

PRŮVODCE HERNÍM TRHEM ♦ ČÍSLO 5 ♦ 18. KVĚTNA 1995 ♦ 30 Kč / 40 Sk

# LEVEL

PC ♦ AMIGA ♦ ATARI ♦ 3DO ♦ SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY

ROZHŮVOR:

**ONDŘEJ NEFF**

RECENZE:

**BIOFORGE**

**X-COM II TERROR FROM THE DEEP  
THE DAEDALUS ENCOUNTER**

NÁVODY:

**DISCWORLD**

**LOST EDEN**

**KNIGHTS OF XENTAR**

**dokončení DARK SUN II**

## CD PŘÍLOHA:

**BIOFORGE**

**CYBERIA**

**DESCENT**

**DISCWORLD**

**LOST EDEN**

**TOWER ASSAULT**

**X-COM II TERROR FROM THE DEEP**  
A DALŠÍ HRATELNÉ DEMOVERZE

**CENA: LEVEL+CD = 120,- Kč**

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

# JRC HRÁČŮV RÁJ

CD  
ROM  
1840,-



Jsou firmy, jimž na jejich pověsti naprosto nezáleží a pouštějí do světa samé propadáky a pak jsou pochopitelně i takové, které si svou pověst budují samými perlami. Opravdu si nevzpomínám, že by Lucas Arts vydali někdy hru, která by byla špatná. Full Throttle je dalším přírůstkem do skvělých lucasáckých adventure a jistě bude těžkým konkurentem i pro takové legendy jakými je Sam and Max a Indiana Jones IV. Máte-li ještě rádi motorky Harley Davidson, tak, myslím, není co řešit.



## BIOFORGE

Fantastická akčně-logická hra v prostorách vesmírné základny. Podaří se Vám utéct z základny plné nepřátelských robotů, kterým velí šílený vědec? Pěkrásná texturovaná 3D grafika. Velmi realistické zvuky. Nebojte se trhat ruce a luštit zapeklité hádanky. Směle vpřed!



CD ROM  
1990,-



## Dark Forces

CD ROM  
1990,-



Námět Hvězdné války + zpracování Doom = Dark Forces. 3D střílečka s fantastickou grafikou a neopakovatelnou atmosférou. Čeká na Vás 14 nelehkých misí z různých prostředí. Do své role se vžijete prakticky okamžitě díky perfektnímu zpracování, můžete se dívat i nahoru a dolů, máte k dispozici velké množství zbraní. Každý fanda Hvězdných válek tuto hru prostě musí mít.

CONSUL - Nám. Republiky 12, 301 12 Plzeň, otevřeno Po-Pá (9-18), So (9-12), tel. a fax: 019/523721  
 JRC - Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, otevřeno Po-Pá (10-18)  
 PC SHOP - Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel. 02/24228640, otevřeno Po-Pá (9-18) a So (9-15)  
 POČÍTAČE - Nádražní 1089, 73801 Frýdek-Mýstek, tel. 0658/20133 L.2, fax 0658/2327, otevřeno Po-Pá (9-17)

# LEVEL

PRŮVODCE HERNÍM TRHEM

Založeno 1994

**Vydavatel:** Ing. Slavomír Pavlíček

**Manažer:** Ing. Daniel Ebermann

**Šéfredaktor:** Jan Tománek (BEAST)

**Zástupce šéfredaktora:**  
Tomáš Landa (SILVER)

#### Autoři:

Martin Kalivoda (LACHTAN),  
Ondřej Průša (DRAKEN),  
Vladimír David (MERLIN),  
Jan Herodes (DOLL)

#### Stálý spolupracovník:

Martin Škorpiš (ŠNORCHL)

**Redakční psychiatr a kuchař:**  
MUDR. Josef Hlad

#### PŘEDPLATNÉ A INZERCE:

LEVEL, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6,  
tel./fax. 02/521258, 02/354979,  
02/354441 1.329 a 341

#### PŘEDPLATNÉ PRO SR:

ULTRASOFT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava, SR

#### Předplatné LEVEL č. 6 - 12 /1995

Na adresu LEVEL, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6, zašlete složenku typu "C" 210,- Kč. Cena za jedno číslo je 30,- Kč. Na zadní stranu složenky do Zprávy pro příjemce rozeptejte, která čísla si předplácíte. Prosíme, uveďte zde také své rodné číslo.

#### Předplatné LEVEL vč. CD přílohy čísla 6 - 12 /1995

Na adresu LEVEL, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6, zašlete složenku typu "C" 840,- Kč. Cena za jedno číslo je 120,- Kč. Na zadní stranu složenky do Zprávy pro příjemce rozeptejte, která čísla si předplácíte. Prosíme, uveďte zde také své rodné číslo.

#### KDE MAJÍ STARŠÍ LEVELY?

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6  
PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1  
COMPUTER LAND, Povraznická 4, Bratislava  
Podrobnější informace a adresy dalších prodejen naleznete na stránce 25.

#### Adresa redakce:

LEVEL, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6

**Sazba a layout:** cds, Ing. Petr Jandík

**Osvit:** ANDULA v.o.s.

**Tiskne:** ČTK - Repro, a. s.

#### Rozšiřuje:

Soukromí distributoři, JRC a PNS.

MK ČR 7 039, ISSN 1211-068X

Podávání novinových zásilek povoleno:

Česká pošta, s.p., OZ příprava Praha,  
č. j. 360/95 ze dne 26. 1. 1995

Copyright © Ing. Slavomír Pavlíček

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována, uschovávána v rešeršním systému, nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele. Nevyžádání příspěvků nevracíme.

CENA 30,- Kč

CENA S PŘÍLOHOU CD-ROM 120,- Kč

CENA SAMOSTATNÉ PŘÍLOHY

CD-ROM 90,- Kč

(proti zaslání kupónu ze str. 37)

## RECENZE

BIOFORGE	10
CLOCKWORK KNIGHT	36
DAEDALUS ENCOUNTER	16
DEMOLITION MAN	40
DONKEY KONG	38
FLINK	20
FRONTIER 2	21
GRAVON	28
GREAT NAVAL BATTLES 3	22
IRON ASSAULT	23
LOST EDEN	14
MAABUS	31
PYROTECHNICA	34
SHADOW FIGHTER	24
SKIDMARKS 2	24
SUPER KARTS	35
SUPER STREET FIGHTER 2	41
TANK COMMANDER	30
USS TICONDEROGA	29
VIRTUA FIGHTER	18
WARRIOR	39
X-COM II	
TERROR FROM THE DEEP	12



10



12



14



38



18



16

## NÁVODY

DARK SUN 2 - dokončení	44
DISCWORLD	46
KINGHTS OF XENTAR	43
LOST EDEN	42

## RUBRIKY

OBSAH	3
VĚŘTE, NEBO NE!	3
RADY	4
MAGIC THE GATHERING	5
ROZHOVOR: ONDŘEJ NEFF	6
NOVINKY ECTS	8
STEREOGRAMY	25
PLAKÁT	26-27
KONZOLE	36-37
DOPISY	48
JOYSTICKOMÁNIE	50

## Věřte, nebo ne!

→ Pozor na to, Silver se chce stát jaderným fyzikem. První poučka, kterou vymyslel vyplývá z jeho zkušenosti z průniku atomů. Skáčete-li padákem, dejte si pozor, abyste neshořeli. Při letu také v žádném případě nemluve, protože byste mohli shořet zemřít. Inu, atmosféra je převit. Pro toho, kdo jezdí s korikurenci, kinodržel zdamral

→ Co se stalo se Silverem? Proč nepíše? Inu, dělal interview s upírem a pohovor s berním úřadem, nechť je mu zem lehká.

→ Řeknu vám, taková sekera v hlavě, není zrovna příjemná...

→ Nikdy neoužívejte koleje, protože nikdy nevíte, kdy pojede tramvaj (znáte ty jízdní řády).

→ Znáte demo Full Throttle demo? Pak víte, že se jeho dělá pohybuje okolo 2Mb, což není zrovna standardní délka pro zapakovány soubor...

→ Máte problémy s počítačem? Vaše dotazy již zodpoví Glánek na čtvrté straně. Kódy přeci jení ne, tak vaše dotazy samozřejmě profesionálně zodpovíme.

→ ...krve by se v něm nedolezal... a taky ne!

→ Skládáme songy!!!!!! Přijďte na CD přidáme pár svých tracků.

Zatím prozradíme názvy několika hitů: "Na okně seděla kočka, ale už nesedí!", "Padá kopi do tvých vlasů, zastaví se až u pasu" a třeba "Máme doma kompot, máme doma zavařenou kočku..."

→ @#&#&#&# \$%^&#&#&# \$!% ^&#!! Dobby ne? Plánujeme vydat Česko-\$%^&#&#&#&# slovnik!

→ Budete-li koukat na stereogramy, dejte si pozor, abyste si neušlíhali nohu.

→ Nikdy se nerouhejte k Bohu při bouřce v mokrem brnění na kopci.

→ A perla na koně: "Perla"

# Udělejte si (to) sami. Ale pozor, nepřežte to!

Nechechme vás nudit a ohromovat čtyřmi řečmi o počítačích. Nechechme ani ... , no prostě a jednoduše nehodláme dále snášet výsměch nezájdušných strojů ve vesmíru! Ano, mluvíme o počítačích. O věcech bez duše, ale s spoustou trpělivosti dohánět nás k šleštilství. Nevinností, s jakou vám váš miláček oznamuje "Bad or missing system," nebo "Bad command or file name", je neslyšitelná drzost. Jsou to ty neprádnější "věci" na světě. Ale raději toho nechechme. Pod stolem se něco podezřelě chvěje. PSST! Musíme být potichu. Teď vám chceme podat jen několik praktických rad na zvýšení spolehlivosti a rychlosti počítače. O sestavení rad na zkrácení počítače a obranu před ním ani neuvažujeme. Ať už ani neuvažujeme!

Rad je poněkud více, takže je raději vezměme pěkně popořádku.

## Základní deska #1:

Pro všechny, kteří chtějí ze svého počítače vymáčknot maximum, mám jednu radu k nezaplacení (oprávdu se nedoplatíte). Vezměte to sešlým rozumem. Jak pracuje počítač uvnitř? Z periferiího zařízení (klávesnice, myš...) zadáte informaci. Ta se dlouhou a stříplnou cestou plošných spojů přivede do procesoru, kde je zpracována a později opět dlouhou cestou putuje dál (disk, monitor, ...). Co tedy můžeme udělat pro zrychlení? Zkrátit tyto cesty. Vymontujte desku a pájkuji ji propájete, kde můžete. Tím vzniknou krátké spoje a vše je vyřešeno. Již žádné pomalé tyto instrukcí a informací.

## Základní deska #2:

Nestačí vám výkon vašeho počítače? Závídíte kamarádovi rychléjší stroj a nemáte peníze na upgrade svého? Nepropadajte zoufalství, protože nic není nemožné. Stačí jen odklopit kryt počítače a podívat se do knížky k motherboardu a v ní najít příslušnou stránku, na níž by měl být zakreslen switch pro změnu přívodu proudů k procesoru. Jestliže máte 3V procesor, neváhej a pusťte do něj 5V. To budete koukat, to bude rychlost, až se vám z počítače bude kouřit...  
POZOR! Nemáte-li větrák, je potřeba položit na procesor kostku ledu (nejlepší led se osvědčil z tvrdé vody).

## Procesor:

Máte-li příliš kvalitní základní desku (např. pro DX4 nebo Pentium) a v ní ne příliš výkonný procesor (SX,DX)? Není nic snazšího než dojt do prodejny pro mladé techniky a koupit několik miliónů tranzistorů. Čím více, tím rychlejší procesor postavíte. Nyní v době vyčleňte jednu dobře větrátelnou místnost a začněte s výstavbou. Silver má na zahradě postavený procesor 786 na 250 MHz a šlape docela dobře.  
POZOR! V létě je potřeba takto postavený procesor často kropit, aby stále plaval, neboť by mohl dojt k chybnému výpočtu plouvoucí čárky.

## Adaptéry (radě):

Propájete jste desku, postavili si procesor a stále počítač nestačí vašemu tempu? Na co myslíte, že je v BIO-Su nastavená rychlostí frekvence slotů? No přece k nastavení. U slotů ISA nastavte 20 MHz namísto doporučených 9 MHz. U slotů Local Bus (PCI, VESA) nas-

tavte 100 MHz oproti 33 MHz. Se sloty EISA a MCIA se většina z vás asi stejně nesetká, takže je zbytečné se o nich zmiňovat.

## Pevný disk:

Chcete se zbavit špatných bloků? Rozeberte disk (varovná nápis "void warranty if removed" neberte v potaz) a otfete vnitřek harddisku hadrem na podlahu. Ale ony ty bloky nejsou zas tolik zlé, jak se o nich píše. A co ztracené clustery? O ně nemějte obavy. Ty se vždy najdou (pod postelí). Jestliže nepomůže žádná z výše uvedených rad, vezměte disk magnetem.

## Myš #1:

Běhá vaše myš, kam se jí zlíbí? Kdyby to byl motýl, lze mu přistřihnout křídla, ale myš? Stačí zakoupit pastičku na krysa a ona si dá již pozor, potvora.

## Myš #2:

Jestliže nic nepomohlo, začněte ji nadávat do krysa a podobné hávěti.

## Přidavné desky:

A je to tady! IAO, IRQ přerušení, I/O base memory a DMA kanál jsou ty noční můry všech, ale opravdu všech pěčečkářů. Není proti nim efektivní obrana. Není standardního způsobu nastavení. Zde žádná rada neexistuje, z čehož plyne, že vám nemůžeme poradit (i při té nejlepší vůli) ani my. Svíčuňte a nastavujte jak je libo. Ale pamatujte na to, že správná funkce desky ještě nemusí zaručovat správnou funkci zitra. Prostě a jednoduše je nastavování IRQ, I/O a DMA klasickou úkázkou nejvyšší možné arogance počítačů.

## Monitor #1:

Monitor je černý? Zkuste je-li zapnut. Monitor je stále černý? Zkontrolujte připojení k počítači. Monitor je stále černý? Nastavte jas a kontrast. Monitor je stále černý? Já nevím! Teba je natřete bílým latexem. Monitor je ještě černější? Už dost!!! Vyhodte jej z okna (pozor na chodce).

## Monitor #2:

Bliká váš monitor, nezvládá vyšší rozlišení nebo vám připadá vše 21" obrazovka příliš malá? Existuje několik různých způsobů. Jedno řešení není stejné, a to druhé máte zadarmo. Nejprve tedy to draží, tedy však funguje pouze na starší typy monitorů s datem výroby okolo roku 1630. Nejprve otevřete zadní dvířka monitoru a zkontrolujete stav svých grafických traspiků. Chcete-li pracovat ve vyšším rozlišení než 800x600, doporučíme z vlastní zkušenosti stav redukovat na 60-72. Příbytečné traspiky buďte prodejte do Zverimexu, nebo je spláchněte do záchodu. (Nebojte se, oni si již poradí.) Máte-li jich naopak málo, zkuste buďte zkontaktovat své kamarády, jestli nemají přemnoženo, nebo jim koupit marmeládu, aby pracovali rychleji. (Druh marmelády závisí na původu traspiků.)

## Přidavné zařízení:

Proti nedostatku místa na paměťových médiích, hlavně na "tvrdém disku", je jediná účinná finta (možná s tím zavítáme na Patentový úřad). Tota finta, stejně jako každá geniální myšlenka, je prostá. V době CD-RO-

Mek a výměnných harddisků, kde jeden megabajt již není nicím, se stále častěji objevují v odpadkových koších disky. Sežte je jak tedy co nejvíce a napište jim disk boxy! Box pro menších úpravách připojte k paralelnímu portu (viz návod a schéma). Nainstalujte ovladač ramdrive.sys. Do configu napište řádku DEVICE=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS XXXX, kde XXXX značí počet disků v boxu. Jak vidíte, v jednoduchosti je síla.

## Zdroj a napájení:

Jak zkontrolujete hodnotu napětí v zásuvce? Stačí jeden zvolený "dobrovolník" s dlouhým jazykem. Ten otfine (podobně jako u testu devítil voltové baterie) fází a zůstává přitoměnost napětí i proudů (ale učte spíše pozor).

Při absenci napětí svolujte všechny své kamarády, rozdějte ebonitové tyče a líščí ohony a připojte je v sérii k počítači.

Je-li poškozena síťová šňůra, nezuofejte. Vzpomeňte si na vodovod lidského těla. Kamarád at zásuvku spojí se zdrojem počítače. Stačí ručně, ale čím více tekutin (čaj, kola ...) tím je tělo vodivější a počítač rychlejší.

## Úplné selhání:

Teď, at již v Boha věříte nebo ne, vám nezbyvá nic jiného než se modlit. Co nejrychleji vyběhněte před dům, nakupte kybl hliny (nejlépe jílu) a v pokoji před počítačem uplácejte oltář. Poklekněte, sepněte ruce a odříkávajte otcenaš, dokud vyslíšením neztratíte vědomí. Zkuste jej přemluvit (ale nepodpláčet, nemá to rádo). Jedině On vám totiž může (ale nemusí) pomoci.

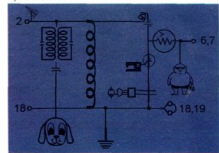
## Vše je funkční:

Budeme-li věrni myšlenkám Murphyyho zákonů, nemůžeme být vše funkční. Věřte-li přesto tomuto nesymslu (bezchybné funkce počítače), není vám již pomoci a počítače získaly moc i nad vaše vědomí. Pamatujte si, že vždy a všude není něco v pořádku (a to platí vždy a všude).

Z vlastních i nevládních zkušeností sepsali:

Doll a Beust  
(Redakce časopisu Level, ani vydavatelství neručí za škody vzniklé použitím těchto skvělých rad.)

Schéma propojení procesoru s vlastnoručně vyrobeným harddiskem:



## Co je na CD disku LEVELu v tomto čísle?



**BIOFORGE  
X-COM II TERROR  
FROM THE DEEP  
LOST EDEN**

**DISCWORLD  
TOWER ASSAULT  
DESCENT  
CYBERIA**



a další hratelné demoverze a jiná překvapení.

Samostatnou CD přílohu si můžete zakoupit po předložení kuponu ze strany 37 v prodejnách JRC a PC SHOP nebo Vám ji zašleme, pokud na adresu LEVEL, P.O. BOX 28, 160 17 Praha 6, poukážete složenkou typu "C" 90.-Kč, (na zadní stranu do zprávy pro příjemce napište "CD LEVEL 5").

## karetní hra

### Pravidla hry

#### Popis hry

Magic je karetní hra, ve které dva protihráči představují mocné kouzelníky. Je to bitva, v níž se oba snaží vyhnat soupeře ze země Domínie. Každý hráč má svůj vlastní balíček s kartami - nestvůra (creature), zeměmi (land), kouzly (sorcery) a věcmi (artifact).

Kdo vyhrává, získá více než uspokojení: vítěz dostane také jednu kartu od soupeře. Během časy se balíček bude zvlášťovat a zmenšovat, jak hráč bude protihrávat, vyhrávat či měnit karty. Dobrý balíček může hrát stejnou rolí na cestě k vítězství jako dobrá taktika během hry. Velkou rolí hráje také zvolená strategie. Domínie je rozlehle místo a překvapení budou vyskaovat ze všech koutů.

#### Na začátku

Oba hráči musí mít svůj vlastní balíček karet, alespoň se 40 kartami. Dále potřebují něco na zaznamenávání životů, nejlepší asi tužku a papír, a rozumně velkou, rovnou plochu na vykládání karet. Na začátku hry každý zamíchá svůj balíček karet, případně i protivníků, a sejme jednu kartu ze soupeřova balíčku. O tyto karty se bude hrát. Pak si všichni vezmou do ruky sedm karet z vrchu svého balíčku.

#### Pojmy

Balíček karet se nazývá knihovna, místo na vyložené karty hřbitov a místo na vykládání území. Může se stát, že se s některými kartami hraje i na soupeřově území (pak si nezapomeňte vzít nazpět své karty).

#### Hrací kolo

V každém kole hráč provádí následující kroky:

1. **Narovnání karet (tap/untap):** Mnoho karet má na sobě šikmý T v kroužku. To znamená, že pokáždě, když je použita jejich síla nebo schopnost, musí se karty otočit naležato. Tyto karty se nemohou znovu použít, dokud nejsou otočeny zpět nastojato. Na začátku svého kola hráč narovná všechny své karty.

2. **Udržba ( upkeep):** Vyžadují-li některé karty provedení nějaké akce během této fáze, je tento požadavek uveden přímo na kartách. V této fázi mohou hráči sesílat kouzla rychlého účinku (fast effect).

3. **Uzávěr (draw):** Hráč si lízne kartu z vrchu svého balíčku. Jestliže už žádnou kartu z své knihovny nemá, tak prohrál.

4. **Hlavní fáze:** Jestliže chce, může hráč vyložit z ruky jednu zemi, může použít jednu. Také může se svými nestvůrami ve hře započítat na protivníka, ne však častěji než jednou za kolo. Zemi může vyložit buď před nebo po útok. Toto je také jediná fáze, kdy lze vyvolávat kouzla, vylepení, kouzla nebo věci. Tato kouzla je možno sesílat kdykoliv během této fáze kromě útoku.

5. **Vyřazení karet (discard):** Jestliže hráč zbudve v ruce více než sedm karet, musí nadbytečné odložit, aby mu jich zbylo jen sedm. Zbudve-li mu sedm nebo méně karet, nesmí vyřadit žádnou.

6. **Oznámení:** Protože hráč na tahu nemusí vyřazovat žádnou kartu a pořadí v hlavní fázi není dáno, protihráč neví, kdy skončí. Proto se mu to musí oznámit.

7. **Uzdravení (heal):** Po oznámení konce může soupeř, tak jako ostatně vždy, odpovédět nějakým rychlým účinkem, na což i hráč může odpovédět. A když toto vše skončí, veškerá škoda způsobená nestvůrami ve hře se maže. Tim také končí jedno kolo a na řadě je protivník.

Po každé akci musí být dána soupeři možnost zasáhnout do hry.

#### Vítězství

Každý hráč má na začátku hry 20 životů. Jestliže počet životů hráče klesne pod jeden na konci nějaké fáze nebo na začátku či konci útoku, tento hráč prohrává. Dostanou-li oba hráči nulý současně, hra končí nerozhodně. Hráč také vyhrává, když soupeři dojdou karty v knihovně.

