za prvý.

Doufám, že až budete chtít přístě poslat stránku z drahocenného Score, nedáte na druhou stranu něco tak zajímavého, jako je TECHBOX, dejte tam třeba reklamu. Za druhý vás musím požádat; abyste přestali odpovídat toho vašeho POWERMONGERA. Pochopíte už, že POWERMONGER je prostě už zastaralé a že s nĕčím takovým jako je WARLORDS II nebo FIELDS OF GLORY se vůbec nemůže srovnávat. PS. Nevíte, kdy vyjde DOOM nebo DOMINION? Wopice, Praha 10.

Tak za prvý, všechny dotazníky a jiné vylechové akce budou situovány na druhé stranĕ reklam, tahle chyba se již nebude opakovat i největší pravděpodobnosti). Za druhý, máš pravdu, že se POWERMONGER s uvedenými hrani nedá srovnávat, byla by to urážka Bufftropu i této geniální strategie. A za třetí, DOOM už vyšel a DOMINION od Mindcraftu je ohlášen na březn.

Nazdar Score!

Nĕ celkom náhodou sa mi dostal do ruk ten váš „novorodeneček“. Pekne si vás podám, ha, ha. A pekne od začiatku: Názov: no čo už s vami, v tom shone ste už asi nestihli vymyslieť nič lepšie, napríklad... čo ja viem? Nezaslúži si viac ako 60%. Obálka: super bomba špica nadužiaril, už iba mŕbom spomínať a akosi - censored- rozpadnutom po dvoch dôdkad. ných prečítaních. Jedine mi v tej záplave farieb chýba cena v \$k - 90%. Obsah: schopne roztriedený, fotky sú perfekť. Chýbali mi zoznam inzercie a farebne odlišené vonkajšie okraje strán podľa časti (PC, Sega), sprehadilno by to listovanie Scorum - 80%. Plakát: filia, no toto, tu to ešte nebolo (znamená Parada, tohle tu ještě nebylo - pozn.překl.). Očekával som výtvor ala Bit vhodný na podpal, a ajhľa. Aj mŕbna občas vystrelí a aj na niektorý poster sa dá pozerať bez kymedriu, krása - 99%. Techbox: myslím som si, že je to huďebný kútkik. Je to lepšie, ako som čakal. Dokonče ste nezabudli ani na Wizardry VII. Právom dávam 90%. Sega & Nintendo: ehhh... dúfal som, že toho zostanem ušetrený. Ale niekomu sa to páči, tak čo už s nimi ido bláznical (tato závorka je v dopise škrtnutá, ale my jsme chtĕli být obžektivní, he, he) - 70%. Hardware: dá sa to znieť, aj keď je to zbytočné. Všetky informácie už poznám. Aj tak super - 80%. Kultura: super, už sa len nezabudnĕť pozrieť aj na klasiku (Folkien, F.Herbert, P.K.Dick, H.P.Lovecraft, R.E.Howard). Zošito by sa rozšírilo na 5 strán - 95%. Novinky: SUPER! To je to, čo mi chýbalo. Len tak ďalej, viac obrázkov, informácií, všetkého, ste prostĕ 100%. Recenzie: výborné. Záplava farieb, obrázky, len nechápem, prečo nechávajú toľko voľného miesta. Aj tak si zaslužíte 95%. Návody: no čo už. Asi ich niekto potrebuje. Súhlasím s názorom. Že návody znehodnocujú hry. Aj tak vyzerajú bombasticky. Mapy sú špica, málo sa tu dá vylepšiť - 85%. Celkový Score 81%.

Vyčerpávající posouzení. Nebudeme ho bližĕ rozebirat, pouz k nĕkterým věcem: název se nám líbí a i kdyby se nám líbit přestal, nemůžeme ho už změnit. Plakát, díky za uznání, bude v každĕm Score. Segu a Nintendo v brázkĕ dobře omezíme,

zjem čtenářů a hlavnĕ zastupitelství Segy a Nintendo v naší republice býť tozĕ menší, než jsme očekávali. Kulturu asi nebudeme mŕbniť rozťahnout, nekulturní typy by se mohly začít bouřit. Novinky a preview možná rozšíříme, ale nic neslibujeme, znáte to - dva prstíky podáme a zavoláme motorová píla. Návody asi protáhneme do konce, ale teprve uvidíme, jak se situace vyvíří. A neptej se nás, co to znamená „vybírbt“, nebo se pusťme do zkoumání „filia“ a „špica“...!!.