#### Mana

Většina kouzel potřebuje k seslání manou. Mana má

buď jednu z pěti barev (bílá, modrá, černá, červená, zelená) - nebo je bezbarvá.

Nejobvyklejším zdrojem many jsou země. Tyto karty dávají maně různé barvy a většinou poskytují jeden bod many na kolo. Při použití se musí karta otočit.

Pět základních druhů zemi jsou pláň (bílá mana), lesy (zelená mana), bažiny (černá mana) a ostrovy (modrá mana). Základní země nemají žádné další vlastnosti. Během hry se může stát, že se země změní na všechny další vlastnosti, které případně měla. Také se může změnit barva poskytnuté many.

Mana se dá také získat i z jiných karet, na nichž je pak vše vysvětleno.

Mana se nesmí poskytovat jménu hráči. Otočení země za účelem získání many je považováno za přerušení.

#### Části karty

Na vrchu každé karty je uvedeno její jméno a cena kouzla. Dále následuje obrázek a o jaký typ kouzla jde. Ve spodní části je text vysvětlující její možnosti. U nestvůr je správo dále uvedena také síla a odolnost.

#### Kouzla

Je šest základních typů kouzel: vyvolání (summon), vylepení (enchantment), kouzla (sorcery), rychlá kouzla (instant), přerušení (interrupt) a věci (artifact). Každá karta mimo zemi je kouzlo. Po úspěšném zahrání přestává karta být kouzlem. Některá kouzla se odkládá hned po seslání, jiná, trvalá kouzla (permanent), zůstávají ve hře. Země, věci, nestvůry a vylepení jsou trvalé. Sesílatel kouzla je obvykle také jeho vlastník (controller). To ale nemusí platit po celou hru. Trvalé kouzlo ve hře může být odstraněno jedním účinkem jiné karty.

Cena kouzla (casting cost): Cena je uvedena na každé kartě. Skládá se z čísla v sedem kroužku anebo symbolů many, které určují, kolik many dané barvy je potřeba na seslání kouzla. Číslo říká, kolik libovolné many je ještě potřeba. Na některých kartách může být také X v sedém kroužku. To znamená, že se může použít libovolné množství many, i žádná, na doplnění ceny. Text na kartě vysvětlí, jaký účinek bude mít tato mana.

Odkazuje-li se na cenu kouzla, je myšleno množství many potřebné k seslání kouzla.

**Cíl (target):** Některá kouzla vyžadují specifické cíle. Jestliže tato kouzla objekt není ve hře, není možné ho sesílat. Jiná kouzla mohou ovlivnit určité typy karet, tzv. všechny karty tohoto typu ve hře.

**Obět (sacrificing):** Vyžadují-li karty obět, musí se obětovat karta dříve na hřbitov. Tato karta je pohřbena a nemůže být proto obnovena. Nelze obětovat citi nebo již mrtvou kartu. Tak jako je mana utracena při ohlášení kouzla, je také obět pohřbena již při ohlášení, i když je pak kouzlo neúčinné.

**Další cena (additional cost):** Některé trvalé karty mohou mít zvláštní schopnosti, které mohou být využity po seslání kouzla. Cena těchto schopností je uvedena v textu na kartě.

**Věci (artifact):** Věc může být použita ve stejném kole, ve kterém je vyvolána. Je-li otočena, pozbyvá účinku a nabývá ho, až když je opět narovnána. Věci často mají aktivní cenu. Není-li na kartě uvedena cena a ani se nemusí otáčet, působí trvale. Je-li uvedena cena a ani, musí být použity věci předem ohlášeno.

**Věc nestvůra (artifact creature):** Tyto karty jsou věci, pro které také platí pravidla pro nestvůry. Nelze s nimi hrát v kole, v němž byly seslány.

**Vylepení (enchantment):** Vylepení mají trvalý vliv a nemohou být otočena. Ta, která nemají cíl, ovlivňují oba hráče, pokud není na kartě uvedeno jinak. Mají-li



cíl, mohou být seslána pouze na něj.

Některá vylepení mají aktivní cenu, která se musí zaplatit při každém použití. Mohou se použít i nekolikrát v jedné chvíli, ale vždy se musí zaplatit.

**Kouzlo (sorcery):** Kouzlo jsou hned po seslání odstraněna.

**Vyvolání (summon):** Vyvolání přivede nestvůru do hry. Nestvůry nemohou být použity v kole, v němž byly seslány.

**Rychlá kouzla (instant):** Tato kouzla mohou být zahrána jak v hřáčově, tak i v soupeřově tahu. Po seslání je okamžitě odstraněno.

**Přerušení (interrupt):** Také přerušení může být sesláno i v soupeřově tahu a i když je hned odstraněno, jeho působení na jiné kouzlo je trvalé. Přerušit lze soupeřovo nebo i vlastní kouzlo, a to i vícekrát.

**Kouzlo rychlého účinku (fast effect):** K těmto kouzlům patří přerušení, rychlá kouzla a zvláštní schopnosti trvalých kouzel. Mohou být použita jak v hřáčově tak i v soupeřově kole. Rychlým účinkem se může odpovédět na jakoukoli akci soupeře a ten zas může odpovédět svým rychlým kouzlem atd.

#### Nestvůry

Nestvůry vznikají sesláním vyvolání. Po úspěšném seslání se toto kouzlo stává nestvůrou. Takové karty lze snadno poznat, protože mají v pravém dolním rohu dvě čísla oddělená lomítkem.

**Síla a odolnost (power and toughness):** Síla a odolnost jsou čísla jsou síla a odolnost nestvůry. Síla udává, jakou škodu při útoku způsobí nepříteli. Odolnost určuje, kolik škody nestvůra přežije. Tato škoda se během kola sčítá a není-li nestvůra mrtvá, je na konci vyvolána.

**Žed (walk):** Zdi jsou nestvůry, které nemohou být použity k útoku. Jestliže je jejich síla větší než nula, způsobí při obraně nepříteli škodu.

**Charakteristika (characteristic):** K charakteristice nestvůry patří její typ, barva, síla, odolnost, cena kouzla a zvláštní schopnosti. Odkazuje-li se na sílu nebo odolnost, jsou myšleny stávající hodnoty včetně vylepení.

**Zvláštní schopnosti (special ability):** Má-li nestvůra nějaké zvláštní schopnosti, jsou uvedeny v textu na kartě. Někdy je nutno kartu při použití otočit nebo je potřeba nějaká mana. Musí-li se karta otočit, nelze schopnost použít víckrát za kolo. Je-li potřebná mana, musí být poskytnuta při každém úniku schopnosti. Právě vyvolaná nestvůra nemůže utóčit ani používat žádné schopnosti, při které se musí otočit. Většina nestvůr tedy nemůže dělat nic v kole, ve kterém byly vyvolány, ale mohou blokovat během tahu protivníka.

Dokončení přístě.



## Ondřej Neff:

# "Život je počítačová hra"

**L**evel: Pane Neff, jako spisovatel jste jistě velmi zaneprázdněn, ale přece jen, najdete si někdy chvíli na hraní počítačových her?

**Neff:** Ano. Prakticky každý den si najdu alespoň chvíli, ale je pravda, že si vybírám. Nejsem ale na hry stavěný, protože na strategii jsem hloupej, na simulátory jsem nešikovnej, dungeony a většina adventur mě nudí, takže jsem na své životní cestě zakopl jen o pár her, které mě opravdu zaujaly. Začalo to ještě osmibitovým Batmanem, pak dlouho nic a pak přišel Princ, kterého nám nainstalovali v Mladý frontě, když tam začali počítače, aby donutili redaktory, kteří do té doby psali pouze na psacím stroji, nějakým způsobem komunikovat s počítačem. Princ i a li mě tedy velice potěšil, pak jsem hrál Gods a v poslední době Little Big Adventure. To je opravdu hra, která mě uchvátila a je to hra mého srdce. Už jsem ji tedy dohrál a koukám po další a ono nic takového není.

**Level:** Na další otázku, kterou jsem vám chtěl položit, jste v podstatě již odpověděl.

děl. Přece jen se vás zeptám, jakému typu her dáváte přednost?

**Neff:** Ve hře, kterou hraji, je pro mě nezbytné, aby v ní byl "panáček" a já abych ho mohl ovládat. Líbí se mi, když má hra nějakou zajímavou grafiku, prostě hezké obrázky. Gods se mi líbil tou barokní výtvarností nebo Princ. Člověk ale zvyšuje nároky, takže bych toho Prince dnes již vůbec nehrál. To je právě taková ta specifická otázka, to vrácení se ke hram.

**Level:** Dá se tedy říct, že u her kladete hlavní důraz na grafiku?

**Neff:** Ano, velice mi na ní záleží, protože z toho vyplývá takový pocit okouzlení. Když přijdu do nějaké místnosti, něco se vyvalí, já koukám a připadám si jako malé dítě. Když byl Ježíšek, tatínek otevřel dveře a já uvnitř našel svítící stromček. Já se vlastně v té počítačové hře k těmto autentickým emocím vracím.

**Level:** Setkal jste se někdy s hrou, která by byla v souladu s vaším názorem na budoucnost?



**Neff:** Podívejte se, mě velice těší, že velké procento her je v žánru SCI-FI nebo fantasy. Stále ale čekám na hru pocitovou, emotivní. Nedávno jsem o tom napsal článek, který vyšel v Nové přítomnosti. Nazval jsem ho: "Čekání na procesor" a v něm obhajují počítačové hry vůči takzvaným "intelektuálním", kteří jim vyčítají brutalitu a neblahé efekty na mladé lidi. S něčím takovým nesouhlasím a jsem zásadně proti. Faktem ale je, že konstruktore her vede k takovým poměrně primitivním konfliktním střetům na obrazovce nebo k nějakému hledání, ale nějaká složitější zápletka nebo citový vztah tam zatím chybí.

**Level:** Co si myslíte o názorech psychologů o rostoucí brutalitě v počítačových hrách a možnosti, že by nějaký jedinec pod vlivem počítačové hry mohl jít někoho zabít?

**Neff:** To považuju za naprostou pitomost. To máte tak, jsou lidi, kteří na něčem musí získat užítas, a když zjistí, že je nějaký fenomén, jako počítačové hry, tak on vystoupí jako ten velký varovatel a "prstovytýčkovatel" a získává na tom čisté osobní pozici. Zatím ale nepříšle nikdo s čistou statistikou, kde by se ukázalo, že mezi bestialními vrahy je osmdesát procent pařanů, tak OK, ale ukážete mi takovou statistiku. To jsou prostě blábnosti. Ty kořeny té pravé zblábnosti jsou někde úplně jinde.

**Level:** Myslíte si tedy, že nějaká závislost na hrách, jako na hracích automatech, nehroží?

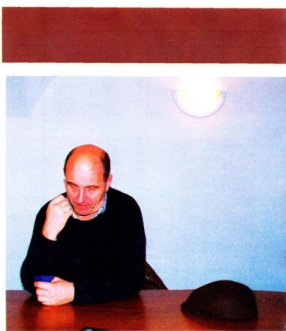
**Neff:** Podívejte se, pokud jde o ty hrací automaty, já si nejsem jistý, jestli to není trošku něco jiného. V tom nemám prakticky jasno, ale když máte doma počítač, tak vás to nějakým způsobem vysvětluje sociálně a intelektuálně. Kdežto zapadnout do hospody a narvat tam do toho slotu pětikoruny, to je trochu něco jiného. Pozor na to. Já bych to nespojoval, to si zaslouží, řekl bych, velmi bedlivou a odbornou pozornost odborníků, kteří by na základě faktů skutečně seriózním zkoumáním tu věc pochytili. Já na to ale opravdu nedovedu odpovědět.

**Level:** Souhlasil byste, kdyby vám někdo nabídl spolupráci na kvalitní počítačové hře?

**Neff:** Já bych byl nadšený. Předpokládám, ale že k tomu u nás dojde, a že autoři prouzu určitého typu budou, jako v zahraničí spolupracovat na hrách.

**Level:** Samozřejmě, tak by to být mělo a hry by měly být profesionální po všech stránkách. Neměli by je dělat jen programátoři, ale celý štáb lidí.

**Neff:** Jistě, je potřeba vytvořit jen takové



# bez ukládání pozice."

jádro a na něj napasovat děj, grafiku a tyhle věci. Vím o tom jen velmi málo, nebo téměř nic, ale domnívám se, že je to vše příšerným způsobem náročné a že bude potřeba to nějakým modulárním způsobem rozpracovat, aby to byly takové prefabrikáty a na to že by se nabíral grafika a příběh. Počítáváte, dokud toto není, tak já nevěřím, že na české půdě může vzniknout něco kvalitního.

**Level:** Nemzri vás jako spisovatele, když vidíte, jak si stále větší spousty lidí pustí počítačovou hru, než aby si přečetly knižku?

**Neff:** Absolutně ne. Literatura se stane výlučnou záležitostí. Já vnímám své psaní SCI-FI jako jakýsi druh sebeuspokojení z toho, že komunikuji s určitým druhem lidí. A já se občas setkávám s lidmi, kteří četli mé knižky a jsem hrozně rád, že to nejsou hloupí lidi. Říkám si, že bych se měl až stydět, že se takhle kvalitní člověk zabývá výpovědí, které mám, že mi věnoval ten čas. Ne že si koupil za padesát korun knihu, ale že mi věnoval ty dva až tři večery a že se mnou komunikuje v té knize. Navázal jsem s nimi kontakt, a to je podstata té práce. Nemyslím si, že literatura je tu dnes kvůli tomu, aby bavila tisíce lidí, na to jsou úplně jiná

media a ty hry jsou jedním z nich. Ale skutečně by mě těšilo, kdybych mohl jednou na nějaké kvalitní hře spolupracovat.

**Level:** Jaký je váš názor na virtuální realitu? Nemyslíte si, že je to zloba a hrozba lidstva?

**Neff:** V žádném případě. Virtuální realita je samozřejmě novinářský termin a lidí, kteří na sebe zase chtějí upozornit, dělají okolo toho velkános "čoro moro". Dnes je to novinka, ale za pár let to bude všední a obyčejná věc jako notebook nebo cokoli jiného.

**Level:** Myslíte si tedy, že to neopadne, jak tvrdí zlí jazykové, jako nějaký útek z reality pro slabochy?

**Neff:** Ne, to je naprostý nesmysl. Jediný rozdíl je, že ti lidé budou mít na uších sluchátka, a obrazovku budou mít přilepenou v malých brýlích.

**Level:** Poslední otázka. Stalo se vám někdy, že by vás nějaká hra inspirovala k

napsání knihy nebo povídky?

**Neff:** Přímo ne, ale vlastně díky hrám jsem se začal dívat trochu jinak na život a začal jsem si uvědomovat, že ve hře máte jisté uzlové body, kde není návratu. Můžete váhat, ale pak zmáčknete enter nebo F1, to je jedno, pak se něco stane a od toho se odvíjí další věci. Ale návrat není a ono to je v životě taky.

**Level:** V některých hrách ale existuje možnost uložení pozice, což v životě není.

**Neff:** To je velmi správná námitka, ukládání pozic v životě není. Máte pravdu, život je zkurvená počítačová hra bez ukládání pozice. Mělo by se to reklamovat u výrobce.

**Level:** Děkuji vám za rozhovor.

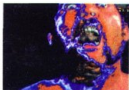
Za redakci Beast

# Novinky

**Novinky, novinky a zas novinky. Softwarové firmy už nevědí co by, a tak produkují stále nové a nové hry. Pokusím se vám přiblížit, co prezentovaly firmy na výstavě v Londýně - ECTS.**

Firma Interplay se dala na tvorbu her podle filmových předloh, což dokazují i hry **Frankenstein - Through the Eyes of The Monster** a **Casper**. Zatím co Frankenstein má být horor, při němž bude tuhnout krev v žilách (není divu, protože právě vy se budete muset vžít v monstrum sestavené z částí mrtvých lidských orgánů), Casper bude rozverná hra plná veselých duchů. Ale zatím jsou obě hry ve vývojovém stadiu, takže datum vypuštění na trh je stále ještě v nedohlednu. To samé se ovšem nedá říct o dalších produktech Interplay, které již dávno měly kráslit monitoru všech náruživých hráčů. Ano, samozřejmě že mluvíme o dvou dungeonech **Stonekeep** a **Dungeon Master II**. Stonekeep má být dokonalá graficky zpracovaná. Veškeré objekty by měly být 3D a do toho všeho autoři natočili sekvence s živými herci, kteří nemají být ledajáci... Přidáme-li k tomu všemu inteligentní postavy ve vaší partě a dnes již samozřejmý automapping, nemělo by v Stonekeepu vzniknout nic špatného. Právým opakem Stonekeepu bude **Dungeon Master II**. DM2 nebude sice oplývát perfektní grafikou, ale příběh a hratelnost bude vše mnohonásobně převyšovat, alespoň tak to tvrdí autoři. Hra již dávno měla být vypuštěna do světa, ale přece jen každá věc má své stránky. Pozdrží-li autoři vydání hry ještě nějaký ten mě-

## Stonekeep



vyšovat, alespoň tak to tvrdí autoři. Hra již dávno měla být vypuštěna do světa, ale přece jen každá věc má své stránky. Pozdrží-li autoři vydání hry ještě nějaký ten mě-

## Conqueror A.D. 1086



## Fairway to Haven



sic, zkrachuje konkurenční časopis, neboť se mu zblázní redakce. (Všichni v konkurenčním časopise jsou totiž z DM2 naprosto zúštinu.)

Tvůrci legendárního Simona the Sorcerer, jenž před rokem vzbudil tolik úžasů, připravují pokračování s názvem **Simon The Sorcerer II**. V době 3D studia jistě přijde vhod další klasicky kreslená adventura. Pro všechny, kterým se Simon the Sorcerer líbil tak jako nám, budou následující řádky pastva pro uši. V Simonovi II na vás čeká 48 perfektně prokreslených obrázků a více jak dvacet charakterů, s nimiž budete moci volně komunikovat. Na větší vzdálenosti se budete moci samozřejmě pohybovat po mapě. Všichni v LEVELu pevně věříme, že SIMON II bude pastva pro všechny smysly. Možná, že to o firmě Adventure Soft nevěte, ale kromě Simona udělala i legendární hry jako Waxworks a Elvira I a II.

Nova Logic po ne příliš podané hře **Armored Fist** chystá jakési volné pokračování legendární hry **Comanche Maximum Overkill** s názvem **Wewerolf vs. Comanche**. Wewerwolf by měl být podle všech zpráv volné pokračování **Comanche**, v němž přibudou možnosti výběru dalších vrtulníků. Také grafické zpracování by mělo prodlévat změny k lepšímu - velké čtverce se změní v menší a z fleků povstanou tanky a vrtulníky. Hlavním výlepšením by však měla být hra až osmi hráči po síti. Taková letka osmi lidí, to může být něco! Ale nepředbíhejme, uvidíme, co z toho bude.

Firma Microprose se pustila do leteckých simulátorů. **Navy Strike** a **Top Gun** budou perfektní graficky zpracované simulátory stíhaček. Obě hry samozřejmě, jak už jinak, než v SVGA. V **Top Gunu** kromě

## Simon The Sorcerer II





# FACTS

## Dungeon Master II



perfektní grafiky přibudou i digitalizované prostředí ze slavného filmu Top Gun

Time Warner Int. - firma, která vytvořila i perfektní bojovou hru dinosaurů **Primal Rage**, která (bude dokončena pro PC na podzim), chystá adventuru s prvky strategie **Conqueror A.D. 1086**. Hra se bude odehrávat v dobách rytířských turnajů, válek a hrdinství, máme se tedy nač těšit.

Nyní několik řádek o firmě, která chystá velké množství her. GAMETEKU připravuje hru s názvem **Fairway to Haven**. Bude se jednat o nejnovější zpracování hry, v níž odpalujete bílý míček. Ano, hádáte-li, že se jedná o golf, tak nezbyvá než souhlasit. Ale je potřeba podotknout, že není golf jako golf, tenhle by měl být lepší než legendární Links 386 Pro. Asi nejocěkávanější hrou od GAMETEKU by mělo být pokračování Elite II s názvem **Frontier: First Encounters**.

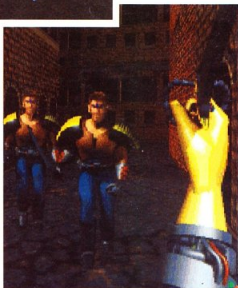
Pro milovníky Elite, tedy kosmických obchodů, bude nově pokračování **Frontiera opravdová bomba**. Samozřejmě přibudou nové kosmické lodě, spousta misí a grafika také prodělá velké změny. Notoričtí obchodníci a veksáči, těšte se, konečně budete moci uplatnit své umění v počítačové hře.

Za povšimnutí jistě stojí i **Cybermage** od Electronic Arts. Bude se jednat o perfektně graficky provedenou střílečku z vlastních očí. Postavy by neměly být tvořeny jako v Doomu, tedy bitmapově, ale vše by mělo být počítáno v reálném čase. Uvidíme, možná už bude Doom konečně překonán. **Need for Speed** - perfektní simulátor auta, který mohli majitelé PC obdivovat pouze u svých kolegů z 3DO, nyní Electronic Arts předělávají na PC. Doplním-li, že jde snad o nejlépe převedený simulátor auta na osobní počítače, tak jistě srdce všech rozených závodníků zaplesá.

Někdy je novinek více a někdy zas méně, tento měsíc bohužel převládá spíše druhé z zmíněných stanovisek. Co naplat. Snad se zase příští měsíc ručička "novinkoměru" vychýlí na opačnou stranu a ve světě se objeví spousta a spousta nového software, o němž se bude moci psát.

Beast

## Cybermage



## Super Street Fighter





**M**áte rádi hry typu Alone in The Dark a připadalo vám, že ve druhém díle bylo příliš málo ževa? Není nic lehčího, než si zahrát BioForge.