Nazdar pařani!

Jestli jste se při pohledu na můj dopis radovali nad tím, že vás bezespero kvalitní časopis konečně prorazí do Ameriky a že se teď každĕ American začína učít cesky, tak vás poněkud zklamal. Nejsm totiž American a ani bych jim být nechtĕl. Již půl roku trávím jako exchange studentem v Minnesota, jenž by svou zímou mohl být koutorkou Šloř. Musím podĕkovat kamarádovi pařanovi Petrovi „Pedru“ P., jenž mi neproděněl zašlá jubilejní 1. vydání Score. Proč mám tu váš redakci tak rád? Protože jsem jedním z vás. Pařby si cením nadevše, mĕluju morbidně černý humor, fantasy, sci-fi a pro trochu hrani šel bych... to jsem se dostal trochu jinam, než jsem původně zamýšlel. Zíratka, četĕ jsem tady pár hernických časopisů, ale žádný si mě srdce nezískal. Ať už proto, že skoro v každĕm z nich je polovina stránek vlnovina reklamĕ a nebo proto, že je záratka písnou lidí, jenž se mi zdají suchými kritiky, kteří hodnotí více zpracování hry, než její atmosféru. Prostĕ z jichž článků necitím lásku ke hře a k počítači (merrich, ukamenovanĕ je všechy, já jim dám neplatit se před monitorem na koleno, neľibat joystick, jen počkĕjte, však na vás dojde - ANDREW). Nu, jak to neľepĕ zakončit, básnička už tady vše byla, nebudu první, ale ani poslední:

Pařanská romance 666

Na křídlech z kovů létal jsem a rozseřal smrt
Já v kobkách temných mĕlem snit, mohl bych
vyprávĕt
Já byl se ze zlem častokrát a zachraňoval zemi
A byl jsem vládcem lidských mas, opĕvával
všemi
S indym já vše odhalil tajemství zaslých věků
A bitky vzdalĕ všemrĕi nikoli bez úspĕchu
Já zemřel snad už tisíckrát a pak z mrtvých
Vstano (thehe - red.)
Kdo začal bou, ten vytrvá, když jednou pro hru
vzpianul
A kniž pak přišla beznadĕj v mapách a nad
návody
Sej jsem si hlavu zadřenou vyčistil do hospody
když byl mi chtĕl vzít počítač, ten dopusti se
vraždy
Stal jsem se jednou pařanem a zůstanu jim
navždy

Live long and prosper, may the force be with
you, Marek M., St.James, Minnesota, U.S.

Takovĕ konstruktivní a vyčerpávající dopis (pouze z nĕj citujeme, ve skutečnosti byl mnohem delší) nás může pouze potĕšit a povzbudit. Teď je už jasné, že SCORE konkrjnĕ i Americe a hrani maniac mohou mít bezva snahu pro nĕmovačĕ, dopis je super - 91%. To je nápad, co kdybychom bodovali vaše dopisy!

Mimochodem, autor se sice podepsal svým reálným jménem, ale není to HANFOUD ten slavný Mr. Laskey, známý pašán? Že ano? To vite - známe svoje čtenáře!

Ave redakce

Tak zaprvé: děsné jste nás rozoblili! Vaším neplánovaným lále plánovaným - všichni sbovromě a předem neočištěným odchodem z censored-. Byla to od vás pěkná podrazdarma. Vím, neměli jste to lehké s vydavatelem, ale vy jste vlastně zřádně opustili vaše nejlepší přátele - čtenáře. Po bezmnožce euforii z censored-.21 následovala studená sprcha. Koupipli jsme si totiž s kamarádem 1. číslo časáku SCORE a již po přetnutí úvodní jména měli co dělat, abychom nezdemolovali buď PNS (byla shodou okolností nejlibší) a nepovšimli prodávče. Vaše první dvě čísla SCORE jsou hrozná kromě Andrewovy poznámky „Plavu si v krvi a je mi hej“. Je tam skoro víc prázdného místa než článků a po přečtení (ehm - shlednutí) recenze na Barts Nightmare mě kdoviproc napadá, že firmu, kterou jste si vybrali na úpravu vašeho časáku jste vyvrátili a zbabělé odtažili od hry na pisečku. Jsem narážlivý pařan, ale od této doby se o hrách budu muset dozvídat od kamarádů nebo sám od sebe, protože censored- je bez vás odepsané a SCORE si už nikdy nekoupim, ani žádnou originálku od VISION, to si hrů raději naprogramuju sám. Je lepší zemřít než zradit.

BLOODAXE the First.

Uff, ten byl. Koukám, že určitá frakce hráčů v Hradci Králové tihne k násilí, nekoupí ani SCORE a odsouzení všech herních časopisů v České republice. Milá „První Kravá Sekyrko“, setřes děsné víze budoucnosti a bav se, miluj se a množ se, nezapomenej na krásy života a na věčné hraní ve věčných lovcích. Až se ukádní, prohlédni si toto SCORE a uvidíš, že jsme některé nedostatky vylepšili. Jinak adus, naveněduou.

PS: té budky PNS by měla škoda, zkusíte demokovat alespoň odpadkové koše. Co se prodávče týká, bude-li lepší ho v budouc upálit, dostali byste určitě doživotí za brutální vraždu a nekoupili byste konkrétní časáky.

PPS: Pokud již byl z nějakého časopisu č.21 v euforii, proč ti tolik vadí existence jiného?

Vážení a milí Ex-censored-

Uposlechnuvše výzvy, zasílám své připomínky k Vašemu díku. Jeho úpravu shledávám mnohem lepší, než je tomu u jeho starších brášků. Potěší i jeho podstatně větší počet stran, leč to mne přivádí hned k mým připomínkám: -počet stran (141 věnovaných Sega, Nintendo, apod. mi připadá příliš velký) -novinky jsou zpracovány na výbornou, taktéž i recenze, jen u tabulek hodnocení mi chybí minimální „hrateľní“ konfigurace počítače (VGA, xxMB Free Space, atd.) -rubriku Techbox považuju za vynikající nápad a myslím, že by stálo za to ji rozšířit alespoň o jednu stránku -doutám, že budete (ANDREW) pokračovat ve svých skvělých Pařanských romancích, které mne vždycky naprosto fascinovaly. Toto jest zatím vše, co se v mě Cache nacházelo. Doufám, že vám bude těch pár bytů užitečných a těším se na další SCORE.

Martin Ch., Praha 9

Jak už jsme řekli, výzvy budou okleštěny. Limitální konfigurace do tabulek nepřidáme, protože tabulky se už NIKDY (pravděpodobně) nebudou měnit, zůstanou takové, jaké jsou, až do skónání SCORE. Další Andrewova pařanská romance se už tvoří a brzy (pravděpodobně) vyjde, záleží jen na lenosti autora a na zájmu čtenářů.

Vážení redakce,

po přečtení prvního čísla vašeho časopisu jsem propadl euforii a pomohl mi až kyblí ledové vody. Po tom, co jsem promáčen SCORE věžičku a usušil, rozhodl jsem se vychytat ve