Origin je velmi zajímavá firma na počítačové hry, neboť o ni kolují různé fámy a zvěsti. Po perfektních dungeonech Ultima Underworld I a II se po několika letech objevila hra Wing Commander III - Heart of Tiger. Ihned po uvedení hry na trh všechny zarazily obrovské hardwarové nároky, jež hra požadovala. V době vypuštění WC3 byl standardní počítač 386, nebo 486 s čtyřmi MB paměti. Kdo vlastnil osm nebo snad víc, byl více než "king". Ovšem s tímto "skromným" hardwarem se WC3 vůbec nezabýval, kdo neměl osm mega a 486, ten si ani nevztl. Ti, kteří měli náhodou osm mega RAM a 486 DX2, "sokolali nad vedlčkem". Na této minimální konfiguraci, kterou hra požadovala, byla totiž hra naprosto nehratelná, to znamená, že se rychlost rovnala termínu "snímkování z letadla".

**Beast:**  
Dokonalé graficky a programátorsky zpracovaný odvar starého dobrého Alona In The Dark. Ovšem proč ne, v dnešní době lze jen velmi těžko vymyslet něco nového, co tu ještě nebylo.

Není divu, že ihned začaly kolovat zvěsti a fámy, kterým nebylo důvodu nevěřit, že Origin podepsala smlouvu s Intellem. V čem taková smlouva mezi výrobcem hardware a software asi spočívala, zde nemá snad ani smysl psát, ale kdo ví, možná na tom něco pravdy je...  
Nechme ale dohadů a raději se věnujme nejnovější hře od Origin s názvem BioForge.

Jistě všem něco říká název hry Alone in The Dark. Najdou-li se však mezi vámi lidé, kterým nic takovýto název neřká, buď dokonce ani žádnou takovou hru neviděli, doporučuji si pročíst LEVEL 4, v němž vyšla recenze na třetí, zatím poslední pokračování této skvělé hry. Jestliže se vám náhodou LEVEL nechtě hledat, alespoň v krátkosti popíšu všem styl takových her, jakými jsou Alone a Ecstasica. Snad mi to ti zběžlejší odpustí, že podobné informace čtou stále dokola, ale pořád jsou spousty čtenářů, kteří nikdy o takových hrách neslyšeli.

Všechny výše jmenované hry mají něco společného, ale na druhou stranu zase mnoho odlišného. Postavu, kterou ovládáte, nevidíte ze strany, ani zezadu, ale z různých pohledů pomyšlých kamer, které jsou po místnostech různě nastavené. Procházíte-li například dlouhou chodbou, na jednom místě se vám právě v tom místě, kde je kamera, přiblíží pohled a vy místo zezadu vidíte svého hrdinu

zezadu či shora. V každém pohledu si můžete postavou volně otáčet a jete-li směrem ke kamele, tak se samozřejmě podle základů perspektivy postava zvěštuje.

Ovšem všechna grafická kouzla, která lze ve hře vidět, si žádala jistou daň, neboť nic není zadarmo. Postava ve všech dílech Alona byla vytvořena z vektorů, podobně jako letadla ve většině simulátorů. Jelikož vektory nejsou příliš vhodné na vykreslení detailů, byla celá postava velmi hranatá. O něco dále se dostali tvůrci hry Ecstasica, když ve hře použili místo hranatých vektorů kulaté tvary. Stále to nebylo ono, neboť vše vypadalo jak zadek Ferdý mravice.

Tento programátorský oříšek rozloukali až programátoři od Originu ve hře BioForge. (Hru Little Big Adventure jsem do tohoto výčtu záměrně nezahrnul, neboť v ní je vše děláno mírně jinak.)

"Krátký" popis zpracování hry Alone In The Dark se poněkud protáhl, ale snad jste to všichni přežili, neboť jak již vyplývá z textu, obě hry mají mnoho společného. Proto nebylo na škodu Alona si připomenout.

Tvůrci BioForge se rozhodli, že postavu vytvoří z drobnějších polygonů, které budou ovšem na rozdíl od Alona potaženy texturou. Jelikož se vše počítá v reálném čase, tak není divu, že vrostly nároky na hardware ze čtyř na osm mega RAM, a hra požaduje procesor 486 a výš.



# BioForge

Drobnější polygony a textury dopomohly hře k ještě větší herní atmosféře, neboť v průběhu bojů, kterých není ve hře zrovna málo, se objevují na postavách krvavé stopy po úderech železných paží protivníka.

Představte si, že jste byli člověk, ale po několika chirurgických zákrocích se z vás stala zrůda, tvořena z poloviny masem a z poloviny plechem a ocelí. Jistě nic příjemného! Nepřál bych to nikomu z přítomných, ale v BioForge se tomu prostě nevyhnete. Nezbyvá tedy nic jiného než utěk z kobky, v níž vás po operaci drží (něco na způsob pooperačního léčení) a pomste, ale na ledajáka.

Ovládní hry je velmi podobné jako Alone In The Dark, ale v BioForge je kladen hlavní důraz na boj. Nezapomnějte ale, že by se hry vytrácely logické problémy. Máte na výběr velké množství úderů rukama a nohama, takže si na své přijdou i milovníci asijských bojových umění. Ovšem boj není samozřejmě zredukován pouze na boj rukama a nohama, ale i různými rozličnými předměty. (Velmi se osvědčila ruka, nikoli však vaše, ale jednoho vězné – je fakt dobrá.)

Zajímavým a velmi efektním zpestřením je pohyb zraněné postavy. Utrážete-li totiž při boji příliš četná poranění, pak vás hrdina kulhá takovým způsobem, že je na něj až žalostný pohled. Dalším velmi zajímavým doplněním je menu, které je umístěno jako terminál na ruce vašeho poliorbota. Chcete-li si uložit po-

zici, nastavit zvuky nebo vzít něco z inventáře, potřebujete na to mít klid, neboť jakmile do vás v boji někdo strčí, menu zmizí. Jednoduché, ale přispívá to k ještě větší realističnosti.

Jákl! Já maji Origin ve zvyku, nic není ponecháno náhodě, takže i hudební zpracování je stejné jako zvuky skvělé. Zvláště efektní jsou pohyby postavy, doprovázené zvuky píšť, které pohybují končetinami.

Vše je dokonale. Na hře jsem nenašel jedinou chybičku, pomínu-li občas mírnou nepřehlednost, která je ale v takovémto typu her naprosto běžnou záležitostí. Ovšem na hře je něco, co mi vadí, jen nejsem schopen říct, co to je. Možná byl Alone ze začátku svým novým způsobem zpracování zajímavý, ale BioForge je jen kopie, zato mnohokrát lépe udelaná. Snad je to tím, že hra má díky třetímu rozměru příliš pomalý spád, neboť práce jen trvá nějakou dobu než někam dojdete. Operavdu nevím, ale já bych dál raději přednost Alonovi III. Asi nejsem tím pravým milovníkem SCI-III.

Beast

LEVEL

90

TEST

klady

Dokonalá grafika, hudba a celkové zpracování

zápory

Nic nového pod sluncem

Název:  
Firma:  
Datum:  
Hardwar:  
Typ hry:  
Zapůjč:

BioForge  
Origin  
1 CD  
double speed  
Akční adventura  
JRC



# X-COM II: Terror

## Válka mezi Zemí a Marsem neskončila.

**Doll: Terror From The Deep je pokračováním slavné hry UFO - Enemy Unknown. Z toho plyne, že nám Microprose nepřinesl nic nového, ale zároveň ani nic špatného.**

**Z**ákladna X-Com, 17. března 2041, 10:21 AM  
 \*Nazar, Tome! Jak se vede?\*"Znáš to, čím dál tím stejně. A co ty?\*"Ale jo, V pátek je mi čtvrt století. Zvu tě na oslavu. V pátek U bílý labuť."

"V kolik?"  
 \*Kolem sedmé. Dáme tam základ a pak nějak vyrazíme."  
 \*Dohodnuto. Nevíš, kde je Parton a jeho smečka?"  
 \*Nad Holandskem zas sundali zelenáče, tak to tam jeli omrknout. Už mě ty ufoní přestávaj bavit. Začínaj si moc dovolovat. Slyšel jsi o tom pátčím masakru při přepadení Základny 67?"  
 \*Jo. Kež bych je dostal do ruky, já bych jim všem zakroužil krkem!"

"Pochkej, vždyť krky nemaj."  
 \*Tim lip. Alespoň jim neulitne hlava, když do ni stfělis."

Přistav New Harbour, 17. března 2041, 11:56 PM

\*Tom a Mark nalevo! Jane, Carl a Henry napravo! Zbytek za mnou!"

...  
 \*Tome vidíš něco?"  
 \*Ne, ale cejtím je, šmejdý. Jdu tam. Krej mě."

\*Marku!!! Na střeše! Nel Ty bestie zelená To ne!"

...  
 \*Tome, je mi zima. Je mi strašná zima.\*

"Klid, všechno bude dobrý! Všechno bude jako dřív."  
 \*Je mi zima ... Tome ... já ...\*"Neéé ...!"

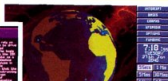
Takhle nějak by mohlo vypadat prožití rušného dne dvou přátel v mezinárodní jednotce X-Com. Radost, strach, smrt a následná úzkost. Úzkost ze smrti. Takový je však úděl vojáků X-Comu. Jsou to si nejlepší z nejlepších. Ostatně v X-Comu jsou všichni profesionálové a odborníci. Jak technici, vědci, inženýři, astro-fyzikové, tak i vojáci samotní. Ale co to je X-Com a kde berou finanční prostředky?

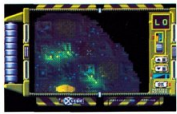
V roce 1998 nastal mezník v historii lidstva. Mimosvětová civilizace započala navštěvovat Zemi. V pravém slova smyslu nešlo o návštěvy, ale o únosy, zabití a drancování. Proto se ještě též rok Spojené národy dohodly na založení mezinárodní organizace Extraterrestrial Combat Unit, zkráceně nazvané X-Com. Všechny národy se podílejí svým dílem na financování jednotek X-Com. Jednotky dostaly k dispozici nejlepší technické i materiální zázemí a nejnovější vědecké poznatky. Od X-Comu se žádá pouze jediné - chránit planetu Zemi a její obyvatele před všemi formami života z vesmíru. Lidstvo do nich vkládá všechny své naděje. Z roku do roku se opětných záchranných akcích se roku 2000 válka s ufony rozjízď naplno. Jejich drozot známa měla. Přepadají celá města a srovávají je se zemí. To, že jsou tam lidé, je nezajímavé. Jsou bezcitní a krutí. Vlady vynalázejí všechny své prostředky na obranu planety. Vývoj vědy a výzkum mimozemských ma-

teriálů, technologií a zbraní je bodem číslo jedna. O dva roky později lidstvo, přesněji jednotky X-Com, rozdrtilo mimozemšťany i s jejich základnou na Marsu.

Téměř čtyřicet let byl lidský spánek bez nočních můr. Po třiceti sedmi letech zotavování z lidských a materiálních ztrát docházeli k nepředvídané události. Nad Severním oceánem zachytily radary známý signál. UFO je znovu tady! Bylo už na čase. X-Comu se již nedostávalo takové materiální a finanční podpory jako dříve a ve veřejném mínění převážovaly názory, že X-Com jsou flákači a přivlčníci, žijící z peněz daňových poplatníků... Až příliš rychle lidé zapomínají na ty, kteří jim, ostatně i příštím generacím, zachránili životy a zemi, na nejlépeštnější z nich. Jak šokující bylo pro veřejnost toto zjevení, přidal-li se k tomu fakt, že ufoní po neuspěšném na zemi začali utóčit z mořských vod. Naštěstí pro lidstvo váleční strategové X-Comu tento vývoj předpověděli a vědci vynalezli nové druhy ponorek, podmořských zbraní a základen. Odolá X-Com mimozemšťanům i pod mořskou hladinou?

Píše se rok 2040. Neprátelecké ponorky potápějí stále více obchodních lodí, napadají vojenské přístavy a terorizují se stejnou krutostí jako před půl stoletím. Po blízkém seznámení s mimozemskými technologiemi zbraní a plavidel jsou lidské vylahky na vřstivě zpražímány. Věda a technika ufonů je o nějakých padesát let dál. I nejnovější druh zbraní, vyrobený na základě Gaussova principu, je operátorem nepřátelským zbraním směšný - jako dětská spuntovka. Pouze s Gauss zbraněmi by nemělo lidské píli dlouhého trvání. Planetě Zemi





# r From The Deep

nezbývá než znovu světit svůj osud do rukou lidí z X-Comu.

V tuto napjatou dobu vstupujete na scénu znovu jako nejvyšší velitel jednotek X-Com. K dispozici máte, podle názoru věd, dostatečné finanční a materiální zajištění. Očekává se od vás vstřížlivý a této krnavé podmořské válce.

Terror From The Deep je pokračováním jedné z nejlepších strategií v historii počítačových her. Je pokračováním UFO - Enemy Unknown, jak jste již jistě vyzkoušeli z obrázků. TFTD není nepodobný svému předchůdci. Je dokonce úplně stejný. Samozřejmě jsou zde jiné druhy zbraní a výstroje a bitvy jsou přemístěny z povrchu zemského do hlubin moří a oceánů, ale jinak nic nového. Spíše bych čekal, že v TFTD budete v roli ufané, ale ve vodě? Proč ne? I přes svou neoriginalitu (nebo možná právě pro ni) je TFTD perfektní strategií. Ostatně nemůže být špatný, když je stejný jako první díl, to dá rozum. Terror From The Deep má tři systémy, v nichž se odehrávají strategické tahy jako je výstavba základen, boj, stíhání UFO...atd. Vezměme je popořádku.

## Geoscape

Jde o základní obrazovku, na níž je zobrazena planeta Země. Můžete si s ní otáčet a zobrazovat výštet (zvětšovat) podle potřeby a libosti. V geoscaipu budujete základny svých jednotek. Máte jich však k dispozici maximálně osm, z čehož plyne nutnost rozváženého rozmištnění. Několik hodin po vybudování první základny detekují vaše radarly UFO. Bojovou ponorkou jej začnete stíhat. Při přiblížení se k UFO na dostřed dojde k zobrazení "bojového okna", ve kterém zvolíte způsob stíhacího boje. Procento úspěšnosti závisí na typu ponorky, UFO a jejich zbraních. V geo-

scapu vaše radarly, pokud jsou na lepší úrovni, zachytí i to nejmenší UFO. Každé mimozemské plavidlo, ať již provádí výzkum povrchu nebo přepadá přístavy, centrální radarly monitorují. Pro srozumitelnost je možné nastavit zrychlení Casu.

## Base

Základny musíte budovat a rozšiřovat o nové objekty jako jsou sklady, laboratoře, obyvatelství, dílny, radarly apod. Dále můžete nakupovat a prodávat ponorky, zbraně a najímat nové inženýry a vědce. Zbraněmi vybavujete posádku v transportní ponorce. Další a nejdůležitější částí celé hry je výzkum. Po předání vzorků mimozemských zbraní, materiálů i těl nepřátel do laboratoří je pro vědce hráčskou okupací jejich technologie. Okupujete principy jejich zbraní a výstroje, získáte vzorec k výrobě nových materiálů a dostanete (po pitvě mrtvol) představu o anatomii UFO. Po vyzkoušení principů a zhotovení nákreseů přicházejí na řadu inženýři a jejich výrobní linky, kde jste schopni vyrobit vše, k čemu máte potřebný materiál.

## Battlescape

Po sestřelení a přistání nepřátelské ponorky, terorizování přístavu nebo při obraně základny přichází na řadu nejzajímavější část hry - precizní propracovaný boj. Před přistáním ponorky vyzbrojíte jednotlivé členy své skupiny, a pak následný výsadek, kontrola zbraní, otevření hermeticky uzavřených dveří... a... nejlepší systém boje na kola v třírozměrném pohledu je tu. Stejný systém jako v prvním dílu, takže dokonale. Spousta detailů jako je pokles morálky při zabiti velitele jednotky, závislost úspěchu záhsahu na vzdálenosti, zkušenosti vojáků nebo druh zbraně. To vše přispívá k navození neopakovatelné atmosféry.

A jestliže se jedná o noční výsadek, nemůžete váš krevní tlak nestoupat.

Tým firmy Microprose nevytvořil nic převratně nového, ale osvědčené dobře. Zvýšili obtížnost, transplantovali ufaným vylepšený model mozku, vylepšili grafiku a obohatili grafické detaily. Zvuky jsou dobré (zvuk chůze po trávě, písku, kovu nebo betonu se liší) a hudba odpovídá typu strategické hry. Myslím tím hudbu vhodně zvolenou k obarbení děje. Po několika minutách jí sice přestatě vnímat, ale není špatná.

Terror From The Deep vás stává před hotovou věc. Buď budeš hrdina a zachráníš lidstvo i s celou planetou před tyranu z Marsu nebo vypneš počítač a budeš vypuzen ze všech lidských srdcí. Já vám radím jen jedno - NEŠETŘETE JE!



**LEVEL**

**85**

**TEST**

**klady**

Porovnávání jedné z nejlepších strategií a replikovanému atmosféru, vylepšený grafika

**zápory**

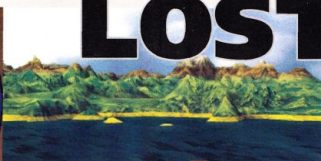
Žádné podstatné změny od prvního dílu.

Název: X-COM II Terror: From The Deep  
Firma: Microprose  
Délka: 1 CD, 20 MB  
Hardware: 386 SX, 4 MB RAM  
Typ hry: Strategie  
Zapůjčil: Strategie JAC





# LOST



## Vytvořit hru v 3D Studiu, to vyžaduje notnou dávku o

**Beast:**  
Lost Eden je  
skvěle  
graficky  
pracovanou  
logickou  
adventure,  
která ovšem  
jakoukoli  
logiku  
postrádá.  
Taktéž znalost  
historie  
programátorů  
je na "čtyři",  
ale přeci jen je  
na hře něco,  
co mě u ni  
drželo až do  
konce.

**J**e to již opravdu velmi dávno, kdy povrch naší milované planety brázdila taková monstra, jakými bezsporu byli jurští praštěři. Ano, těch 195 milionů let uteklo jako voda a na místě, kde se laxně váleli ve vodě brontosauři a diplococové lze dnes najít místo plavání továrny a místo přeslíček silnice.

Až do minulého roku, tedy nějakých těch 195 milionů let, po dinosaurech neštěkl ani pes. Ba dokonce ani spousty lidí neměly ponětí, co to ti dinosaurovi vlastně byli, čím se živil a jak vypadal. Bariéru neznalosti prolomil až S. Spielberg natočením komerčního thráku Jurský park, v němž se to těmito studenokrevnými plazy jen hemžilo. Počítače Silicon Graphics, na nichž dinosaurovi vznikli, odvedly opravdu skvělou práci. Po premiéře Jurského parku se začala všechna hračkařství, obchody, domy, stromy, zvěř a lidé "naplňovat" plyšovými, gumovými, nafukovacími a možná i živými brontosauři, stegosauři a tyranosauři.

Pohled na druhohorní živočichy se tedy změnil od základu k nepoznání.

Jestliže začali být dinosaurovi tolik žádaní, nebylo divu, že se mnohé firmy začaly zabývat výrobou všech možných druhohorních plazů. Cryo a Virgin nebyly výjimkou. Obě firmy si práci v 3D programech procvičily již ve hře Creature Shock, která byla díky své 3D grafice naprosto jedinečná. Proč se tedy nepustit stejným způsobem do dinosaurov?

**LEVEL**  
**80**  
**TEST**

### klady

Dokonalá grafika a hudba

### zápory

Absence logických problémů, jednotvárnost

Název:	Lost Eden
Firma:	Virgin, Cryo
Delka:	1 CD
Hardwar:	486, CD-ROM, 4 MB RAM
Typ hry:	Adventure
Zapůjč:	JBC

Práce v 3D studiu není zrovna nelehčí a není počítané v 3D programech, není žádný med.

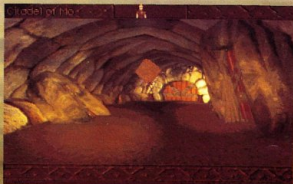
Svou pout začínáte v královském paláci jako Adam - syn krále, jenž musí zachránit celou zemi před (jak už jinak než) zjím Markusem Rexem, který sužuje celý kraj. Nebojte se, na konec zjistíte, že to s Rexem zas není tak horké, jak to vypadalo, ale nechte se překvapit.

Po několika velmi strohých dialogích a návštěvě umírajícího ptakoještěra, který vám bude po zbytek hry jakýmsi rádčem ze zábrohů, se vydáte do podzemní krypty, v níž vám budou objasněna mnohá tajemství. A nyní začíná hlavní a také nejednotvárnější část hry. Se svými přáteli musíte projít celkem osm úkolů, v nichž musíte vždy vysvětlit domorodý národ o spolupráci a s jejich pomocí v údolí vztýčit základy nové citadely. K postavení citadely je zapotřebí pracovní síla, kte-

rou spolehlivě zastanou brontosauři, které však musíte nejprve "podplatit" houbami, jež nadevše milují. Do toho všeho se pletou ještě tyranosauři, před kterými musíte obyvatelé chránit.

Poprvé je průchod údolím zajímavý, ale v třetíh údolí vás to začne nudit a v sedmém budete šleht nad stále se opakujícími animacemi. Stále sbírání hub pro brontosauři, nacházení svítících kamínků pro magmatické dinosaurové vás začne po velmi krátké době nudit tak, že si nudou ukošetete už.

Rozhovory mezi jednotlivými charaktery jsou velmi strohé, což však na druhou stranu není pro nás nic špatného, protože prokousávat se dlouhými texty se slovníkem v ruce příliš nikdo nemiluje.



Kreslené obrázky se opravdu k propracované 3D grafice vůbec nehodí.

# EDEN



va, ale když se to podaří, nezbyvá, než jen valit oči.



Celou hru pozorujete vlastníma očima a přechody mezi jednotlivými místy jsou řešeny animacími spočítanými v 3D Studiu. Zpracování hry se asi nevíce podobá hrám The 7th Guest a Lost Eden jsou si velmi podobné ve zpracování, ale tím veškeré podobnosti končí. Budete-li v Lost Eden hledat i sebelepší logický problém, nad nímž by bylo potřeba zapojit vaše mozkové závity alespoň na polo- víni obrátky, budete u počítače sedět týden, měsíc, rok, desetiletí a pak vypnou proud a vy zjistíte, že tam vůbec žádný logický problém není.



Doba, ve které se příběh hry odehrává, je téměř nedefinovatelná, díky dinosaurům a vysoce inteligentním lidem, kteří jako by nic ziji pohromadě. Autorům hry ani v nejmenším nevaldí evoluční rozdíly téměř 195 milionů let mezi dinosaury a prvními myslícími lidmi.



Co dodat. Tohle je pouze obrázek, ale celá animace je ještě daleko působivější.

Tento fakt by zas až tolik nevaldí, kdyby se vše odehrávalo na nějaké fiktivní planetě a ne na Zemi. Taktéž rozložení kontinentů naprosto neodpovídá ani juře, ani naší době, ale křídle, v níž už většina dinosaurů vymřela, nebo se začala vyvíjet v ptáky.

Nyní přistoupím k tomu, čím si mě hra naprosto získala. Ano, je to grafika, tedy obrazy bytí přesny, ta počítaná v 3D Studiu, protože



se ve hře vyskytuje i jiná, ale o ní až později. Animace dinosaurů jsou opravdu jedinečné a není k nim co dodat. Obrázky to jen potvrzují. Vytvořit v 3D Studiu neřvou věc je jednoduché, ale stvořit pravěká zvířata, stromy a květiny, k tomu je zapotřebí nejen velká dávka trpělivosti, ale hlavně množství umu. Stejně tak se povedlo firmám Virgin a Cryo perfektně udělat vodní plochy. Bohužel se ve hře vyskytuje i grafika kresle-

ná, která v žádném případě Lost Eden na krásu nepřidá. Nevím, jestli autoři již neměli čas na vytvoření postav taktéž v 3D studiu, nebo to byl záměr, ale výsledek je žalostný.

Poslední věcí, která je dolažena k dokonalosti stejně jako animace, je hudba. Je opravdu velmi málo her, které mají dokonalou hudbu. Perfektní rocková hudba se zpěvem v Lost Eden se dá plně srovnat s Aladinem a Dark Forces.

Nyní jsem na konci recenze a zbývá hru zhodnotit. Jsem na rozpacích. Logické problémy a obtížnost jsou pro malé děti, ale historická fakta, kterým by se děti mohly přiučit jsou postavena na hlavu. Grafická a programátorská stránka je dokonalá.

Milovníkům skvělé grafiky a hudby hru vřele doporučuji, ale pro staré ostřílené hráče je příliš jednotvárná a snadná, což ale na druhou stranu není mezi tou spoustou složitých her, není vůbec na škodu.

Beast



**Silver:**  
Řekněte sami, může někdo odolat procházce po Jurském parku? Ne. Určitě ne. Lost Eden je graficky neодо- laditelný.

# The Daedalus



## Film nemusí být vůbec nudný

**Draken: Jedna ze světých výjimek svého žánru. Dobře zpracované sci-fi dokáže vzdýcky přitáhnout.**

**P**okud jste vášnivým nasávacím všech sci-fi příběhů a zvláště pak her s touto tematikou, pak vás jistě nepřekvapí, že první, co se na monitoru objeví, je onen fantastický obraz vesmíru: všude jsou rozpráskána nekonečná hejna blikajících hvězd, tu a tam se v rohu zavrtí planeta, proběhne meteor, zazáří kometa... A tam, tam v dáli přiletají nepřátelské vesmírné lodě (jak klasický obrázek). Válka s Vakkary se sice už chýlí ke konci, ale přesto jsou všude po vesmíru rozemístěny hlídky. Vy spolu s Ari a Zakem sčítejte právě tento úsek kosmického prostoru a nezbyvá vám nic jiného než se nepřátelům postavit.

Za této situace musí samozřejmě proběhnout klasický kosmický souboj na bázi Hvězdných válek, jehož důsledkem je totální zničení vaší lodě. Nastěší, tvým přátelům se podaří uniknout a naneštěstí se to tobě nepodaří. O dva měsíce později... Všude kolem se protírala černočerná tma, ale nyní se kdesi v záce objevuje něco nejasného a pomalu to začíná dostávat tvar. "Kde to jsem?", pomyslíš si. "Kdo jsem?"... "Co jsem?"... "Jsem?!"... V tom spatříš nad sebou známou tvář. "Aha", vpluje do tvých myšlenek. Ale to už posloucháš přátelsky vysvětlující hlas. A tak se dovidáš věci rozhodně ne příjemně. Mezi jiným i to, že se z té zkázy bohužel podařilo zachránit jenom tvůj mozek, ale i přes to si díky pokročilé medicíně přechovávan v podpůrném systému. Tvým přátelům se podaří vstít tě k sobě na lod (jménem Talon) a propojit tě s počítačovým systémem. Takže můžeš dál existovat.

A ty, Casey O'Bannon, se s tím budeš muset vyrovnat...

Casey dokáže ovládat průzkumnou sondu. Ta je vysílána na průzkum nejbližšího vesmíru. Má k dispozici manipulační ruku, světlo, laser, zvládne analyzovat celé lodě i fragmenty předmětů. Komunikace s Caseyem je prostá, odpovídá pouze Ano/Ne. Ale jako sonda dokáže i vysílat a skanovat barevné sekvence v mimozemském jazyce.

Po chvíli hrání, při vynořování z hyperprostoru, se Talon sráží s obrovským korábem neznámé konstrukce. Jelikož se při nárazu zničí, nezbyvá než průzkum samotné lodě. A aby to nebylo ještě všechno, vynoří se z éteru další problém. Loď se řítí přímo do koróny blízké hvězdy a pokud se nezmění kurz, bude po vás.

Casem zjistíte, že neznámí majitelé korábu

**LEVEL**  
**80**  
**TEST**

**klady**

Poutavý příběh, světlá grafika i hudba.

**zápory**

Méně vstupů hráče do hry.

Název: **The Daedalus Encounter**  
Firma: **Machadeus & Virgin**  
Délka: **3 CD**  
Hardware: **486/33, 8Mb RAM, 2x CD-ROM, SVGA**  
Software: **Windows 3.1**  
Typ hry: **Interaktivní film**  
Zapůjčil: **PC SHOP**



mají také své problémy. Jejich těla si jako hostitelé vybírají hejna malých létajících parazitů, kteří mi nejvíce připomínají pyranu. Potulujete se tedy lodí plnou exotických mrtvol.

Co se týče grafického zpracování, leckoho asi napadne, že se jedná o interaktivní film. Což je sice pravda, ale neřká to nic o tom, JAKÝ ten film je. Totiž že je naprosto perfektní. Nejružnější nájezdů kamerou, exotické interiéry a exteriéry, hry světél, dialogy postav, to vše si mne naprosto získalo.

Celá hra se točí kolem světla, mimozemšťanů z lodí totiž komunikují barevnými odstíny, spousta zařízení se světlem ovládá. Nastěší se sonda pro toto vybavena. Umožňuje získané světelné vzorky shromažďovat a opětovně je vysílat.

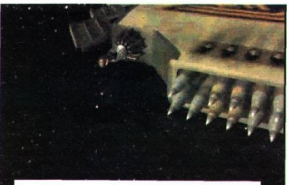
Během putování lodí vás čeká spousta různých hlavolamů, těmi jsou zarměny jednotlivé dveře. Většinou to jsou nejružnější odrůdy deskových her. Pokud si s něčím nevíte rady, v hlavním menu jsou jednotlivé hlavolamy objasněny. Hlavolamu se také týká volitelná obtížnost. Pokud si dáte HARD, váš mozek se asi bude přehřívát.

Ale nakonec dojde i na čtverečkový papír a střelnu, přestože zpočátku Casey zasahuje do děje jenom svým lakonickým Ano/Ne. Ale





# Encounter



jak hra pokračuje, je mu dáváno čím dál více volnosti a nakonec všechno závisí jenom na něm. Prozkoumávání renderovaných lodí, procházení 3D bludišti. TDE vám rozhodně poskytne dobrou zábavu na několik dní a i pak si nějaké sekvence budete přehrávat znovu a znovu.

Hra nepostrádá humorné momenty, rozhovory hrdinů, skvěle chutný je průzkum jedné místnosti. Jsou zde pravidelně rozmístěny nádoby s vodou. V jednom okamžiku se Zak nedočkavě z jedné napije, Ali zavolí o spínač a ozve se zvuk, který slyšíme minimálně jednou denně. Zak samozřejmě začne vodu vyhrvovat. Co si myslíte, že byla ta místnost zač? Poutavost hry zvyšuje přítomnost několika dějových linií. TDE obsahuje několik odlišných konců. Aby si hráči mohli pohodlně opakovat starší části hry, je v hlavním menu položka JUMP TO, při jejímž zvolení se zobrazí všechny již prošlé lokace. A tak si je můžete hrát znovu. Ale pozor, jakmile skočíte do menu, návrat vás automaticky hodí na začátek příslušné sekvence (což mohlo být klidně před deseti minutami).

Jelikož hra běží v True-color rozlišení, je nutné pro dobrý grafický dojem použít nejméně 64 tis. barev a to rychlosti nepřidá. Animace se proto přehrávají v menším okně, zbytek obrazovky zabírají ukazatele ovládací sondy.

Animované sekvence jsou poměrně dlouhé a nejdou odklepávat, takže si člověk někdy připadá jak dobře mířená veverka proti tanku. Pokud ale máte rychlejší hardware, můžete meziníkem přepnout animace do plnoobrazovkového modu, a to je pak teprve něco! Prostředí Windows si vybírá svou daň v podobě celkové pomalosti a masivní práce s diskem. Také TDE až podezřele často padá s klasickými chybovými hláskami.

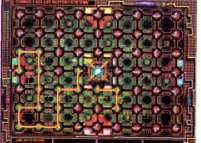
Herecké obsazení je taky slušné, jako Ari hraje Tia Carrere (Pravdivé lži, Wayneův svět), ja-

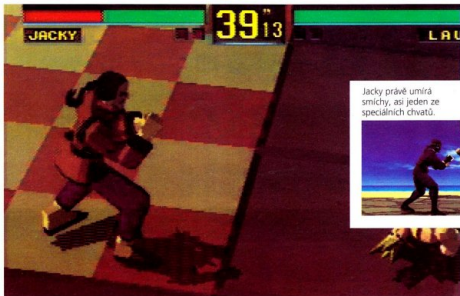


ko Zak Christian Bocher (taky něco) a vás hraje hromádka plechu.

Kapitolou sama pro sebe je hudba. Stvořila ji skupina HER HOUSE. Asi jsem kulturní barbar, ale nikdy jsem o ni neslyšel. Je to škoda, protože podle toho, jaká je hudba, musí být opravdu cool. Je to přesně ten typ muziky, pod kterým si člověk představí hluboký vesmír plný neprobádaných dálav a hvězd, kde v popředí prolétá mimozemská loď, zkrátka sci-fi. Kdyby se někde prodával soundtrack s těmito melodiemi, okamžitě bych tam letěl. Myslím si, že TDE by tak, jak je, mohli klidně promítat v kině. Triky má opravdu perfektní, obsazení hvězdné, nechbí dramaticčnost. Režisér byl opravdu machr.

Draken





Jacky právě umírá s smíchem, asi jeden ze speciálních chvatů.



Kage i Sarah se připravují na pořádnou ránu.



Lau má nejen lepší culík než Beast, ale taky hezčí vestu.



**Lachtan: Revoluční zpracování starého tématu, verze pro Saturn je plně srovnatelná s automatuovou verzí. Pro majitele Saturnu povinnost.**

# Virtua

**K**lid prosím! Ticho! Okamžitě se utište nebo nechám vyklidit soudní síň! Zahajují projevůvání causy Virtua Fighter versus hráčova peněženka. Stojí Virtua Fighter za ty nekřesťanské peníze, které do ní kupec chtěl nechtěl musí vložit? Takže přešťeňte tlachat a dávejte pozor! Slovo má obžaloba. "Vážení! Byl jsem nucen ujmout se této nepopulární role a nezbyvá mi, než se jí snažit splnit jak nejlépe dovedu. Proto věztek: To si Sega vážně myslí, že je soudný člověk ochoten zaplatit 3.500 za jednu jedinou, prachobyčejnou hru?" "Námítka. Obžaloba

uráží mého klienta!" "Námítka se přijímá. Mírně se, pane žalobce!" "Ano, vaše ctičhodnosti. Tak tedy, za oněch tři a půl tisíce by normální člověk mohl týden nepřetržitě oslavovat, měsíc se přežít u McDonalds nebo pět minut telefonovat do USA. Není to v porovnání s jednou hrou mnohem více? Ptám se vás, není to pravda?" "Námítka. Obžaloba ovlivňuje porotu." "Námítka se přijímá. Ještě jednou, pane žalobce, a budete zbaven svěprávnosti." "Dobrá, nebudu se tedy ptát poroty a rovnou předložím důkazy. Virtua Fighter obsahuje pouhých osm bojovníků, což je oproti např. Shadow Fighterovi na Amize naprostý výsměch hratelnosti. Každý bojovník má navíc pouze jeden uder pěsti, jeden kop a jeden kryt. Dohromady se směry a speciálními kombinacemi to je něco kolem třiceti hmatů, což je opět nespíše legrace. Pro srovnání, v SSF2Turbo má každý charakter kolem sedmdesáti chvatů. Každá postava je sice tvořena z 1.600 polygonů, ale jednoduché textury, kterými jsou potaženy, nikdo neoslní. Zvuk výkopu ve vzduchu mi spíše připomíná právě zapnutou spirichu než téměř smrtelný uder (tento kop totiž patří k nejsilnějším ve hře) a použití speciálních hmatů záleží spíše na štěstí a zvuku počítače než na umění hráče. Replay posledního úderu po každém vítězství je sice super, ale občas se při něm zhroutí grafika. Ale to ještě není všechno! Hráč má možnost nastavit si nejen obtížnost protivníka, ale i silu svých úderů! V praxi to znamená jen jedno - jedním svým kopem ubereš protivníky a třemi

čtvrtiny energie a celou hru dokončíte během půl hodiny! Tak, již nemám co říci. Douhám, že tyto argumenty byly dostatečné k uznání oprávněnosti žaloby." "Pane obžalbo, máte slovo." "Obžalbo se pohotově vztýčil a dav v sále i před ním začal zuřivě tleskat a provolávat slávu. "Děkuji, moc děkuji svým příznivcům, nebojte se, já vás nezklamal! Během chvilky převrátím veškeré argumenty obžaloby naruby a pak si s panem žalobcem dělejte co chcete!" "Dav začal ještě zuřivěji skandovat a hučet. "KLIIIID! TICHOO!" "Buch buch buch!" "Pane obžalbo, držte se tématu!" "Vaše ctičhodnosti, vážená poroto, natvrdlá obžaloba a míly dave. Začnu hned prvním rádoým důkazem žalobce. Není pravda, že Virtua Fighter obsahuje jen osm charakterů! Po vítězství nad všemi osmi standardními bojovníky proti vám nastoupí Dural, žena-android a porazit jí, to dá sakra práci. Toto dokazuje, že žalobce místo studování spisů a hry samotné spíše studoval tajná zákouti své přítelkyně. Devět charakterů sice stále není mnoho, ale je třeba vycházet ze skutečnosti, že VF má naprosto jinou filozofii než ostatní bojovky. SSF2Turbo je sice nejlépe karate, ale VF je nejpřevratnější karate. Tak realistické pohyby a takový spád boje není možné najít u žádné jiné hry. S tím samozřejmě souvisí i kritizovaný nedostatek hmatů. Při takové rychlosti boje (průměrná doba boje je okolo deseti sekund) by nebylo možné kombinovat šest tlačítek-joypad jako u SSF2Turbo. Nehledě na to, že autentičtější boje spíše přispívá jeden uder pěsti a jeden kop. Bojovník se ovládá mnohem lépe, než kdybyste museli přemýšlet, zda použijete kop slabý, silný či střední. Vše je mnohem jednodušší. Není sporu o tom, že textury na bojovnících nejsou bůhvjak proporcované, ale k navození atmosféry boje přinášá stačí. Pokud by žalobce hrál VF trošičku déle, jistě by si všiml, že například Lau či Pai mají textury velice detailní, na rozdíl od třeba Jefferyho, který nemá nadherný kabátek jako Lau, ale jen proto, že bojuje zásadně polonahý, takže jaká textura by tedy přicházela v úvahu? Máte pravdu, žádná. Pan žalobce svíhem odsoudil zvuk ko-



Nedloubej mi do oka, sic tě přetrhnu jak hadal!

LEVEL  
**85**  
TEST

**klady**

Dogem 3D prostoru, realističnost, hrátelost a hra dohu hráči.

**zápory**

Oblučn pokračova grafika při replay (zapakování vítězství), chvaty z reálnačičku pohrůdky.

Název:  
Firma:  
Požadavky:  
Délka:  
Typ hry:  
Zapůjčič:

Virtua Fighter  
Sega  
Sega Saturn  
1CD  
Bojová  
Popron



Vidiš, vidiš, nemáš mi dloubat oko.



Oslíčku otřes se!

Sarah chtěla být odjakživa baletkou, teď toho může využít.



Revoluce polygonů...

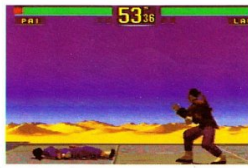
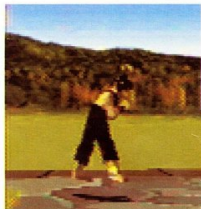
# Fighter

pu a takně se nezminil o ostatních zvucích, které nemají daleko k dokonalosti. Zvuk zčuchnutí těla na kovovou arénu a následně další zčuchnutí druhého bojovníka na toho již ležícího (ano, máte možnost útočit i na bezbranně ležícího protivníka!) je neuvěřitelně realisticky a není divu, že se o něm žalobce nezminil. Speciální hmaty nejsou zas tak nepoužitelné, jak pan žalobce líčí. Stačí si jen zjistit, v jaké situaci jaký použít a samozřejmě si přečíst manuál, kde je napsáno, jak se používá. Žalobce se jistě nenamáhal listovat manuálem, jinak by mu tyto hmaty nemohly dělat problémy. To, že se během replaye jednou za dvacet soubojů trochu pošramotí grafika, je jediný argument, vůči kterému nemám vysvětlení. Ale ruku na srdce, je to vážně taková hrozná chyba? (Sálem se rozlehlo nesouhlasné mručení.) Ano, máte pravdu, není. A die žaloby nejzávažnější argument není opět nic jiného než pokus pomlavit tuto perfektní hru. Ano, má pravdu v tom, že si můžete zvolit sílu svého uderu. Ale o tom, že protivníci se tím stanou mírněhem úštknějšími a opatrnějšími, se již nezmiňuje. A o tom, že pokud VF jednou dohrajete, zčistajasna se v menu objeví nová položka Ranking mode, což není nic jiného než boj o umístění s tím rozdílem, že nemáte možnost si zde navolit

vůbec nic a ještě k tomu nemáte k dispozici ani jeden kredit! Pokud se najde nějaký tvrdák a dohraje to i tak, bude velice překvapen. Nejsm oprávněn sdělit čim, programátoři mne o to při gratulacích žádali a já jim rád vyhovim. Žalobce se také raději nezminil o možnosti hry dvou hráčů. Bylo mu jistě jasné, že jakoukoli kritiku na toto téma by mu rozruženě dav omlátil o hlavu. Tím tedy končim svůj monolog o doufám, že porota rozhodne dle svého vědomí a svědomí." V sále nastalo ticho, rušení jen výhrzným mručením davu. Porota se chvilku radila a nakonec předseda přistoupil k mikrofonu: "Porota se jednoznačně shodla na tom, že Virtua Fighter je přes svou cenu hrou, která by neměla chybět jakémukoli majiteli Saturnu." V síni se ozval ohlušující řev nadšeného davu. "Soud prohlašuji za skončený. Obžaloba necht okamžitě opustit soudní síň." Dav mezitím prorazil kordon policistů a s jásotem vtrhl do soudní síně. Obhájce se téměř okamžitě ocitl na ramenu nejbližších nadše-

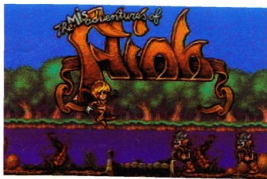
ných fanoušků VF a žalobce se pokoušel nenápadně opusití sál zadním východem. Soudní stolec se za hlasitého praskotu drceného dřeva zhroutil i se soudcem sedícím za ním. Několik porotců se pokoušelo nenápadně infiltrovat do skandujícího davu a zbytek pohotově vyskálal oknem. Unikajícímu žalobci se do cesty postavil hromotluk ne nepodobný Jefferymu. Chytl ho kolem pasu a vysokým obloučkem jej hodil doprostřed sálu. Soudce, zhodnotiv situaci, se pokoušel vysílačkou přivolat posily. Kde ji vzal, pravděpodobně neví ani on sám. Dav se nakonec nabážíl ničení inventáře v budově soudu a s vítězoslavným jásotem se vrhl do víru velkoměsta. Na podlaže zůstaly jen rozpadané zbytky žalobce a nedotknuté cédečko s Virtua Fighterem, pravděpodobně ztracené jedním z fanoušků.

Lachtan



Radost z výhry nezna hranic.





# Flink

Lionheart v novém, mnohem lepším balení!

**Lachtan:**  
První hra na  
CD 32, která  
vypadá jako  
pořádná  
bomba.  
Hudba,  
grafika i  
atmosféra  
Flinka  
zaručuje  
obroskou  
zábavu.  
Máte-li rádi  
plošinovky,  
umíte v  
počítače.  
Respektive  
konzole. V  
tom ale moc  
velký rozdíl  
není, co?

**U**ž bylo na čas! Konečně se i na CD 32 začaly dělat hry, které nejsou jen ubohými konverzemi z jiných formátů (i když třeba kvalitních) her. Konečně se i majitelé CD 32 budou moci vychloubat hrami, které nikdo jiný hrát nemůže. Konečně! Asi jste poznali, že Flink je právě jedna z těchto "ONLY CD 32" her. Má-li však být objektivní, musím ještě podotknout jednu maličkost: Flink bude majitelé této konzole se mohou radovat. Ano, radovat, protože Flink, to není jen tak ledajaká plošinovka. Za prvé ji udělal stejný programátor, kteří jsou zodpovědní i za dva roky starou, ale nicméně stále graficky a herně téměř nejlepší plošinovku Lionheart. (Tě, kteří již měli tu čest Lionheart spatřit a hrát, se v této chvíli jistě s velkou pečlivostí zrovna věší u dědy na půdě, ti ostatní jen více či méně napjatě očekávají, co o Flinkovi napíše ďále.) Za druhé je Flink zcela určitě mnohem lepší než Lionheart. Autoři překonali sami sebe a to, co z jejich překonávání se vzniklo, je Plošinovka s velkým P. Jsem si vědom toho, že ne každému se tento druh hry líbí. Dozkonce vím, že někteří k nim mají přirozený odpor. Flink možná jejich názor změní.