Score pár much. Výsledek? Jste prostě super, cool, great, (L) great, mega (L) - great. Při čtení vašeho časopisu se cítím báječně. Máte super image a design, jsem rád, že se zde objevila i rubrika kultura, protože všechno souvisí se vším: pařba souvisí s kulturou, kultura s pařbou, z čehož vyplývá, že pařba je nedílnou součástí kultury. Ale něco mi zde přece jen chybí. Hry pro Amigu 1200. Na tento počítač existuje již několik desítek her ve speciální verzi pouze pro A1200 (TFX, Jurassic Park, Ishar UI, Chaos Engine). Vždyť tyto hry se plně vyrovnají hrám na PC a v některých oblastech je i předčí. Nakonec bych chtěl upozornit na chybu, která se dopustil ICE při psaní recenze na totální (L) - Quak: „Budeme vzdychat tak dlouho, než vyhodíme svoje Amigy z okna a budeme hrát jen na PC“. Správně mělo doufám být: „budeme vzdychat tak dlouho, než vyhodíme svoje Amigy 500 a 600 z okna a budeme hrát jen na PC a na A1200“.

Petr V., Bruntál.

Demokratické názory vítány, ICEho si za vyvolávání národnostních emocí pěkně odpáme.

Milá redakce

Piši vám o svých názorech na dvě časopisy SCORE. Jsou to jen skromné názory, ale mohou být užitečné.

Zaprvé, proč nepřipomeť na jaké počítače je uvedená hra, třeba Simona the Sorcerer je i na AMIGU!

Zadruhé, Možná bílá připomínka, ale mohlo by být i s SCORE více stránek.

A na závěr bych vás chtěl požádat o nějaký článek co se týče Virtuální Reality. Moc se o to zajímám, myslím si, že by to nebylo zbytečné, aby se čtenáři dozvěděli o takovémto možnostech počítače. Zkusíte to a já bych byl jen rád, že to ostuda, že nevím kolik takové stroj stojí, když se o to zajímám.

Daniel P., Ostrava-Poruba

Milý Daniel,

Zaprvé - nemysli si, že o tom, na jaké další počítače hra je nepsáme z lenosti či nebdalosti. Je to promyšlený záměr a cíl. Snážíme se totiž omezit riziko nepravdivosti či neúplnosti našich tabulek hodnocení. Jak jstě víš, spousta her se dočká své konverze i převodu na jiný počítač dlouho potom, co vznikne verze první. Nechceme proto dávat vám, čtenáři falešné naděje i při předčasné informace. Proto je nejlepší psát jen o tom počítači, na kterém byla hra testována a na který tedy 100% existuje.

Zadruhé - mohlo. O Virtuální Realitě si určitě v budoucnosti něco hezkého a zajímavého povíme. Nejprve ale musíme LUKEHO, našeho redakčního milovníka Virtuální Reality vymat z Virtuálních ovladačů, do kterých se před dvěma měsíci zamotal a od té doby je s ním jakkoliv mimocomputerové spojení přerušeno. Ne, vážně, o Virtuální Realitě se na stránkách SCORE určitě dozvíte - vždyť právě směrůn her ubírá se vývoj počítačových hraní. No ne?

Vážení redakce Score

V úvodu bychom chtěli pochválit image vašeho kojení. Opravdu se vám povedl, už to bylo, že text je tištěný na BILEM podkládě na rozdí od jiných časopisů. Jejich články připomínají řeku, které protéká kolem chemického závodu. Tabulka hodnocení je zamouvařovacíse nám (vidá, nejenom u vyvýšimé nové slovní spojení - red.). Moc, moc, moc se nám líbil rozdělení her podle žánru a stylu. Též Techbox je dobrý nápad. Pokud byste čítům věnovali stránku, na které je rubrika kultura, neudělali byste chybu, neboť SCORE je magazin počítačových her a když si někdo chce přečíst o kul-

tuře, může si koupit jiný časopis. Jinak je SCORE to, na co jsme dlouho čekali a věříme, že přežije víc, jak 20 čísel.

S pozdravem pařani Pepa (RED) a Honza (ACE)

Díky za pochvalu. Co se kultury týče, píselí minulého dopisu Petr z Bruntálu dobře vysvětlil souvislosti hraní a kultury. Této rubriky se v žádném případě nemáme vzdávat, naopak, jakmile budeme mít více stránek, dále ji rozšíříme. I ve svých dopisech nám můžete poslat tyto kultury. Námětů klasicky však preferujeme excentrické tipy jako Clive Barker, Manga video, apod.