Flink je docela malý kouzelník, řekl bych spíš kouzelníček. Až donedávna si klidně žil na ostrově Imagica, spolu s ostatními kouzelníky a kouzelníčky. Ale pak do této oázy klidu a míru vtrhl Saddám. Ne, kdepak Saddám, někdo ještě odpornější. Ďábelský kouzelník s ještě ďábelštějším jménem Wicked Wainwright. Proklet celou zemi a zavedl vládu teroru,

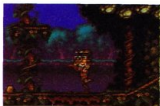
chaosu a utahování opasků. Flink a jenom Flink může zachránit Imagicu před zničením, hladomorem, plochými nohama a rýmou. Že už jste velice podobné příběhy slyšeli? A ne jednou? Já vím, ale co se osvědčilo jednou, osvědčí se nejspíš i podruhé (potřetí, čtvrté, po sto páté či po milioně třista třiatřicáté). Alespoň autor příběhu si to asi myslí. Uvidíme, kdy dojde hráčům trpělivost a hodí hry s neoriginálními příběhy autorům na hlavu. Příběh však u plošinovky nehraje zas tak důležitou roli jako třeba u adventur, takže co! Jistě vás zajímá, zda je Flink zpracováním ještě lepší než Lionheart. Ano, graficky, hudběně i hrátelně je opravdu na výši a jen málokteré jiné hře se podaří udržet s Flinkem alespoň krok. Zkusky se již tolik nepovedly, například pád do vody mi spíše připomíná zaseknutý bagr na trávu. Zkuska jistě nejlépe dopadla grafika. Stačí se jen podívat na obrázky a dáte mi za pravdu. Pozadí scroluje parallaxně (víceúrovňově), detaily mne přesvědčily o tom, že grafik opravdu nemohl být normální člověk. Ovšem co je na Flinkovi zcela nejlepší, je jen a jen hrátelnost. Tak "odrovnání jopaduchtivou" hru jsem již delší dobu neviděl. Flinka hrájeté také dlouho, dokud ještě rozeznáte jednotlivé plošiny od sebe nebo dokud si ještě nepletete monitor s akváriem. Zahraj si jak ti méně zkušené pařani tak i ti pokročilejší. Ovšem nebojte se, že budete jen a jen skákat z plošiny na plošinu, případně potvůrkám na



hlavu a tím to hasne. Kdepak. Flink je přece kouzelník, a tak si může leccajkým kouzlem pomoci. Může vyvolávat duchy, může zaklínat protivníky či střilet magické střely. Stačí najít ty správné ingredience a znát tu pravou kombinaci a máte vyhráno! Pouť k Eldorádu, ehm, k magu Wainwrightovi navštívte čarovný les, město nebo i vnitřek sopky. Ten je mimochodem graficky snad již dokonalejší prostředí jsem zatím neviděl. Hudba je perfektní, nemá cenu vysvětlovat jak perfektní, prostě se smíte s faktem, že taková je a basta. O zvucích jsem se již zmínil. To je tedy asi vše.

Rozbijte prásátka, rozřežte matrace, prodejte rodiče nebo uneste letadlo a pospíchejte pro Flinka, sice přijdete o zatím nejlepší hru pro CD32. Já si nedělám legraci, tak už zmizte! Ne? Vaše chyba, i ostatní vám ji určitě zrovna vykouplí. Už nevím co psát.

Lachtan



**LEVEL**  
**85**  
**TEST**

**klady**

Dobře zvolená ovládnutí, skvělá grafika.

**záporny**

Chybí možnost ukládat pozice, nepovedené zkusky.

Název:  
Počítač:  
Typ hry:  
Zapůjčil:

Flink  
CD 32  
Plošinovka  
Počítač



# Frontier II

## - First Encounter

### Legenda přichází již potřetí.

**U**ž jste to taky slyšeli? Že ne? Neměl bych vám to asi říkat, ale systém Soholia postihla velká hvězdná katastrofa. To znamená, že se zvýšily ceny všech léků. Pokud se v tom trochu vyznáte a nemáte vyprané mozků, tak seberte své saky paky, nějaké ty prachy, nazhajte motory a vyrazte. Teda řeknu vám, pokud nejste žádní fuťfové, přijдете si na svůj. Já tam tenhle měsíc už letím potřeť a mám vážné ohromný zisky. Tak například nedávno jsem si koupil lepší loď, je to fakt třída, teďka si jí ještě trochu lépe vybavím. Roboti už nejdu na odbyt tak jako kdysi. Ale alespoň něco... Jóo a pak je tu ještě ten ohromný kšeft. Někomu nesedí pan prezident, asi bych se měl po něm pozohlídnout. Pro svou loď a své zisky jsem ochoten udělat všechno. To znáte, né? Huh, zavřítel teď každý trochu slušnější hráč,



takovyhlé úvod je možný u jediné hry. Že by to byla ONA? Jestli myslíte na tu, na kterou myslím já, pak se opravdu nemýlíte. Už je to tady. Elite 3 se vším, co má být.

Elite byl jeden z mezníků počítačové zábavy. Je pochopitelné, že dodneška vzbuzuje zaslouženou pozornost. Pro ty, kteří nikdy o Elite neslyšeli, raději stručně objasním princip hry. Je jednoduchý. Vydělávejte, jak můžete. V obrovské galaxii platí zákony nabýdky a poplávky, někde je cena robotů vyšší, někde nižší. Jako správný obchodník musíte využívat rozdílu cen. Můžete buďto pomalu bohatnout jako poctivý trader, nebo se vrhnout na strmou dráhu černého pašera. O drogy je samozřejmě zájem všude. Pokud chcete dělat kariéru, nechte se zajistit naverbovat k vojákům jedné z říší, k Alianci, Federaci nebo Impériu. Anebo budete dělat něco zcela jiného.

Ale co je na tom úplně nejlepší, je váš vlastní vesmírný koráb. Podle množství financí si dokupujete lepší lazery, štíty, počítače. Nebo, a to co nejdrív, loď s větším nákladovým prostorem. Pokud jste typ obchodníka, bude vám zájst vyhovovat obrovský tanker s kapacitou tisíců tun. Má to však dva háčky. Je pekelně drahý a moc toho s ním nesestřelíte. Čím úspěšnější si vedete, tím je vyšší vaše zařazení v Elite žebříčku. Nejdřív jste jako správný zelenák jenom neškodný, časem se můžete do elity vyšípát.

Pokud si někdo myslí, že Frontier představoval vrchol vektorové grafiky, mylí se. FE ho ještě překonává. Veškeré plochy jsou plně texturované, planety, hvězdy, mezgalaktický prach, prostě všechno je prokresleno do nejnemších detailů. Rychlost je také úžasná, na DX4 při "very high" detailech to skoro vůbec necuká.

FE se od Frontieru na první pohled moc neliší, je to vlastně jakási vylepšená verze. Ale zdání klame. Sem tam se něco nového najde. V galaxii vychází několik novinových plát-

ků, které si můžete předplatit. V nich jsou rozbírány nejnovější události a klepy. Ovládná byla také drobné pozměněno, ale spíše k lepšímu. Kontrolní panel se změnil hlavně opticky.

Autoři slibovali také setkání s jinými civilizacemi. Co je na tom pravdy, nevím. Než to zjistím, jakožto normální smrtelník, tak asi ze mně bude kostra.

Vesmír, kde se můžete pohybovat, je poměrně malý. Je to jenom koule o poloměru 15000 světelných let. Pokusím-li se o skromný odhad počtu planet, vychází mi nějaké ty statisíce. Takže zábavka na celý zbytek života.

Jako velký klad pro Frontiéra hráč fakt (a je je, já z toho už básním), že se vešel na jednu jedinou disketu. A teď CD? Ale nelekejte se, CD verze se od disketové liší pouze tím, že postavy, které byly v jedince náhodně generované z části obrázků, jsou jako mluvené animace přehrávány z CD. Je jich tam asi 500 MB.

Frontiéráci si mohou přečíst sto stránkovou knihu povídek ze života v této době, přiloženou k manuálu.

Hudební doprovod je více než slušný. Ti, kteří mají Gravis nebo AWE 32, si mohou písňkat (nebo spíše karta bude za ně). To, co se jim poline z repráků, se jen tak neslyší. Kdoví, třeba zde někde potkáte Enterprise a zastavíte se na kus řeči s kapitánem Kirkiem. Zde je totiž možné úplně všechno.

Draken

**Draken:**  
Tato hra se podobně jako TFD až podezřele moc podobá svému předchůdci. Což je ale na druhou stranu asi dobfé.



LEVEL  
**75**  
TEST

**klady**

Dokonalá proporcionalnost, dobrá grafika a hraťebnost.

**zápory**

Přivede vás do bláznce.

Název: Frontier II - First Encounter  
Firma: Gametec  
Diska: 1 CD  
Hardware: 386, 4Mb RAM  
Typ hry: Sci-fi simulátor  
Zapůjčí: Consul

# GREAT NAVAL BATTLES 3

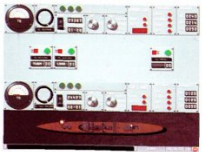


## Přeneste se do Pacifiku v letech 1942-45



**Merlin:**  
Další  
perlička do  
sbírky  
milovníků  
strategií.  
Stejně  
hratelné,  
jako  
předchozí  
díly, ovšem s  
více scénáři a  
vylepšenými  
zvuky.

**B**ýlo sychravé ráno 6. května 1943. Admirál Nagumo se otočil ke svému nadřazenému Merlinovi a řekl: "Průzkumná letka připravena, pane", "Fajn," řekl Merlin, "vysleďte průzkumní!". O půl hodiny později... "Spaťten nepřítel, pane! Tři těžké lodě a pár menších." Na Merlinově tváři se objevil úsměv. "Pane Nagumo, útok!" Z palub Shokaku a Zuikaku vyletěla útočná formace japonských Valů doprovázených stíhači. Za ho-



**LEVEL**  
**75**  
**TEST**

Název:  
Firma:  
Délka:  
Hardware:  
Typ hry:

**GREAT NAVAL BATTLES 3**  
SSI 1995  
18 MB HD  
386 DX, 4MB RAM  
Strategie

**klady**  
Zvukové efekty,  
hratelnost, rozmáste  
scénáře.  
**záporny**  
Průměrná grafika, bez  
intra, absence multiplayer  
modu.

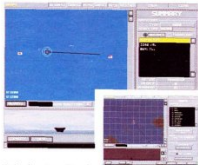
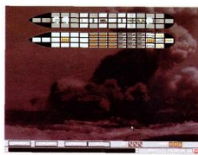
dinu se zavřela hladina nad pýchou spojenického loďstva Lexingtonem.

Takovéto i jiné, pro vás horší, situace můžete zažít ve staronové simulaci bitvy v Pacifiku za druhé světové války. GNB 3, jak název napovídá, je pokračováním úspěšné strategie GNB 2. Takže by se slušelo zmínit o tom, co se změnilo.

GNB 3 pokrývá širší pruh historie, přibýlou plnou scénářů a lodí. Zvuky udělaly také krok kupředu, takže se hra stává více realistickou. Hlavní změnou je fakt, že se objevil editor, který dovoluje vytvořit jakoukoliv situaci v Pacifiku podle vašeho přání. Podle mého názoru je to dokonale nápad a nejednou jsem ho využil. Ti, kteří znají GNB 2, vědí, že tam byly i treninkové mise. Ty zde zmizely, ovšem nelekajte se, objevila se možnost si mulace bitvy libovolně silných loďstev, která treninkové mise bohatě nahrazuje.

Další změnou je realita. V předchozím díle znamenal nálet dvacet střemhlavých bombardérů jistou zkázu pro nepřátelskou letadlovku. Nyní mi i na lehčí obtížnosti útok tříkrádradřazláků a na čtvrtý jsem už neměl letadla. (No, tak hrozné to nebylo. Pár zásahů se mi povedlo.) Další, co mě potěšilo, je nasazení ponorek. Zadáte sektor na mapě, kde mají hlídkovat, a ony hlídkují. Sem tam dokonce podají zprávu a vám, strategům, nemusím říkat, co zprávy znamenají. V Pacifiku totiž platí jedno známé pravidlo. Kdo dřív přijde, ten dřív mele. To znamená, kdo koho dřív najde, ten většinou zvíťazí.

Rád bych se zmínil i o prostředí, kde se pohybujete. Od vstupu do hry až po výběr čehokoliv vás provázejí nadherné, ručně malované výjevy z bitvy, které opravdu stojí za shlédnutí. Po navolení obtížnosti a výběru válečné strany se pusťte do parby scénáře a já vám garantuji, že vás jen tak nepustí. Průměrná doba na dohrání jednoho scénáře je asi 2 dny reálného času. Rozuměj skoro 48 hodin. Takže si užijete spoustu zábavy. A vzhledem k tomu, že scénáře jsou jiné a vyzájdí jiný přístup, máte na dlouhou dobu vstáráno.



Pokud vstoupíte do hry poprvé, může se vám zdát, že je ovládání složité, ale opak je pravdou. Po chvíli proniknete k podstatě a můžete bez problémů provozovat plány, které se vám urdív v hlavě (nebo jiném myšlenkovém centru). Mám rád knížky od pana Hubáčka popisující bitvy v Pacifiku. Vždy jsem měl přání stát na velitelském můstku a řídit průběh válečné operace a tato hra mi to umožňuje (kromě toho stání na můstku). Za to patří autorům dik.

Ovšem i zde se najdou jisté mouchy. Chybí intro i jakákoliv animace a to je škoda, protože vidět potápějící se loď po náletu mysliteladby bylo jisté fajn. Ovšem hře to nijak výrazně neubírá na hratelnosti, a tak ji mohu všem milovníkům strategií vřele doporučit.

Merlin



# Iron Assault



## Místo masa a krve jen olej a ocelové pláty



**S**větlo! Na konci temného tunelu vidím oslnivou zář. Tak je to přece jen pravda. Opravdu to existuje. Nikdy jsem v takové věci nevěřil a můj smích byl při rozmlouvách o posmrtném životě nejspíše nejednodušší. Přistě se už smát nebudu, ale ono žádné přistě nebude. Je konec. Teď mohu jen doufat, že za světlem nebude věčná tma. Ztuhnout zuby a jde se.

Probudil mě zvuk dešťových kapek, padajících na okenní římsu. Pomalu jsem otevřel oči. Vše kolem bylo rozmazané. Pevně jsem očů zavel a znovu otevřel. Pokoj se ustálil. Nebylo zde nic zajímavého. Mělo stolec se dvěma neobyčejně obvyčejnými zdiemi se křídly v rohu. I když mě tělo cítilo, že je den, bylo šero. Otočil jsem hlavou a zjistil příčinu. Žaluzie v okně byla stažena. Zastal jsem uvažovat o svém snu. Byl to ale sen? Chtěl jsem se podíbat na hlavě. Ale má snaha o pohyb se miela účinkem. Až teď jsem si všiml hadiček přivedených do mě rukou a uvědomil si, že jsem v nemocnici. Vrzly dveře, a vešla půvabná sestřička a za ní prosedělý postarší pán v uniformě. Všechny mě pochybnosti se rozplynuly. Poručík Sanders byl zárukou toho, že všechno byly jen halucinace. Poručík si šeptem vyměnil pár slov se sestřičkou. Ta se na mě soucitně podívala a odšla z pokoje. Sanders si přitáhl židli k posteli a posadil se. "Nazdar, hochu, jak se vede?" zněla jeho první slova.

"Dobře, pane, děkuji," odvětil jsem. "Přinesl jsem ti známou tvé poslední akce na disku. Přehraj si ho na X-terminálu?" "Ano, ale já nemohu ..." a na vysvětlenou

jsem očima ukázal na průhledné hadičky zabodané v mé ruce. Poručík vložil disk do nemocničního X-terminálu a spustil záznam. Na obrazovce zeleně zasvitl nápis - "Unicorn Base - 19. srpna 2094".

Hned nato jsem začal vzpomínat. Poslední okamžik, který si vybavuji, byl pohled na zvěšující se hlavicí střely, jež se řítily do kokpitu mého Walkera.

Pomalu ale jistě se mě vzpomínky vracely do minulosti, kdy jsem 20. února roku 2094 nastoupil jako pilot k povstaleckým bojovým jednotkám. Po necelých šesti měsících plnění bezduchých a stále se opakujících misi jsem byl povýšen. Team byl teď složen ze tří jednotek a já jsem velitel. A znovu vojenská monotónnost. A znovu ničit vše, co se hýbe. A znovu ochraňovat základnu a ničit vše, co se hýbe. A znovu .... Řeknu vám pravdu, ale sřvují se jen vám, vojenský život u povstaleckých jednotek mě začal po několika misích silně nudit. Velitelství nás posílalo do měst, malých a podobných si jako vejce vejci, do hor, pouští a ledových plání. Dovedete si představit, jak ubíjející je stereotyp? S ubíjející pravidelností se nestřídá nic jiného než ulice měst, hory, pouště a ledové pláně. Nepředstavitelná hrůza!

Mé vzpomínky na aktivní bojovou činnost jsou velmi matné, skoro šestiřnáctibarevně a vykreslené v ubohých detailech. Zvuky? Vybavují si pouze dva. Zvuk letící střely a výbuchu. Má hlava na tom musí být opravdu mizerná, když vidím a slyším pouze tohle. Při vzpomínkách mi zní v uších podivná hudba, kterou však raději ignoruji.

Příkaz na terminálu k mé poslední misi zněl: "Ochraňte základnu v sektoru šest a zničte všechny nepřátelské roboty typu 007 a FROG". Vysadek naší jednotky robotů WALKERů v sektoru osm. Sekunda. Dvě. Pár kroků ve známém neznámá a je to tady. Ctyři roboti, jeden hloupější než druhý, se žerou zprava. Dávám příkaz jednotce: "Čtyři froggy na 90 stupních! Použít rotaxi!". Zaměřuji prvního, zřejmě vůdce, a vypouštím rotax. Ohlušující výbuchy a z froggy jsou jen hromady ocelových plátů a kaluže oleje. Pokračuje-



me směr severozápad do sektoru šest. Osm ohavně vylhzejících robotů typu 007 odstřeluje základnu. Stačím jen křiknout: "Vpřed!", když vtom si všimnu letící střely. Prudce strhávám svého Walkera nalevo. Výbuch. Pravá paže se s rachotem řítí k zemi. Náhodně zaměřuji a okamžitě páim. Pootáčím kabinou a zjišťuji ztráty. Dva z mé jednotky nehybně stojí a hoří. Výbuch! Můj stroj odmítá poslušnost. Otáčím kabinou zpět a ... pohled na zvěšující se hlavicí střely, která se řítí do kokpitu mého Walkera ....

Poručík vyzval terminál a otočil se na mě. "Tak, kdy se vrátíš k povstaleckým jednotkám?"

"Nezlobte se na mě, pane, ale já už se nevrátím. Šest měsíců nesmyslné vojenské služby mi bohatě stačilo. Nezlobte se."

Stejnou zkušenost, jakou měl neznámý voják povstaleckých jednotek, jsem s Iron Assaultem získal i já. Ochrany příběh z konce 21. století. Stále se opakující prostředí. Grafika bez detailů. Pár zvuků nevalné kvality a nevyměnitelná hudba. To vše spojeno v simulátoru robotů, který nevybočuje ze zástupu průměrných her.

Doll



**Doll:** Jednotvárná grafika, slabé zvuky a plnění stereotypních misi. To vše spojeno ohraným příběhem v průměrném simulátoru robotů.



<b>LEVEL</b>	<b>klady</b>
<b>35</b>	Jednoduchost ovládání.
<b>TEST</b>	<b>záporny</b>
Název:	Stereotyp prostředí, nepřátel a misi samotných.
Firma:	<b>Iron Assault</b>
Délka:	Virgin
Hardware:	1 CD
Typ hry:	486 SX, 4 MB RAM
Zapůjčitel:	Simulátor
	Počítače

# Shadow Fighter

Gremlinu se již omrzely závody aut...

**Lachtan:**  
Nemám co říci, vše důležité je již napsáno v recenzi. Shadow Fighter je v současnosti nejlepší bojovka na Mize a snad jen SSF2 Turbo má šanci být lepší.

**M**usím se vám přiznat, že i já mám své oblibené a neoblíbené firmy. Nikdo mne nepřesvědčí, že Microprose je dobrá firma a stejně tak si nedám sahat na své oblibence. Firma Gremlin patří právě k těmto obliběncům. Nutno říci, že Shadow Fighterem (dále jen SF) si ostudu neodlužila. Plně souhlasím s názorem jednoho anglického Amiga magazínu, který vyhlásil SF nejlepší bojovkou před takovými hity jako Body Blows, Street Fighter 2 či Mortal Combat. SF má v rukávu hned několik es, a přitom se nedá hovořit o falešné hře. Eso první - rychlost. SF má přesně ten správný spád. Máte dostatek času k použití jakéhokoliv speciálního hmatu a naopak nedostatek času k tomu, abyste se začali nudit. Eso druhé - postavy. SF má bezkonkurenčně největší škálu bojovníků, jakou jsem kdy na Amize viděl. Sedmnáct postav trpělivě čeká jen na to, že si je vyberete a rozbijete těm ostatním čímk. Policista Yurgen, kněžka Monx, basketbalista Stamdunk a mnoho ostatních, na které již z pochopitelných důvodů nezbylo místo. Eso třetí - grafika. Hlavně pozadí. Každá z oměš sedmnácti postav má své vlastní prostředí, které je graficky výtvarně zpracováno. Každé pozadí dokonce scroluje v 64 nezávislých rovinách, což v praxi znamená jen jedno. Při



Shadow Fighter vypadá vyhrůžně.

každém skoku či hmatu se dá po pohybu celá obrazovka najednou a leckterému hráči to vyrazí dech. Eso čtvrté a poslední - hudba. Každé prostředí má nejen skvělou hudbu a zvuky, ale jdou-li vám snad výpovědi choré



To že je Khrome celý z želatiny mu vůbec nepomůže, Salvador je jednička.



První rána kapitána, Okura to schytal.

hudebníkovy myslí na nervy, máte možnost hudbu zrušit a zapnout zvuky v pozadí. Během boje pak slyšíte nejen různé pěsti do protivníkovy oka nebo žaludku, ale také např. rachocení vlaku na nádraží či startovní auto v garážích. Pokud jste dobře počítali, jistě víte, že SF má na kontě již čtyři esa, což je zcela regulérní královský poker. Nevím, nevím, která jiná hra dokáže přebít takové karty. A pokud ano, tak to už bude opravdová pecka. Do té doby si hrajte Shadow Fightera a bijte mladší sourozence.

Lachtan

<b>LEVEL</b>	<b>klady</b>
<b>80</b>	Mnoho posav a hmatů, perfektní akce, správný spád.
<b>TEST</b>	<b>záporny</b>
	Nedokonalá animace a grafika postav.
<b>Název:</b>	<b>Shadow Fighter</b>
<b>Firma:</b>	<b>Gremlin</b>
<b>Rozsah:</b>	<b>1 CD, 4 disky</b>
<b>Hardware:</b>	<b>CD 32, A1200, A500</b>
<b>Typ hry:</b>	<b>Bojová</b>

recenze Amiga 1200, CD32

# Skidmarks 2

Občas se stane, že pokračování je lepší než minulý díl...

**Lachtan:**  
Hodně dlouhé čekání se rozhodně vyplatilo. Takhle zábavné závody jsem ještě neviděl. Rozhodně ne v takovém provedení a pro tolik hráčů najednou.

**Z**a poslední týden se toho u nás doma hodně změnilo. Z koupelny je garáž, obvyklém vede závodní okruh a u mne v pokoji panuje zmatek nad zmatek. Já sedím na zemi, zírám do zdi a v rukou svírám imaginární volant. Psovi, který mi věrně sedí u nohou, občas zakroužím hlavou a doufám, že jsem přefádl na správnou rychlost. Sestra



sedí za mnou a kvílením se snaží ko nejvěrněji napodobit zvuk motoru. Málokdy občas proběhne kolem s kusem papíru nad hlavou, to aby vznikl dojem reklam podél trati a táta křičí ze záchoda osko to tom, že se svět už konečně zbláznil a on se na to ještě musí dívat. Zdá se vám snad, že přeháním? Kdepak! Jen si zkusíte zahrát Skidmarks 2 a uvidíte, že brzy dopadnete velice podobně. Jistě si většina z vás vzpomíná na původní Skidmarks. Perfektní 3D závody se skvělou atmosférou a výtvarnou zábavou pro dva hráče. Již tentokrát to byla dobrá hra, ale chyběla tam jakákoliv motivace, žádný šampionát ani obyčejné závody. Jen ježdění na několika okružích stále dokola. Tak na tohle již můžete zapomenout! Ve Skidmarks 2 se již Acid nedopusťl stejné chyby a máte možnost závodit nejen na šampionátu nebo proti kamarádovi, ale dokonce i hrát ve třech či čtyřech lidech najednou! A pokud máte moderní nebo sériový



kabel, hrajete v osmi, ano v OSMI lidech najednou! Nemusím snad ani říkat, jaká že je to zábava. Výběr vozítek se značně rozšířil, k dispozici máte asi dvádnáct aut, například i terénní úpravu VW Brouka, závodního Porsche nebo obyčejnou krávu na kolečkách. Pokud chcete, máte možnost připojit za své auto i karavan. Auto se chovají až neuvěřitelně reálně, občas máte v zápalu hry chuť praštit počítač nebo alespoň nejlibšího kamaráda po hlavě. Tratí je taktéž mnohonásobně více, kolem dvaceti tratí vám bude stačit na mnoho hodin kvalitní zábavy. Proto se rychle vrhněte na Skidmarks 2 a, že se po pár hodinách ježdění uvidíte vstádo, samé lachtany, vůbec neberte na vědomí.

Lachtan

<b>LEVEL</b>	<b>klady</b>
<b>85</b>	Pro B hráce, dobrá hrátelnost, rozmanitost aut a tratí.
<b>TEST</b>	<b>záporny</b>
	Nic dostatečně smyslného.
<b>Název:</b>	<b>Skidmarks 2</b>
<b>Firma:</b>	<b>Acid soft</b>
<b>Rozsah:</b>	<b>8 disket</b>
<b>Hardware:</b>	<b>A1200, dop. HD</b>
<b>Typ hry:</b>	<b>Závody aut</b>



# Nevíte, kde koupit LEVEL?

**Nejnovější i ten starší,  
který třeba právě Vám  
chybí, najdete určitě  
v těchto prodejnách:**

ALADIN Obchodní dům Chomutov  
ALFA COMPUTER 28. října 243  
Ostrava

ALFA COMPUTER Radniční 27

Hranice na Moravě

AMIGA STAR Anenská 5B3

Pardubice

ARAM Fortenská 138 Chrudim

ATLANTIDA Slezská 48 Praha 2

BCD Žitná 28 Praha 2

CONSUL Pálenická 28 Plzeň

CONSUL nám. Republiky 12 Plzeň

CS 21 NISA Pražská 32 Liberec

DUNA Manětinská 691 Kralovice

ENVIRO Komenského nám. 141

Třebíč

GAMES WORLD Vodičkova 41

Praha 1

JAJA H+5 Branská 55 Domažlice

JAVOSOFT Svornosti 2 Havířov

JRC Chaloupeckého 1913 Praha 6

KLUB 602 Martinská 5 Praha 1

KNIHKUP, PAVLOVSKÝ Časlavská 15 Praha 2

KNIHKUP, RYŠAVÝ Česká 31 Brno

KNIHKUP, U JEDNOROŽCE

Staroměstské náměstí 17 Praha 1

MULTISYS Horní nám. 15 Olomouc

NCT COMPUTER Českosobotské

náměstí 133 Mladá Boleslav

NETSOFT ELECTRONIC Hradecká 15

Opava

PC SHOP Vladislavova 24 Praha 1

PeCOMP Kociánova 24

Ústí nad Orlicí

POČITAČE Nádražní 1089

Frydek-Místek

PRECISOFT Ulřichovo náměstí 810

Hradec Králové

SEGALAND Holešovická tržnice

Praha 7

TM COMPUTER Frydek-Místek

TNC Obchodní dům Prostějov

UNICOS Klatovy

Nám. Svobody 7 Sušice

ZETT Hrnčířská 857 Česká Lipa

COMPUTER LAND Povrazníčká 4

Bratislava

Pokud chcete starší čísla LEVELu dostat až domů, pošlete složenkou typu "C" na adresu LEVEL, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6 příslušnou částku (jedno číslo stojí 30,- Kč) a my Vám objednané výtisky obrátem zašleme. Na zadní stranu složenky do Zprávy pro příjemce napište o jaká čísla máte zájem.

Samostatnou CD přílohu si můžete zakoupit po předložení kupónu ze strany 37 v prodejnách JRC a PC SHOP nebo Vám ji zašleme, pokud na adresu LEVEL, P.O. BOX 28, 160 17 Praha 6, poukážete složenkou typu "C" 90,-Kč, (na zadní stranu do zprávy pro příjemce napište "CD LEVELS").

Předplatné a zaslání starších čísel pro členáře ze SR zajišťuje firma ULTRASOFT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15, SR.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

# STARFIGHTER™

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





## Big bad gangs. Big bad bikes. In a big bad world.

LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS

### FULL THROTTLE

STARRING THE VOICES OF BOB CONRAD AND KATH SOULICE AND SPECIAL GUEST STAR MARK HAMILL

LEAD ARTIST PETER CHAN LEAD ANIMATOR LARRY AHERN ARTISTS AND ANIMATORS BRIAN HUGH PETER TSACKE ANSON JEW CHARLIE RAMOS LEONARD ROBBEL BO ARTISTS RICHARD GREEN DAVID VALLONE DAN COLON

LEAD PROGRAMMERS STEPHEN H. SHAW PROGRAMMERS ARIC WILMINDER MARK CROWLEY HWEE-LI TSAO JONATHAN ASHLEY

MUSIC BY THE GONZ JACKALS AND PETER MCCONNELL SOUND DESIGNER CLINT BALJAVIAN VOICE PRODUCER AND DIRECTOR TAMI LYNN BARBA VOICE EDITOR KRISTIS BROWN

SCRIPT BY ARIC WILMINDER RON GILBERT BRAD TAYLOR AARON GILES MUSIC BY VINCE LEE MUSIC BY MICHAEL LAND PETER MCCONNELL MICHAEL MAMAHON JUSTIN GRAHAM

ART TECHNIQUES LESLIE AGLIARO MICHELE HARRELL WIM BALESTREERI LEAD TESTERS CHRIS PURVIS DIANA FONG JO ASHBOURN

PRODUCTION MANAGER CASEY DOMAHEUE ASHLEY PRODUCT MARKETING MANAGER BARBARA GLEASON WRITER, DESIGNER, AND PROJECT LEADER **TIM SCHAEFER**

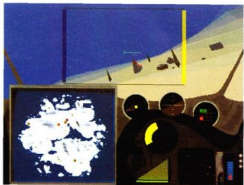
# LEVEL



# Gravon

## Real Virtuality

Někdo to rád "real", někdo zase "virtual". Co je lepší?



**Marek: Jednoznačně nejlepší česká hra, která snese srovnání se světovou špičkou a snad otevře cestu dalším českým hrám na světový trh.**

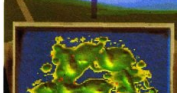
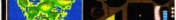
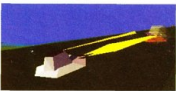
Já bych řekl, že "real". Pravděpodobně jste termin "Real Virtuality" nikdy neslyšeli, protože jde o pouhého průměrníka velmi podobně zvaného "Virtual Reality". Vyojářská skupina SUMA se rozhodla potrápít hráčův mozek již při prvním pohledu na velmi pěkně vyzdobenou krabičku s hrou. Reálná fikce? Co tím jenom chtějí říct? A co má znamenat ten nápis "Made in Czech Republic" na zadní straně parádní krabičky? Hráč, který netuší o co jde, musí být nutně zmaten. Text na krabičce, stejně jako manuál, je ve třech světových jazycích. Jestli je ta hra česká, tak bych chtěl vidět, co je uvnitř! To, co hra Gravon skutečně nabízí, není fikce, ale opravdu výborně zpracovaná 3D simulátor vzdušné. I základní myšlenka hry není v ničem "mimo mísu". Jako zkušený pilot bojových vzdušné se jednoho dne vrátíte ke své profesi, opustíte svou dítku, zaplatíte inkaso, sousedům světlé svého psa, sbalíte si kufru a vydáte se na cestu do pásu malých kolonizovaných planetek. Jejich pozice není specifikována z bezpečnostních důvodů. Jsou totiž místem, kde kvete organicky zločin, obchod se zbraněmi a kde moc pomalu, ale jistě, přechází do rukou obžvané mafie. Váš úkol je zdánlivě snadný - plnit mise, působit nepřítelům těžké ztráty, sbírat metaly a hlavně přežít. To bohužel není tak snadné, jak se může zdát. Jak je vidět, myšlenka tu je a na poměry simulátorů docela zpracovaná, což je jediná z pícní, když jsem se od Gravona němělo odtrhnout. Jako je u oficiálních testů jsem měl o zábavu na několik týdnů postaráno. Tohle opravdu není hra, ke které usednete a během několika hodin dohrajete. Jádem celé hry je geniální 3D model světa respektive planetek, na kterých se boj proti zločinu odehrává. Kdybych měl hru s něčím již známým srovnat, asi bych sáhl po TFX, ale s pocitem, že to není nejlepší volba. Gravon není "placatý" simulátor. Ve vzdušné kloužete na zdu-

chovem polštářů v nehostině a rozmanité krajině, zdoláváte kopce, díky gravitaci se řítíte do hlubokých roklí. Při průletu bohatě členitou krajinou vás čeká nejdna nádherná scenerie, třeba když se před vámi po zdolání průsmyku, otevře údolí s jezerem, písčnými pobřežím, vesnicí s kostelem, kamennými útesy a vegetací. Celá nádhra je vektorová, navškováné polygony v 65536 barvách dovolují takové efekty, jako je mírný opar nad horizontem, který utápí vzdálené vrcholky hor do modravého závoje. Náplní hry rozhodně není turistika a tak vám v cestě za spížením mise brání velmi dobře vyzbrojení stoupenci nepřítel. Nad krajinou se tak začnou prohánět cizí vzdušné, helikoptery, tanky a jiná trojzrnměra a bohužel velmi inteligentní havěť. Vaše cesta však právě směřuje k nepřátelskému kosmodromu, kde by bylo dobré překazit dokončovaci práce na kosmické lodi. Před nepřitelem můžete prchnout, hrát si na schovku v členitém terénu, ale jednou se stejně budete muset zastavit, otočit vzdušné a stisknout FIRE. Strhne se vynikající soubor s gravitací, setrvačností a nepřitelem. Laserové kanony pojedou na plně obrátky a vy nebudete vědět, zda hlídka zaměřovač, ukazatel poškození štítů, stav energie nebo radar, který začne hrát barevnou hudbu na téma "Další nepřátelské objekty v dosahu!" Každý soubor je jiný a tak bude nějakou chvíli trvat, než objevíte všechny slabiny nepřátel. K zpracovanému 3D modelu patří i výborně naprogramovaná stereofonní syntéza, která celou trojzrnměrnost dokresluje. Blízkého nepřítel uslyšíte dříve než ho uvidíte a dokonce poznáte odkud se k vám řítí. Do zvuku motorů a výstřelů se mísí samplované komentáře z palubního počítače. Blízkého nepřítel uslyšíte dříve než ho uvidíte a dokonce poznáte odkud se k vám řítí. Do zvuku motorů a výstřelů se mísí samplované komentáře z palubního počítače. Blízkého nepřítel uslyšíte dříve než ho uvidíte a dokonce poznáte odkud se k vám řítí. Do zvuku motorů a výstřelů se mísí samplované komentáře z palubního počítače.

totiž patří rodilé Američance, kterou SUMA pro vývoj hry angažovala. Hra samozřejmě obsahuje i několik výborných původních skladeb. Doporučuji pořádně bedny a hlasitost naplno! Zvuk, stejně jako grafika, využívá obrovského potenciálu DSP čipu Motorola 56001. Jíž jsem se zmínil o simulaci fyzikálních zákonů. Jejich věrohodnost by utrpěla, kdyby nebylo dostatečně promyšlené ovládní vzdušné. Gravona můžete řídit buď myší a joystickem naráz nebo speciálním ovladačem, který se dodává ke konzolám Jaguar. Musím říct, že lepší ovládní si nedokážu představit.

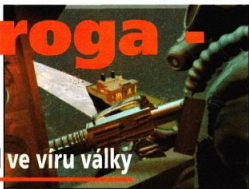
Samozřejmostí je i externí kamera, která umožňuje sledovat celou scénu z libovolné strany. Kdybych musel, tak bych hře vytknul jediné to, že je čistě vektorová a nepoužívá žádné textury. Použitím 65 tisíc barev pro polygony se do značné míry dají tento nedostatek potířit. Navíc musím konstatovat, že při hře rozhodně není čas na rozzámění o absenci textur. Gravon je jedna z řady zajímavých her, které se v poslední době na počítačích Atari objevují. Mnohem významnější je však fakt, že tahle hra vznikla v Čechách. Autorskému týmu SUMA jistě patří dík za tak skvělý projekt, neměné však patří firmě JRC, která se postarala o výrobu a distribuci. Nezbývá, než si přát, aby i na jiných platformách vznikaly hry podobné úrovně. Myslim, že schopných programátorů je v Čechách víc než dost.

PS. Věřte nebo ne, ale SUMA ve spolupráci s JRC právě dokončuje speciální verzi Gravona pro 64 bitové Atari JAGUARI Nevim, co dodat... Marek Nepožitek



# USS Ticonderoga - Defender Of Liberty

## Křižník Bunker Hill ve víru války



Obsah hry USS Ticonderoga (Tico) jde nejlépe popsat dvěma slovy - válečná strategie. Pod pojem strategie se však schová nepřeberně množství her. Mohou to být strategie historické jako je Colonization, Lords Of The Realm, stafičká Powermonger, ještě starší (osmitřívový) Defender Of The Crown nebo dalších asi deset tisíc her. Strategie může být v podstatě jakákoliv hra simulující lidskou i nelidskou činnost. U novodobé válečné strategie se nám okruh výběru značně zmenší, ale ne natolik, abychom neměli z čeho vybírat. Do kategorie válečných strategií patří History Line 1914, Battle Isle II, Harpoon I a II, Aegis a další spousta jim podobných her. Dále se strategie dělí na ... ale ne, raději vyčet typy strategických her ukončíme, nebo přestanete číst a nedozvíte se nic o hře.

Tico je, jak jsem se již zmíňoval, válečná strategie nejmodernějšího křižníku třídy Ticonderoga amerického námořnictva. Váš (nebo spíše námořnictva) křižník, kterému chcete, nesete název Bunker Hill. Ide o jedno z nejmodernějších plavidel US Navy, vybavené špičkovou sonarovou a radarovou technikou a nejnicotnějšími zbraněmi, jako jsou rakety typu Harpoon a Tomahawk. Na palubě máte k dispozici mimo uvedených raket, hlubinných bomb, torpéd a kanónů ještě dvě helikoptéry Seahawk.

Tico začíná (jak jinak) výběrem jedné ze tří námořních operací. První z nich - Severní Atlantik je válka proti Rusům (Sovětlům) a.e. Druhá - Perský záliv je válkou s Íránem. Třetí a poslední - Japonské moře je obranou jihokorejských zájmů proti "lidové republice" (Severní Korea). Po zvolení operace dojde k seznámení se s prvním z úkolů. Dejme tomu, že jste si vybrali jako já operaci Perský záliv a vašim úkolem je zneškodnit tři ropné vrty v zálivu. Začínáte na kapitánském můstku lodi Bunker Hill. Během několika sekund pohybu s myši zjistíte, že zde nemůžete dělat nic než přecházet z jedné statické obrazovky do druhé. Procházíte se po můstku a nic. Projedete celý můstek a narazíte jen na jednu hloupost. Hrníček kávy, které se můžete napít. Nejméně deset obrázků v SVGA rozlišení jenom proto, abyste se mohly napít kávy? To mu se říká pýčtvaní místem. Po dalším uslovení a vyčerpávajícím pátrání najdete i několik dveří. Vjeďte do jedné z nich a co vidíte? Chodbu. Chodbu a v ní další dveře. Běsňte a přemýšlejte jak z tohoto bludistvého?

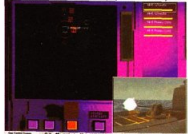


Kapitánský můstek.

Podívejte se na spodní část obrazovky. Ano, jsou zde ikony na rychlé přepínání mezi jednotlivými místnostmi. Přepnete se do komunikačního centra. Hledáte, ale nenajdete nic. Při otáčení však přijedete na další úžasně pýčtvaní místem. Pro to, abyste se otočili o 360 stupňů, spotřebuje hra osm obrázků. V map room očekáváte spoustu map? Nebudte naivní. Najdete jen jednu a ještě ke všemu bez jediného detailu, bez možnosti zvětšování. Kapitánská kajuta? To je něco! Další šálek kávy, jeden kaktus a vodovodní kohoutek. To je již více než hloupost. Je zde i video. Spustíme jej? Proč ne. A co vidíme? Animované sekvence. Spousta docela povedených animací tvořených v 3D studiu s VGA rozlišením (320x200). Minuta, dvě a animace se začnou podezřele opakovat. Nalustujete v manuálu a zjistíte, že jde o přehráni veškerých sekvencí hry. Rychlé animace vypnete, neboť nechcete vidět celou hru během pěti minut. Vcházíte (samozřejmě pomocí ikony) do poslední z místností, a tou je informační centrum. Po šléném proplétání se mezi radary náhlednete raději zrovna do manuálu a k dosažení patřičného radaru použijete "horukou" klávesu. První je radar, kde zadáváte kursy pohybu. Druhý je sonar na kterém jsou zachyceny veškeré objekty vyrobené z oceli a dosahující velikosti větší než kolo od traktoru. Zbývající radary slouží k palbě na nepřátelské cíle. A to jste prošli celou lodí.

Po chvíli válčení zjistíte, že se celá hra odehrává pouze v pěti obrazovkách radarů a sem tam v komunikační místnosti, kde váš ruský důstojník žádá o politický azyl pro celou svou posádku. Animační sekvence jsou zobrazovány v obdélníku 3x4 cm v pravém dolním rohu a to jen velmi zřídka. Graficky je hra na vysoké úrovni, neboť SVGA (640x480) nemůže být nikdy na škodu. Zrůky jsou celkem realistické, i když by jich mohl být o něco více. Hudba je u Tico tu nejzdařlejší věc. Ještě nikdy jsem totiž na svém osmitřívovém klonu soundblastera nic podobného neslyšel. Je to nádherná! Co se však hrátelnosti týče, tak ta se po většinu z nás pohybuje někde okolo bodu mrazu. Nevím jak komu, ale mně ke hraní pět nepřehledných radarů nestačí a pustím si dupstím mnohem lepší Aegis.

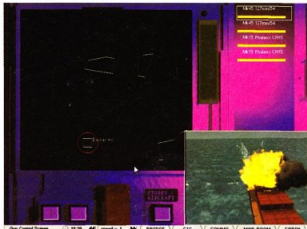
Doll: Válečná strategie s plným diskem animačních sekvencí, které omrzí během několika minut.



Palbou z kanónu MK-45 ropný vrt určité neminete.

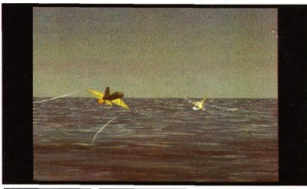


Kapitánská kajuta.



"Špatná zpráva kapitáne, tanker Luisa je zasažen. Rozsah škod zatím neznámý."

Doll: Válečná strategie s plným diskem animačních sekvencí, které omrzí během několika minut.