Vážení redakce,

Bý jsem nemálo překvapen (jako určitě všichni), když jsem s kamarádem dostal první SCORE. A musím uznat, že velice příjemné překvápko. Úprava časopisu se, myslím, povedla na jedničku. Sem tam se vyskytl nějaké chybičky, ale ty ve postupem času určitě odstraní. Tabulky hodnocení (předelávané už doufám naposledy) jsou teď na dobré úrovni. Jednoduché nejvíc musím pochválit samotné články. Komentáře v závorkách jsou prostě špičkové a při zmínce o špendlíkových hvězdičkách v návodu na Rexe Nebulara jsem vybuchl smíchů. Vždyť malíčkosť časopis skutečně oživily. A teď ještě moje malá výhrada. Čhtělo by to více leteckých simulátorů. Ale jinak - jen tak dál. Až žijou hry, počítáče a SCORE.

Martin F., Jablonce Nad Nisou

Simulátor se dočká, bude jich tolik, že tě jimi zahltane a potočou ze Score ven. Odchytí jme simulátorové oddobka Boba, který se opravdu vyzná a bude referovat zcela objektivně. Také Luke a ICE si občas zaujme a zajede v „reálných“ masárnách, takže nelze o simulace je pro nás již neznaný pojem. Vtipné poznámky se budou objevovat dále a přínakutím k tomu, že se to nesmí přehánět, aby se vtipná kaše celá nesrdná a nezůstaly jen „suchary“.

Nazdarek Scoráci,

rozhodl jsem se vám napsat několik řádků, abyste měli co číst a kritizovat. Dopis můžete zařadit do části týkající se obsahu a formy časopisu. Tak, uduď máme za sebou.

PLUS: pěkný krídový papír a velký formát, vynikající grafická úprava časopisu, rubrika novinky (jestě více stran!), vynesání ani-bitů, rubrika Techbox (ale málo her, chtělo by to všechny recenzované hry), kultura také není špatná, ale at nepožije více jak dvě strany.

MINUS: přívětivá místem, málo návodu, zase ty bílé videohry, chybí typy a triky na PC a na Amigu, už mě nic nenapadá...

Zbyněk J., Blansko

Krátce a vřstěně. Ano, návodů otkisujeme poskrovnu. Paradox je v tom, že už se nám jich nachromáždilo tolik, že bychom mohli vydat speciální číslo. Tuto nepřijmnost se budeme snažit změnit omezením videohr, jak můžete sledovat například v tomto SCORE. Na vzniklé místo přidou další návody. Tipy a triky se budou nacházet v zápisnících, extra rubriku neplánujeme. Mimoto na PC existuje triků velmi málo už proto, že akčních her má MS-DOS poskrovnu. Amigačké tipy nám posíláte, budeme je pochopitelně otkisovat.

Tolik k dopisům tohoto měsíce, těšim se nashle ve SCORE č. 15. Filha, nedávno jsme začali a už se potíme nad pětkou, při hraní čas rychle utká.