<b>LEVEL</b>	<b>klady</b>
<b>40</b>	Velice kvalitní hudba.
<b>TEST</b>	<b>záporny</b>
	Minimum hrátelnosti.
Název: Firma: Délka: Hardware: Typ hry: Zapůjčil:	USS Ticonderoga Mindscape 1 CD Strategie PC Shop



TARGETS

# TANK COMMANDER

**Chcete zažít pocit řidiče tanku  
uprostřed nepřátelské palby?**

**Merlin:  
Hra, která  
neuchvátí  
bombastickou  
grafikou, ale  
skvělou akcí.  
Doporučuji  
všem  
milovníkům  
akčních  
simulací,  
zvláště těm,  
kteří mají  
možnost hrát  
na síti nebo  
přes modem.**

**V**jel jsem do malého kaňonu. Zastavil jsem. Ostrážil jsem se rozhlížel po okolí a hledal známky jakékoliv činnosti nepřátel. Nic se nedělo. Pomalu jsem se rozjel. Vyjel jsem na vysokou dunu. Sotva jsem byl nahore, stalo se něco, na co jsem do smrti nemohl zapomenout. Huiiiiiiiii Bum. "Útok na tank. Zpětný chod, rychle, proboha!" Huiiiii Bum. Rataatata. Kůlky se odrážely od pancíře. "Pozor, další zpráva". Huiiiii Bum. "Pane, kritické poškození! Další zlev." - Huiiiii Bum ..... a smrt přišla rychle a milosrdně. Ještě jsem zahlédl, jak jsem stoupal do nebe, rozpadající se tank, kde jsem ještě před chvílí seděl.

Tuto a ještě mnoho jiných variant smrti nalaznete v perfektní simulaci Tanku, na kterou, pokud jste to nepoznali, čtete recenzi. Hra nás zavede do neexistujících zemí, takže nebudete ničit železnou oponu, ale budete sesazovat samozvané diktátory a dobývat tzv. nepřátelské země. Popravdě řečeno, vůbec to nevádi, spíše naopak. Ocitnete se v horké poušti, na ledových pláních, v ostrovním státě i ve velkoměstě. Hra nabízí celkem sedm scénářů a dohromady 40 naprosto odlišných misí. Jednou musíte opatrně prozkoumávat krajinu, abyste nevjeli do pastí, jindy musíte hlava nehlava za nepřáteli, aby neobsadili vaši základnu.

V obzvláště tuhých situacích můžete povolat leteckou podporu, která vyhladí nepřátele z povrchu zemského. Dalo to asi autorům mnoho práce navíc, ale stálo to za to - hra se stává reálnější.

Dostali jsme se k dalšímu aspektu hry, a to je realita. V tanku jsem v životě neseděl a klaustrofobie netrpím, ale připadal jsem si jak

v rakvi. Myslím, že autoři odvedli po této stránce perfektní kus práce.

Grafické zpracování je, bohužel, průměrné. Občas se stane, že je hra, díky grafice, nepřehledná. Zvláště vzdálené objekty se slévají v bezbarvé skvrny. Ovšem, když stojíte před hlavní cizího tanku, vypadá až moc reálně. (Hlavně, když vystřelí.) Grafika sráží tuto hru do lepšího průměru. Co je však vysoko nad průměrem mezi hrami, je intro. Doporučuji všem milovníkům vojenské techniky, aby se podívali. Stojí to za to.

Po hudební stránce je program průměrný. Myslím, že by se dala kapacita CDčka využít lépe. Ovšem ke zvukům se dá říci jediné slovo, které vyjádří vše - SUPER. Až budete v tanku, zkusíte jen tak náhodou přejít nepřátelského pěšáka. Naskočí vám husí kůže a budete si dávat setsakra dovery pozor, abyste nepřejeli dalšího. (Psychopati mezi námi nebudou dělat už nic jiného.)

Dostávám se ke zlatému hřebu, a tou je hra-letost. Pokud si jednou sednete před svůj monitor a spustíte tuto hru, neskončíte dřív, než splníte všechny úkoly, které vám byly zadány. Omáčkou hry je výběr prostředí. Každý člen něco prohodí a objeví se krátká animace. Co mi u hry chybělo, je absence břífkinku. Jste hozeni rovnou do mise a to ubírá na realnosti.

Závěrem bych se chtěl telegraficky zmínit o třech kladech této hry. V pokročilých misích můžete ovládat až čtyři tanky najednou, perfektní je možnost hry pro více hráčů a dokonaly je nápad s výzvednou družicí. Kdykoliv během hry se můžete podívat na mapu a uvidíte okolí svého tanku.

Hru vřele doporučuji, protože autoři odvedli perfektní kus práce.

Merlin

**LEVEL  
75  
TEST**

## klady

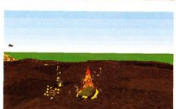
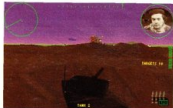
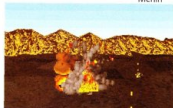
Perfektní intro, hravost akčních  
frakcí, realistické zvuky  
a hlas, možná i hry pro více  
hráčů

## záporny

Spíše střední kvalita  
průměrná vektorová  
grafika



**Název:** TANK COMMANDER  
**Firma:** BIG RED SOFTWARE/  
DOMARK 1995  
**Délka:** 1 CD, 1 MB HD  
**Hardware:** 386 DX, 4MB RAM, CD-ROM  
**Typ hry:** Simulátor  
**Zapůjčil:** PC Shop



# Maabus

Na 3 CD se toho může vejít až překvapivě málo



Před dvěma měsíci zachytil vojenský satelit zvyšenou úroveň neznámé radiace na malém ostrovku v jižním Pacifiku. Její hrozivě stupňující hladina hrozí zničením okolních kontinentů, možná celé planety. Pokusy o prozkoumání senhaly, speciální komando odeslalo pouze krátkou zprávu a pak již nic. Je na čas povolal moderní techniku...

Tim je myšlen moderní bojový robot Krawler 1000, jehož budete sádkové řidiči z domova pomocí satelitu... Přistání se zdařilo, osud Země závisí pouze na vás.

Okolí vidíte z robotova pohledu, nic nebrání začít zkoumat. Po ostrově jsou nejrůznější roztroušené artefakty cizí civilizace, to vše se mísí se stavbami lidskými, na bhuje je zničený japonský křižník z druhé světové války atd. V každém místě máte na výběr několik směrů, kam můžete jet. Orientaci napomáhá mapa ostrova. Způsob pohybu je jako u nějakého "čtverecokového" dungeonu, jenom po zvolení směru se objeví celkem sladě vy-renderovaná animace jízdy do nové lokace s autentickými zvuky. Je-li to jsou potřebné animace všech směrů plus nejrůznější zatačení, je pochopitelné, že se na ty tři CDčka již nic skoro nevešlo. V Maabusu totiž nenajdete skoro žádné demo, to je na rozsah hry opravdu na pováženou.

Krawler je ozbrojen raketami, toxiny a laserem. To se hodí proti nejrůznějším mutantům, kterými je ostrov díky radiaci zamořen. S každou zbraní můžete vystřelit čtyřikrát a každá zničí jakéhokoli nepřítele. Občas se ale zasekne a během boje musíte rychle přepnout na jinou nebo je po vás. Boj samotný probíhá také dost legračně. Chvilku musíte rychle klikat na bližšího se mutanta, dokud počítač nepoví, že cíl byl zaměřen. To je také jediná akce, zničení je už automatické.

V pravé části obrazovky je umístěno několik varovných kontrol (radioaktivita...), což funguje tak, že pokud něco začne červeně bli-

kat, je záhodno rychle zmizet, nebo bude po vás (pardon - po robotovi). Krawler má ještě k dispozici mechanickou ruku a pro zažrané hráče analyzáční zařízení dodávající informace o okolí.

Maabus je vlastně další generace interaktivního filmu, hodné animací, ale s minimální účastí živých herců, přesněji, na obrazovce se za celou krátkou dobu objeví pouze jeden. Hru provází hlásky admirála (to je omen člověk) o vaši momentální situaci. Nedoporučuji ho neuposlechnout, říká takové důležitější věci, jako že pokud pojedete dál touto cestou, budete zničení nebo že satelit detekoval živou formu či radiaci blízko vás. Hernímu pojetí odpovídá herní čas, 60, 90 nebo 120 minut, podle toho, co si navolíte v úvodním menu. Prostě dokonalé. To znamená, že za ten čas hru máte dohrát.

Herní atmosféru podhrne následující obsáhlý kompletní návod:

Někde na ostrově jsou náhodně umístěny (můžete to tedy hrát vícekrát) 3 části počítačového klíče. Na jiném místě vám zase předá zmaterializující se mimozemský robot dekodovací zařízení. Tím získáte deaktivací kód v mimozemské lodi. Klíčem vynesete slově pole a kódem generátor radioaktivity. Tot vše. Tečka. Prostě konec.

Mně to připadá poněkud málo. Ještě klasická hláška To be continued a vítěz DOSE. Alespoň kobyby mi řekl, proč ti mimozemšťané chtěli zničit moji domovskou planetu. Ale to ne. Vysvětlení by tu bylo. Teba je toto první díl nového počítačového seriálu (I). Microform totiž připravuje dalších 20 her s touto tematikou, teba se všechny potřebné informace dozvíme v některém dalším dílu. Pane Bože, zachraň nás před tím.

Nakonec se zmíním o menších problémech hry s instalací. Asi na třech počítačích se odmlátila spustit. Nakonec jsem to vyřešil další instalací Windows. Dále již všechno šlapalo OK. Draken



**Draken:**  
Tuto hru bych vám doporučil (nebo spíše ne) si někde půjčit, nestojí za koupi. Jediné co uvidíte jsou haldy animací pohybu džungli.

**LEVEL**  
**35**  
**TEST**

**klady**  
Občas pěkná grafika, hezké zvuky.

**zápory**  
Absence dem, celková slabomyšlnost

**Název:** Maabus  
**Firma:** Microforum  
**3 CD**  
**Délka:** 386, 4Mb RAM, CD-ROM  
**Software:** Windows 3.1  
**Typ hry:** Dungeon/Interaktivní film  
**Zapůjčitel:** Consul

# ern přepřese k

Vážení zákazníci, hráči, paňani a vůbec všichni příznivci naší firmy a her zvůšť! Na těchto dvou stránkách si Vám dovolujeme nabídnout to nejlepší z našeho rozsáhlého sortimentu, to co určitě nezbytně potřebujete. Vyberte si, přijďte anebo napište a my Vám občasné zboží obratem zašleme na dobírku.

## Programy na počítače PC

### Novinky na CD ROM

1st ESCOUTERS	1440
BIOFINGER	1990
DEADLINE	1990
DISCWORLD	1440
FULL THROTTLE	1840
IRON ASSAULT	1440
LOST EDEN	1490
MAABUS	1690
NBA 95	1990
TANK COMMANDER	1540
US X-TERROR	1540
X-COM TERROR FROM DEEP	1540

### Hry na CD ROM

5th FLEET	1690
ACES OF THE DEEP	1690
ACES ON THE PACIFIC	1890
ACES OVER EUROPE	1890
ALLEN LOGIC	1690
ALONE IN THE DARK II	1740
ALONE IN THE DARK III	2090
ARENA	1740
ARMORIED PIST	1540
BENGAINT REEL SKY	1690
BIG RED ADVENTURE	1690
BLOD BLOODLINE	1990
BLOW AWAY	1990
BURBLES	1240
CENTRAL INTELLIGENCE	1990
COLONIZATION	1590
COMMANDER BLOOD	1740
CONSPIRACY	1740
CREATURE SHOCK	1990
CYBERIA	1790
CYCLAMINA	1390

### DARK FORCES

DARK SEED	1440
DARK WING	2290
DAWN PATROL	1540
DEATH GATE	1540
DELTA IV	1790
DEPTRO	1990
DOOM II	2090
DR RADIAK	1490
DRAGONLORD	1540
DRAGONSHERE	1990
DREAM TEAM	1540
ESTABICA	1990
EMPIRE	1840
ENCORE	1040
ETERNAM	1040
EVEN IN MACHINES	1890
F-14 GOLD	1540
FALCON GOLD	1540
FIFA SOCCER	1590
FIGHTER WING	1690
FLIGHT-HOMEWORLD II	1740
HAMMER OF THE GODS	1440
HAND OF FATE	1740
HEMIDALL II	1690

### HELL

HELL	1540
HELLBAR	1940
HOMER	1690
HORDE	1890
CHAOS KONTRUM	1940
INCA	1240
INCA II	1340
INCREDIBLE MACHINES	1940
INDIANA JONES IV	1740
INHERIT THE EARTH	1040
INNOCENT	1090
INTERACTIVE	1890
IRON HORN	1440
JOURNEY MAN TURBO	1790
JOURNEYMAN	1440
JUMP RAVEN	1490
LITLAND	1340
LITLAND 2	1340
KING'S QUEST VII	1540
LARRY'S LAST TIME	1940
LEA	1990
LEGEND OF KYRANIDIA 3	1440
LEGEND SUIT LARRY 6	1890
LEMMINGS 2 TRIBES	1440
LEMMINGS 3	1540
LEONARDO	1790

### LENS CLASSIC COLLECTO

LITTLE DRAGON	1090
LUNICS	1490
MAELSTROM	1090
MAGIC CARPET	1540
MAJESTY	1540
MILLENNIUM AUCTION	1540
MOLTEN COMBAT II	1240
MASCAL	1690
NHL HOCKEY 95	1640
NITROPELUS	1990
NOVA STORM	1990
OUT POST	1690
PIZZA TYCOON	1540
POWER DRIVE	1040
POWER MAGES	1390
PSYCHRON	1040
PYROTECHNICA	1040
RED BARKA	1890
RETRUBAL	1840
RETURN TO KINGWORLD	1890
REUNION	1990
RISE OF THE ROBOTS	2090

### SECRET WEAPOON OF LUFT

SIM CITY 2000	1740
SIMON THE COCKER	1340
SING ALONG	1190
SPICE PRINETS	1490
STALINGRAD	1690
STAR CRASHER	1340
STAR LOR	1590
STAR TRAIL	1690
STAR TRAIL NEXT GENERA	1890
SUPER KARTS	1990
SUPER SO PRO	1540
SYSTEM SHOCK	1890
TEMPATION	1990
TERRIS GOLF	1490
TUNING	1790
TOWER ASSAULT	1390
TRIP POINT	1190
U.S. NAVY FIGHTERS	1990
ULTIMATE DOMAIN	1890
UNDER KILLING MOON	2090
VIP GRID	1040
VIRTUAL WORLD	1190
VIRTUOSO	1340
VOYEUR	1040
WARCRAFT	1440
WILD BLUE YONDER	1690
WING COMMANDER 1&2	2240
WING COMMANDER III	2240
WINGS OF GLORY	1790
WOLF	1390
WOODRIFT	1990
X-COM DEFENSE UFO	1590
ZEPHYR	1440
ZEPHEUS	1540
ZORRO	1690

### Klasika od Electronic Arts

AIR COMBAT	590
INDIANAPOLIS 500	590
KAPOROUS + BRIDGE II	590
MAJORDAN IN FLIGHT	590
POPOLUUS & POWERMONGER	590
POWER DRIVE	590
PROTECHNICA	590
RETRUBAL	590
SAM & MAX	590
SHADOW OF COMET	590
SIM CITY 2000	590
SPACE FEDERATION	590
SPACE SAMURAI	590
SPEED RACER	590
STAR TRAIL	590
STAR TRAIL 2	590
STAR TRAIL 3	590
STAR TRAIL JUDGMENT	590
SYSTEM SHOCK	590
ULTIMA IV PART 2	590
VENI OF DARKNESS	590
WARCRAFT	590
WARBROS 3 SCENARIO	590
WOLF	590
WORLD AT WAR II	590

### Levné hry na CD ROM

CD 3	690
COMPANIONS OF XANTH	690
DOOMS COLLECTION	740
GUNSHIP 2000	840
CHALLENGE PAK	790
JAMNIT + JOY	890
KALDOOSK	790
MIGRACE	690
MICROCDROM	690
NEMAD	990
RALLY	990
ROTOR	990
SCREENEFFECT	990
VEG GAMBLER	990

### Velká nabídková ŠROUVA CD ROM

#### Obnahaži hry, obrábky, hudby, encyklopedie

4 CD EDUCATION	1190
4 CD ENTERTAINM	1190
6 CD PRO WINDOWS	1990
6 CD ULTIMATE GAT	1990
10 CD BUNDLE 1	1490
10 CD SPECIAL	1490
10 CD SUPER	1490
10 CD VOLUME 1	1490
10 CD VOLUME 2	1490
16 CD + SUPER BOX	3330

### České hry na disketách 3.5"

7 ani a 7 nocí	325
Ramurovno	325
Tajemství ostrova	275

### Novinky na disketách 3.5"

1st ESCOUTERS	1440
DISCWORLD	1440
MAGIC CARPET	1690
X-COM TERROR FROM DEEP	1540

### Hry na disketách 3.5"

5th FLEET	1690
ACES OVER EUROPA	1540
ALONE IN THE DARK	1640
ALICENT ART OF WAR	1640
ARENA	1840
ARMORED FIST	1440
BANE OF COSMIC FORCE	1440
BATTLE BUNG	1990
BATTLE SHIP	1990
BASK HAWK	1990
CARRIERS AT WAR	1390

### CARRIERS AT WAR II

CLASH DRIP STEEL	1390
COMANDER	1340
DARK HALF	1140
DARK SEED	1290
DAWN PATROL	1690
DREAM WEB	1340
DESCENT	1390
DOOM II	1990
DREAM WEB	1340
EARTHSEGE	1390
ESTACITA	1390
FIFA SOCCER	1290
FLASHBACK	1490
FLIGHT COMMANDER 2	1690
FLIGHT SIMULATOR 5 0	1690
GLOBAL DOMINATION	1540
HARBORN 2	1540
HIGH COMMAND	1440
HIRED GUNS	1190
HOKUM KA 50	1540
HORDE	1590
INDY CAR RACING	1090
MARCELO CENTRAL CAUGHT	1540
IBON CROSS	1340
JURASSIC PARK	1340
KGB	1340
KIKUFLAP	1540
LEMMINGS 3	1540
LINKS 360 PRO	1740
LION KING	1440
LIDE RUNNER	1440
MENORRANZAN	1240
MORTAL COMBAT II	1690
ORIGEN RACING	1540

### NHL

ORIGIN SPECT SAVER	1040
GOLF	1340
GOUTRO	1390
OVERLORD	1390
PATRIOT	1190
PIRATES GOLD	1540
PITTS FOR SIX F 19	1040
POWER DRIVE	590
PROTECHNICA	590
RETRUBAL	590
SAM & MAX	590
SHADOW OF COMET	590
SIM CITY 2000	590
SPACE FEDERATION	590
SPACE SAMURAI	590
SPEED RACER	590
STAR TRAIL	590
STAR TRAIL 2	590
STAR TRAIL 3	590
STAR TRAIL JUDGMENT	590
SYSTEM SHOCK	590
LEMMINGS 3	1540
VENI OF DARKNESS	1540
WARCRAFT	1440
WARBROS 3 SCENARIO	1440
WOLF	1440
WORLD AT WAR II	1590

### Levné hry na disketách 3.5"

ALADIN	690
ARMOUR - GEDDON	640
BENEATH A STEEL SKY	940
BUNNY BERKS	940
CONFUCT COKE	940
CREEPERS	940
CREEPER RACE	940
DENEGRATION	590
DEFENDER OF EMPIRE	940
DISCOVERIES OF	940
DOOM IV PART 2	590

### DUNE II

GLOBAL CONQUEST	490
HERETIC SHWARERE	390
INHERENT PURSULT	390
LINE IN THE SAND	390
LINKS CLASSIC COLLECTION	840
ON THE BALL	840
ONE MUST FALL SHWARERE	390
PSYMA	390
RALLY	790
RAPTOR SHWARERE	390
SHADOW CASTER	890
SHOCK QUEST	940
SIM CITY SCENARIOS	800
STAR CRUSADER SPEECH	800
STAR LEGIONS	800
STAR SHIP	890
STAR WARS CHES	990
STAR WARS SCENERY	990
STRIKE COM TACT ORER	740
SYNDICATE MESSON DISK	790
THEATRE OF DEATH	790
VIRINGS	340
WORLD AT WAR	340

### Velká nabídková ŠROUVA na disketách 3.5" v cenách od 69 do 140 Kč

#### WOLFMODORE AMIGA

AMIGA 500, 600, 1200	
----------------------	--

#### Doplňky

3D TOOLS AMIGA	690
3D WORLD BOXING	890
50 GREAT GAMES	1590

### České hry

Asterix a Obelix	160
Cesta Trůna	1040
Drina cista	200
Sourmak	200
Strážný Botch přibit	180
The duck	150
Valška a stopy	200
Katons & Alex	200

### Zahraniční hry

ACTION MASTER	930
ALMON BIRD 2 AGA	1040
ARMOR GEDON II	990
ASHES OF EMPIRE	890
BEAU JOLLY PAK	1360
BENEFICATOR	1040
BURNTIME	1040
CANNON FOODER	990
CANNON FOODER 2	990
CRASH DUMMIES	1090
CRUISE FOR A CORPSE	830
CURSE OF CHANTONIA	880
DIGGERS	1390
EUROPEAN CHAMPIONSHIP	990
F 19	750
F-15 STRIKE EAGLE	790
F-17 CHALLENGE	850
F-29 RETALIATOR	850
F11	790
FLY HARDER	790
FURY OF THE FURRIES	1190
FUTURE WARS	790
COLLOSSUS BRIDGE 4	320
COOL WORLD	480
CORPORATION	690
COSMIC SPACEHEAD	480
COVERT ACTION	480
CRACK DOWN	480
CRYSTAL HAMER	480
CYBERPUNK	570
CYTRONE	480
CHAOS KID	350
CHART ATTACK	390
IMPOSSIBLE MISSION AGA	390
INDIANAPOLIS 500	390
INHERENT UNIT	390
INT STRIKE	390
JUNGLE STRIKE AGA	390
KIDS RULE OK	830
KINGS QUEST 1	1690
KINGS QUEST 2	1690
LEGEND OF KYRANIDIA	1290
LEGURE SUT LARRY	830
LEMMINGS 3	1540
VENI OF DARKNESS	1540
LOOM	830
LOTUS TOLOGY	830
LURE OF THE TEMPLES	830
MEGATRAVELLER	860
MIDWINTER	860

### GOBLINS 2

OSCAR OPERATION	830
OSCAR STEALTH	830
OSCAR GOLF	830
OSCAR TOUR GOLF	830
PGA TOUR GOLF AGA	910
POLICE QUEST 1	790
PARADISE ISLAND	1090
POPOLUUS PROMISED	830
PREMIER MANAGER	930
QUAK	940
DOOM IV PART 2	590

### MORTAL COMBAT

RISE OF THE ROBOTS-AGA	1440
SABRE TEAM	1190
SABRE TEAM 2	1190
SENSIBLE SOCCER	890
SENSIBLE SOCCER INT	890
SHADOW FIGHTER AGA	1390
SHIP AT 11	390
SIM CITY 2000	590
SIM EARTH	790
SIM LIFE	790
SMOON THE SORCERER	840
SMOON THE SORCERER AGA	1340
SPIKE HULK	1240
SPACE QUEST	940
SPORT COLLECTION	930
STAR TRIP 25TH AGA	1190
STRIP FOOT AGA	1190
SUBWAR 2000 AGA	1190
SUPER STARTUP AGA	1140
THE LOST VIRKING	1490
THE SETTLERS	740
THEME PARK	1340
THEME PARK AGA	1390
TOP GEAR	990
TRIP	990
WALKER	900
WAR IN THE GULF	1100
WELD CLIP SCORER	750
ZAK MCKRACKEN	750
ZOO	750

### ZOO II

3D TOOLS	430
3D WORLD BOXING	440
50 GREAT GAMES	700

### ACTION FIGHTER

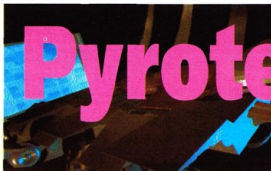
ACTION STECTIONS	360
ADVENTURE FAMILY	530
ALFRED CHECKIN	990
ALLEN BRED	690
AMNOS	450
ARPAVA	450
AQUAVENTURA	360
ARNE 2	550
ATACORUM BRIDGE 4	430
AWESOME	460

### AXELS MAGIC HAMER

BATTLECHEF	430
BEAR BUSTERS	320
BLS TOMATO GAMES	450
BONIC COMMANDO	400
BONIC KOMANDO	360
BLASTER	480
BLASTERIOS	360
BUTZKREK	430
BLOC	430
BLOODWYCH DATA DISK	220
BLUE ANGEL	440







## Nepovedený pokus Psynosis o hratelnou hru

**Draken:**  
Průměrná  
střílečka  
s dobrou  
vektorovou  
grafikou.

**Beast:**  
Příběh nic  
moc, grafika  
průměrná a  
nepřehledná,  
ale plynulost  
dodává hře  
zvláštní  
kouzlo, díky  
jemuž u ní  
několik minut  
vzdříte.