Vaše Redakce

Michael Crichton

Není snad u nás už člověka, který by neviděl film Jurský park. Není snad u nás člověka, který by neviděl dinosaura na každém rohu v podobě triček, plakátů, časopisů, Pexes, bonbónů, žvýkaček či dalších nescíly. Ale je již méně lidí, kteří knihu, která byla námětem Spielbergova velkofilmu, četli. A ještě méně je těch, kteří vědí o autorovi Jurského parku Michaelu Crichtonovi něco více. V posledních desetiletích jsme všichni svědky ohromné expanze vědy ve všech oborech. Jsou autoři, kteří vědce vychvalují, jiní o nich psí horrory, další pak jejich životopisy, ale jen málokdo dokázal tak, jako Michael Crichton varovně zvednout prst a ukázat na možnosti zneužití vědy v lidském hanu za pozadí. Poprvé tak učinil v knize Kmen Andromeda, která se objevila na trhu v Americe koncem šedesátých let a vzbudila zaslouženou pozornost. V době tehdy kulminujícího rozvoje virologie a současného vrcholu výzkumu kosmu dal autor oběje dohromady a nastínil nebezpečí mutace viru po pobytu ve vesmíru. Mnozí si pamatují na slavná vesmírná zvířata jako byla ruská lajka či americký šimpanz, méně je však známo, že vědci zkoušeli chováni virů a bakterií jako takových. Z tohoto faktu Crichton vychází. Po pádu družice způsobuje virus, který na ni byl přepraven, prudké sražení krve, lidé v jedné americké zapadlé vesnici ve vteřině umírají. Jen opily starce a malé děti přežijí. Skupina vědců se přemisťuje do supertěsně a supervybavené laboratoře dinosaura pouštím krve z komára, který v pravěku zkažen v jantárové kůlce. Ale, a tady je opět zdůvěřivý prst vědce Harvardské univerzity a spisovatele Michaela Crichtona, člověk je bohužel schopen zneužít slágu posledních let, genového inženýrství.

Malé vysvětlění: každá buňka každého živého organismu obsahuje určitý kód, který je uložen v komplikované dvojité šroubovnici v jádru buňky a dává organismu určité vlastnosti. Nejde jen o barvu očí, vlasů, či velikost postavy, ale i vlastnosti, které se dědí z generace na generaci. Když proces se v přírodě neustále opakuje a jen díky chybám, či pomalým vývojem dochází ke změnám těchto kódů života. Dnes je už možno přestvořit květy, které jsou dobré na maso, ale nezdají mléko, či obráceně. Není pochopitelné možno vypěstovat dinosaura použitím krve z komára, který v pravěku zkažen v jantárové kůlce. Ale, a tady je opět zdůvěřivý prst vědce Harvardské univerzity a spisovatele Michaela Crichtona, člověk je bohužel schopen zneužít všechno. I to, co by mělo sloužit jeho dobru, mělo by být rakovinové buňky či odstraněno hladomorem některých částí světa. Najdou se šlehcí, kteří dinosaura vypěstovat chtějí budou. Pak bud Bůh milostiv našim duším. Nedá se zneznit ještě o posledním, do četných nedávno přeloženém románu tohoto spisovatele. Kniha je mimořádně dnes i filmi Vycházející slunce je zase něco úplně jiného. Autor formou detektivky burcuje svůj národ, tj. Američany před rostoucí hrozbou výpraje nárochno bohatství japonských gigantických firem, které jsou vedeny nekompromisními a bezohlednými šikovnými manažery. Pro nás téma proudu vzrůstající a neznámé. Kniha je však nejen vědecky napsaná a naučivá, ale hlavně je v ní mistrně ukázan vztah staršího a mladšího muže, dvou detektivů, učitele a žáka. Nebojte se, nejde o žádnou školu či příručku pro detektivky amatéry. Jde o nádherné imitace vztahy otce a syna, mladosti staří a zblbklosti vědomí. Velmi to připomíná jiného autora Umberta Ecca v knize Jméno růže.

CPT VLADA

Enigma

The Cross of Changes

Ve velké záplavě lepších i brakových hudebních titulů je třeba opatrně vybrat. Touto formou bych vám rád přiblížil zejména dílo Enigma II (Záhada II), pokračování slavné Enigmy z roku 1990. Dvojka vyšla na přelomu tohoto roku a započínala velkou honičku po obchodech s cédéčky a kazetami. Vždy přesně MTV o této očekávané hudební události hodně informovalo, takže jsem se už klepal, kdy že se u nás první kopie objeví. Když jsem se naivně vydal do Popromu, dozvěděl jsem se klasické „Vzali jsme jich jen pět a už jsou pryč“. Kdo však hledá, brzy najde a tak se stalo, že jsem desku časem sehnal a šťastně odnesl domů. Strčil jsem ji do playeru, nasadil sluchátka a poslouchal. Uběhlo pětáctýřicet minut hezkého zvuku, trochu osmařen jsem ušel k počítači, ale nemohl jsem se soustředit. Znovu jsem se usadil u kamery a spustil CDčko od začátku. Od druhého poslechu bylo vše humaničtější v okolí jasné, kouklí uhadlo. Enigma hrála a hrála a hrála, sousedi žili a žili...
Autorem této povedené desky i jejího předchůdce je Michael Cretu vzájemně Curly kudrnáč. Již delší dobu je jeho ženou Sandra, takže je mojí hej. Za svoji delší kariéru složil větší počet úspěšných desek hlavně pro Sandru, ale také pro sebe (Belle Époque a pro Huberta Kaha (Sound of my heart). Projekt Enigma zakoupeny firmou Virgin byl velmi úspěšný a potěšilo mě, že se jeho autoři nenasázeli pokračování úspěchů. Napsal, pracoval na něm přes dva roky a na výsledku je snažá znát. O jaký druh hudby se zde vlastně jedná? Členění hudby do škatulek bylo vždycky trochu problematické a Enigmy jsou toho dobrým příkladem. Autor zkouší originální mixování náboženských skladb a melodií s novodobými nástroji. Některé skladby jsou zpívané, jiné jen hrané, společná je relaxační atmosféra, která je ovakrát surově narušena rychlejšími skladkami. V podstatě si každý v Enigmě najde něco svého: mystici najdou tajemno, diskofilové si mohou hoptat do rytmu, ušeslejší posluchači mohou při Enigmě třeba odpočívat. Nejspokojenější budou určité hledači originální hudby, něčeho, co tu ještě nebylo.

Texty sátní jsou snad to nejnevšednější z celé desky. V poslední době slyšíme mraky tlači

o lásce, raperské kecy o životě a bezduché texty vůbec. Smysl Enigmy je v hledání pravdy, autor se snaží přimět posluchače, aby se zahledli sami do sebe, zkouší zahlédnout podstatu bytí sami v sobě. Netvrdím, že je to ta pravá cesta, ale alespoň jde o seriózní názor na svět formou hudby, který mi u většiny novodobých skladeb chybí. Mottem desky je citát Rumiho Jeláuddiního, který mluví o hledání Boha na křesťanském kříži, v Caabě v Meccce, v tibetské u indických filosofů. Ať hledá, kde chtěl, nenalezl nic, až se podíval sám do sebe, do své podstaty a tam jej uviděl. Napadáno je surově proklamování křesťanské víry v době mší. Nakousnuta jsou i zvláštní témata typu „nehraj špatně hry s lidmi, kteří tě milují, protože tě zvanou oči pravdy že neustále sledují“ nebo „vzpomněn si na starého šamana, jak říkal 'Člověk je vrozený sen delína'“. Známou se stala skladba Return to Innocence (Návrat k nevinnosti) a hlavní melodie z filmu "Něko se dvě" nazvaná Carly's song (Carlyna píseň).

Celkový dojem desky je určitě působivý. Je třeba postupně nastří skádky v křídle a v spoukromi. Nezmáloz angličtiny, bohužel, vřivoraj posluchače o smysl celé desky, naši distributori si s překladými hlavní melodie a lámat nebudou. Enigma II - The Cross of Changes KřÍZ změní zanechává posluchače se smíšenými pocity. Někomu připomene komplexitu světa, jindy vyvolá pocit nesmírné dáky a smutku. Nejsm hudební kritik a ani bych jim být nechtl, vzal jsem si na své bedra těžký úkol přiblížit vám Enigmu II, ve které se sám ještě úplně nevnímám. Snad se ale můj popis přátelště, jelikož není njak definitivní. Serióznějším posluchačům hudby tímto připomínám, aby si Enigmy II určité vědli a alespoň jichom si jí poslechl. Ztráta Casy tu rozhodně není.

ANDREW

A nakonec, co vás čeká v příštím čísle?

PŘÍŠTÍ číslo bude jubilejní, páté. Navíme sice proč jubilejní, ale páté bude určité, tím si můžete být jisti. Stejně tak si můžete být jisti, že v něm najdete spoustu věcí, které pro vás s nadílky užším do přístě připravíme. Určitě budeme rekonovat přehledněním hry ARCHA, GENOVA, F-14 FLEET DEFENDER, FANTASY EMPIRES a mnoho dalších, kterého se teď dočkáte mnohdy ne hry ALONE IN THE DARK II, QUEST FOR GLORY IV, LTM, CIVIL STRATÉGIE a další. Zcela určitě vás budeme informovat o hrách na konzoli SEGA, nemina vás ani povídání o hardware, kultuře, bow, resp. Techno, doolay chráněti a neutečete ani před Přehledným zřekáním. Bude tam prostě všechno, jak má být. Doufáme.

Kvalitativně SCORE 4.5 bude v prodeji od 15. dubna 1994.



Jste normální?



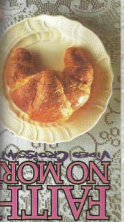
určeny pro Vás!

pak nejsou tyto videokazety

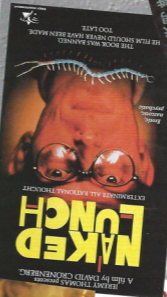
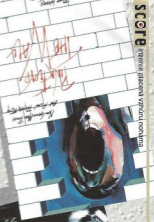


Reklud jste šli na Davina Keirina Costera, Toma Cruise, nebo Patricia Swazeyho, tak si stáej záje, po Vaš nejblížší videotéky; bdi si roz-
noubé pŕijete na své
Podru ne, spoje se s námi, **VISION CLASSIC VIDEO** vám může
nabídnout více než 15.000 titulů v původních anglických verzích,
dovezené pro Vás přímo z Velké Británie,
jako májou úžáku uvidíte
Filmy: od klasických černobílých filmů jako Citizen Kane a King
kong, přes kritiky opovrhávané mistrovská díla Chermila Paradišo
a Cynand de Bergerec až k filmům kultovním jako Je Bád taže
Hudba: v nabídce najdete všechny hudební kategorie od klasické
a baletu až po techno a industriální projekty,
Sport: tu se zejména o laječkovy odvětví, budoje a jisti, že ho
zabere až po techno a industriální projekty,
Dokumenty: Lncete se dozvedet více o životech Hitlera, Stalina
či Lenina? Nebo se raději protejete se zkoušeným písemem F-16?
tenis, bojová umění,
v nabídce naleznete: Motocyklove a automobilové závody, fotbal,
Petera Jackona či japonské animované filmy Manga.

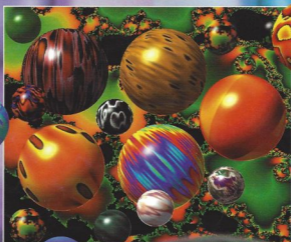
cený nabízených titulů se pohybují od 349,- do 999,- Kč.
nečasteji mezi 449,- a 599,- Kč.
Kompletní katalóg detailů na 15.000 titulů si můžete objednat na
dotykn 24 Kč plus poštovné v přílohu objednávky, nebo si ho
koupit přímo v prodejně **SCORE v Praze 6, Čkalovské ulici č. 7**
kde najdete také některé tituly z naší nabídky.



Ano Vaše nabídka mě zaujala,
zašlete mi „prosim, upřimý katalóg
Vám nabízených titulů na dotykn
(cena 50,- Kč plus poštovné).
Jméno:
Adresa:



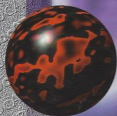
computerová litografie



ZHOTOVUJEME
kompletní reprodukční
a sazební podklady
pro tisk včetně nátisků

POČÍTAČOVÁ SAZBA

A REPRODUKCE
graficky a barevně
náročných tiskovin:
katalogy, reklamní letáky,
firemní tiskopisy, kalendáře,
plakáty, umělecké publikace,
magazíny a časopisy



PRE-PRESS SERVIS

OPPOLZER spol. s r. o.
Velehradská 21, 130 00 Praha 3
tel./fax: +420 224 627 04 69