**T**ak se zase musím podívat, co jsem to v té popelnici vlastně našel. Hmm, hra v originálním balení. Skvěle, to si zase po dlouhé době pěkně zahrám! Slint, slint. Každý jsme nějaký. Dychtivě jsem se vrhl na krabici a nedočkavě začal instalovat. Trochu zklamání způsobil fakt, že hra není na CD. No což, lidi přece nevyhodí všechno.

První dojem je poněkud chaotický. Něco tu létá, něco stílí a už jsem mrtvej. Po rozkoukání přichází na to, že by se to možná dalo hrát.

Létáte uvnitř hvězdného komplexu (je to velmi podobné létání uvnitř budov v Infernu) a zabijete nepřátele. Občas vletíte do nějakého bonus kolečka, jako jsou třeba násobiče skóre, doplnění štítu. K dispozici máte osm různých zbraní, nejružnější lasery, bomby, granáty.

V pokročilejších úrovních je v každém levelu zajato několik wingmanů (druh vě zbraní). Pokud je osvoбите (rozšířením generátoru nad nimi), budou s vámi létat a pomáhat zabíjet nepřátele. Jsou překvapivě celkem inteligentní, proto jsem nechal zabíjení nepřátele pouze na nich. Takzvaná taktika "plíživý postup kupředu". Ještě se mi nestalo, aby mi wingmana zabili, což se o mně říci nedá.

Pyrotechnica je rozdělena do deseti misí. Nejsou moc rozsáhlé, ale i na lehkou obtížnost



mi připadaly nechtěně obtížné.

Každou misi předchází kratičký brifink, kde se na mapě ukáže poloha všech předmětů včetně exitu. Ta mapa je docela zajímavá. Autorům se podařilo pozoruhodně zobrazit 3D prostor na 2D mapě. Jak? Používají totiž mapy dvě, jednu pro směr sever-jih a druhou pro východ-západ. V praxi se člověk poněkud hůle orientuje, neustále jsem se díval pouze na jednu z nich a pak jsem se divil, kde to vlastně jsem.

V komplexu musíte nejdříve zničit generátor silového štítu, potom můžete klidně uniknout do dalšího levelu, kde se to samé bude opakovat až do omrzení.

Než mi ovládání přešlo do krve, zažil jsem kruté chvíle. Jako správný Doom-maniak jsem byl zvyklý střílet pomocí CTRL, které v této hře nelogicky nic nedělá. Ale teď mám zase problémy s Doomem. Kamarád mne už totiž párkrát zabí. Ovládání je přece jenom trochu kostrbaté.

Ještě pár slov ke grafice. Letadla jsou vystínována pomocí Gourardova stínování a efekt je opravdu působivý. Během letu plavidla nejrůzněji mění barvu. Všude něco blíká, oči z toho přecháží. Co se trochu nepovedlo, jsou stěny, i když možná ve virtuále to asi takhle vypadat bude.

Z celkové délky hry deset MB okupují dvě děma, na samot-



nou hru toho tedy moc nezbyvá, takže se nedivme.

Kdybych neměl manuál, asi bych nevěděl, že Pyrotechnica má ještě nějaký příběh. Ve hře o něm není ani zmínka. Pro ty zvidovější: jsou to standardní blábolky typu útok na myšlenkové dědictví dávno zaniklé mimozemské civilizace, jejichž stroje data chrání.

A proč vlastně to celé létání? Jeden z důvodů uvádí manuál. Mějte co nejvyšší skóre, abyste se mohli zapsat co nejvýše do tabulky vítězů. Co k tomuhle dodat?

Pyrotechnica se dá hrát v modu dvou hráčů. Bohužel pouze turnajovým typem. Každý chvilku tahá pilku a vítěz se určí podle bodů. Po troše zaváhání odhazují hru tam, kde jsem jí našel. Koučkem oka pozorují blízcí se bandu somráků. Treba se jim bude líbit.

Draken



LEVEL  
**50**  
TEST

**klady**

Propracovaný  
vektorová grafika

**záporny**

Chůze, výhled  
příběhu ve hře, pouze  
klasička střílečka

Název: Pyrotechnica  
Firma: Psynosis  
Délka: 13 MB  
Hardware: 386, 4 MB RAM  
Typ hry: Akční 3D  
Zapůjčil: JRC



S motokárou dvakrát okolo světa za  
hodinu a dvacet minut

# Super Karts



**T** aké jste v dětství toužili být závodníkem? Být skutečným závodníkem se zlatým věncem na krku a šampaňské rozstříkavat po davu vašich nevěrnějších fanoušků? Ne? Prosim vás, nelžete. Každý malý kluk schopný

rychlého pohybu (třeba i po čtyřech), a reprodukčního hlasitého zvuku, ne nepodobného motoru, běhal okolo rodičů a křičel: "Brum, brum! Týtýt! lílíí, prásk!" . A není toto známka skryté touhy? Myslí, že ano. Vzpomínám, jak jsem na Strahově obdivoval a záviděl starším klukům jejich motokáry. Vydřel jsem se koukat i na bezmotorové, jezdcí slalom z kopce. Sníl jsem o červené káře s barevnými nápis, s černým rámem a se silným motorem. Jak plýnul čas, začal jsem však chtít něco docela jiného. Tím slovem "něco" myslím samozřejmě počítač. A nastal čas dlouhého přemlouvání, nesplnitelného slibování (" Já se budu učit! ") a citově vydíraní. Tento postup se později opakoval ještě třikrát (přechod ze Spektra na C-64, Amiga 500 a PC). Super Karts je simulátorem závodu motokár. Proto u mne vyvolalo tu vlnu vzpomínek.

V Super Karts jde, jak jsem se již zmínil, o závod motokár. Po velmi podprůměrném demu (jstežte z 3D Studia, jak jinak) začíná hra samotná. Po klasickém nastavení zvuků, detailů a ovládní máte na výběr ze dvou typů her. V případě zvolení první akční varianty, nazvané arcáda, jedete postupně všech 16 okruhů s tím, že musíte projet celovou rovinkou nepřítel jako třetí. Nepodaří-li se vám umístit do patřičného pořadí, ztrácíte život. Život si bezpochyby můžete koupit, ale tisíc dolarů (theric) není zrovna málo. Druhrou variantou je sezona. Ta se jede jako klasický závod se vším, co k němu patří. U volby sezony nepřicházíte o život, ale umístění jsou bodována. Samozřejmě čím lepší umístění, tím více bodů (zároveň akce a reakce). Vyhrává závodník, a to je s podivem, který nasbíral nejvíce bodů za celý šampionát. Při poruše (omácnění) motokáry jsou zde, jako v každém řádném závodě, boxy označené Sarchonovými sloupy. Bohužel je box mirtně nerealistický. Stačí jim projet bez zastavení



Vertikální rozdělení obrazovky.



a vaše nádrž je plná a motor jako nový. Tratě jsou, krom Japonska 2, nudné. Občas sebere tréte nějaké předmět jako je turbo, peníze nebo olej, ale jinak nic. Za nasbírané peníze je možno po každém okruhu koupit lepší motor, pneumatiky nebo nádrž. Možnosti použití turba (zrychlení) a pokládání olejových skvrn nejsou ničím originální a převratné. Všechny okraje tratí, Japonsko 2 nevymáje, jsou poskládaný ze čtverců. To v podstatě znamená, že zatáčka není oblá, ale podobná schodům položeným na bok. Co z toho plyne? Jedno velké nekonečné trápení. V zatáčce při nárazu, což je zde běžné jako smutek v životě, dochází k "zasekům", a to k zasekům velice oškvlivým. Nezbývá než zařadit zpátečku a vycovat. To by samo o sobě nebylo tak zlé, kdyby k tomu nedocházelo třicetkrát za minutu. Navíc se občas stane, že není možné ani vycovat, protože při couvání nejde zatáčet. Věřte mi, opravdu to nejde. Nakládnění vás zmate, ale nezatáčíte.

V Super Karts je obsažena i funkce kamer. Kóykoli si při závodech můžete nechat jejich pomocí zobrazít jakéhokoli závodníka. Kameru je možno plynule přepínat, otáčet, zvětšovat a zmenšovat. Zkrátka tolik možností, že je nikdy nevyužijete.



Horizontální rozdělení obrazovky.



Dema v 3-D studiu začínají být ohraná. V Super Karts tomu není jinak.

Super Karts je možno hrát v single, dual nebo network módu (sít s IPX protokolem). V dualu hrají dva hráči na jednom počítači s rozptlenou obrazovkou (vertikálně nebo horizontálně). Hru po síti může hrát až osm hráčů, což je asi jediný (a velký) klad celé hry. Vzetkate se a nadáváte na "zaseky", ale přece jen vás u toho něco drží. Drží vás u toho krásný počet upokojení při předjetí kamaráda a nekonečná zábava.

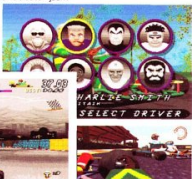
Grafika samotná je velmi průměrná. Se zvuky je na tom Super Karts velice špatně. Kvůli motokáry začne lézt na nervy hned po startu. Hudu ve hře neuslyšíte. Z CD disku vám při demu i při závodech hrají tři britské "dance" skupiny, ale to, nezlobte se na mne, za hudu považovat nelze. Spuštěné demo na synthetizátoru doprovázejí neustále se opakujícími textem? Děkuji, nechci! Zesilovač jsem vytrhl ze zdi hned a soundblaster jsem vypnul o čtvrt hodiny později. Ó, jak krásně jsou zvuky ticha (a punku)! Půtrženo a sečteno, Super Karts nesplnila ani ta nevládnější očekávání. Doll



... a zase na prvním místě

<b>LEVEL</b>	<b>klady</b>
<b>60</b>	Možnost hrati až 8 hráčů po síti (IPX).
<b>TEST</b>	<b>záporny</b>
	Grafika, hudba a zvuky jsou hrozné.
Název: Firma: Délka: Hardware: Typ hry: Zapující:	<b>Super Karts</b> Virgin 1 CD 386 SX, 4 MB RAM Závod Počítače

**Doll:**  
Konečně automobilové závody po síti! Avšak je v tom, ostatně jako vždy, jeden "háček". Zpracování hry je velice, ale velice slabé.



# Saturn již není jenom planeta!

**K**onečně! Po několika měsících zavištěvého prohlášení obrazků v zahraničních časopisech a následném ukousávání si oči dorazila Sega Saturn i do naší malé, ale také evropské republiky. Firma Popron se rozhodla trochu zanzkavit a dovézt Saturny učené původně pro japonský trh. Cena je díky tomu poněkud vyšší, než by kdokoli očekával. Co a však vlastně za svých 25.000 Kč koupíte? Pokud vás to alespoň trochu zajímá, dočtěte tento dánek až do konce.

## Úvodem:

Sega je již delší dobu největším konkurentem Nintendo a nedá se říci, že uslápnutým. V USA i v Evropě se konzoli Sega Megadrive prodalo dvakrát více než Nintendo's SNES. Ackoli byl SNES hardwarově mnohem lepší, Sega se svým dravým marketingem a hlavně kvalitními hrami zvětlila na celé čáře. Dlužno podotknout, že Nintendo má 90% japonského trhu, takže si příliš nestěžuje. Saturn je zatím nejlepší výrobek Segy a hardwarově je plně srovnatelný s 3DO či Jaguarem. Posuďte sami.

## Hardware

CPU - 2x Hitachi 32-bit RISC procesor, rychlost - 27MHz, instukci za sekundu - 50 milionů, paměť - 36 MB RAM, barev - 16,7 milionů  
5 takových parametrů se Sega mohla pustit i do konverzí hitů jako je Virtua Fighter nebo Daytona USA. Hry jsou převážně na CD, ale Saturn má i port pro klasické cartridge, takže se možná objeví i pár pokusů na nich. Bude to však spíše výjimka, přece jenom CD je CD. Když už jsem u těch CD, mechanika je double speed a zaručuje Saturnu poměrně velice rychlé nahrávání dat. Joypad je velice dobrý, perfektně sedne do ruky a udělat oblouček není žádný pro-

blém. Panasonic se be měl od Segy poučit, 3DO jopyady jsou ztelně horší. Design může posoudit sami podle obrázků, myslím že není nijak zvláštní. Nahrávání pozic je u Saturnu stejné jako u CD32 či 3DO, tedy do zvláštní paměti. Oproti 3DO u CD32 je tu však malá změna - tato RAM je napájena externě, což v praxi znamená jednou za čas vyměnit baterie. Důvod mi zůstal utajen, případá mi to naprosto zbytečné.

## TV:

Japonské a Americké Saturny jsou připojitelné pouze na NTSC televizor. Na evropském standardu, tedy PAL, je obraz černobílý, což je samozřejmě chyba, a ne malá. Mnoho případných kupců v Anglii a ostatních státech tedy čeká na oficiální evropskou verzi Saturnu, která bude k dispozici na podzim tohoto roku.

## Doplňky:

V Japonsku, kde Saturn právě prožívá obrovský boom, je již v prodeji myš a světelná pistole, klávesnice se teprve připravuje. Ve stadiu příprav je také adapter pro připojení sevadní jopyady najeďnou a volant pro Daytona USA. Uvedení je dokonce i o domo. Dříve či později se jistě objeví i něco na způsob Action Replay.

## Software:

Valná většina ohlaňovaných her se teprve dokončuje, do prodeje přijdou zcela jistě do začátku léta. K nim patří i Daytona USA, Virtua Fighter 2, Virtual Cop, X-men či Sega Rally. Největším Segagým triumfem



je bezesporu Virtua Fighter, který je oprotu stejně dobrý jako na americku a přitom do něj nemusíte házet korunky...

## Souhrnem:

Zatím nelze zcela jednoznačně pohlížet na Saturn jako na vítěze nadcházející konzolové války, vzhlédneme k tomu, že je nucen bojovat hned se dvěma vynikajícími stroji. V Evropě a USA mu silně konkuruje 3DO, které má již dostatečnou softwarovou základnu i podporu mnoha firem a v Japonsku se tvrdě utká se Sony PSX, které má přeci jen lepší parametry. Páte-li se nyní sami sebe, která z konzol nakonec vyjde jako vítěz a která upadne v zapomnění, vězte, že to zatím není možné odhadnout. S určitostí lze tvrdit jen to, že vítězem nebude ta konzola, která má nejlepší hardware, ale ta, která bude mít nejlepší hry.

Lachtan

## recenze Sega Saturn

# Clockwork Knight

## Dětské hry dobývají svět

**Lachtan:**  
Cas od času není na škodu odhodit veskeré zbraně a stát se tlosičku dětským. Konečně, ploč na, nešme se blát tak vážně.



Pastelky, sloni, medvědi a infantilita na druhou.

LEVEL  
**75**  
TEST

## klady

Dobrá zábava, super zpracování a perfektní měra

## záporny

Trochu přemáka, japonské texty, malá obtížnost.

**V**šimáte si, že poslední dobou nějak vzrůstá počet infantilních her? Ne? Tak si asi mo nehražete. Ani nemusím příliš dlouho přemýšlet a hned mně napadá třeba Lollypop, King's Quest 7 a v neposlední řadě i Clockwork Knight. Nemyšlete si o mně, že tyto hry kritizují jen z toho důvodu, že tam běháte s loutkou v cukrovém světě, princezno ve světě pohádkového či rytířem na klíček v dětském pokoji. Kdežel lollypop je skvělá písnička, King's Quest dobrá adventura a Clockwork Knight brilantní akční hra. Pokud jste pečlivě čti minulý či předminulý či předpředmin... vy vite co, tak jistě vite, kdo bude hrdina v Clockwork Knight (dále jen CK). Ano, mechanická hračka na klíček, hrdina všech hrdinů, rytíř Grhb-



Právě hpal dům, je to bude mrtvol!

Název:  
Firma:  
Délka:  
Hardware:  
Typ hry:  
Zapůjčí:  
**Clockwork Knight**  
**Sega Saturn**  
**Pisoinova**  
**Popron**

lqz. Tomu jménu se neřivte, to jsem se jen pokusil přeložit jeho japonské jméno. CK je totiž v japonštině, a tak mi jméno onoho statečného rytíře snadno uniklo. Hračky si dlouhou dobu žily spokojeně a šťastně v dětském pokoji, přes den je ničlí mali frackové a v noci se hračky bavily po svém. Dokonce měl i královnu, byla jí krásná panenka z hodin. Co se však nestalo? Zly a odporu opičky využil vyzhozených pojistek, popadl milou královnu a hurá pryč. A na hrdinovi je, aby ji vysvobodil. Pointa je více než jednoduchá, proto po krátkém intru nemusíte nad ničím dumat, stačí popadnout jopyad a začít... hopsat. Hopsat po mnoha písničkách, rozházených stavebnicích, hračkách a jiném haraburdi. Nakonec dohopasat až do konce, pobit poslední obludu a ve stejné stylu pokračovat v kuchyni, obýváku a na půdě. Nakonec dohopasé až ke své královně, utkáte se se zlotilým opičkem a následuje happy end, až se z toho moje bábi málem rozbrečela. Odsuňme však veskerou infantilnost do po-



3D efekt je velice zajímavý, hra tím získává zvláštní kouzlo.

zadí a zůstane jen zdravé jádro, které vůbec není špatné. Hopsání po legu je dobré oredagování po namáhavých bojích ve Virtual Fighteru, nehleď na to, že zpracování CK je naprosto excelentní. Celá hra má 3D grafiku, o které toho mo napsat nedovedu, to se musí vidět. Prohlédněte si obrázky, vybral jsem hlavně ty, kde třetí prostor vyniká. Hudba také není špatná a nebyť že zprapodané japonštiny, neměl bych ke zpracování žádnou výtku. Kvůli Ambermoonu jsem se začal užít německy, ale jestli si Japonci myslí, že tímhle donuti hráče užít se japonštinu a ta se stane světovým jazykem, tak se pletou, alespoň u mne. Další výtká se netýká ani zpracování, ani námětu, ale obtížnosti. Ne, že by byl CK mo těžký, ale právě naopak. Ani jeden ze čtyř levelů není nikterak těžký, CK dohraje klidně za den, pokud začnete brzy ráno. Co dodat? Vše důležitě jsem již napsal, CK je díky zpracování nadprůměrně písnička a nevaď-il vám dětskost (za to se nemusíte stydět, já jsem taky hrozny dětina a vůbec mi to nevadí), není nad čím přemýšlet.

Lachtan



Pokus přeskočit žirafu nebyl mo úspěšný.  
Pět má špatnou mušku, prařtila úplně vedle.

# PRODEJNA TV-SAT SERVIS

## Rozhovor se spolumajitelem

**"Naše firma se snaží nakupovat pouze kvalitní software a poradit co nejvíce zákazníkům, kteří do naší prodejny zavítají."**

**Level:** Dobrý den pane Vlach, mohli byste čtenářům přiblížit vaši prodejnu?

**Vlach:** Zhruba před dvěma a půl lety jsme sehnali v Dětském domě pronajem. Ze začátku jsme prodávali elektroniku pro děti. Herní systémy postupně zcela převládly v našem sortimentu. Postupně jsme se začali zabývat osmitřítovým systémem PEGASUS a BEL GAME, který byl v té době naprosto nejrozšířenější v naší republice, ale zákazníci začali stále více projevoval zájem o 16ti bitové konzole jako NINTENDO a SEGA.

Dnes nabízíme kompletní program firmy SEGA - tedy systém MEGA DRIVE, MEGA CD, MULTIMEGA (vše 16bit), MASTER SYSTEM (8bit), dále systémy NINTENDO - SNES (16bit), NES, GAMEBOY (8bit) a systémy PEGASUS a BEL GAME (8bit). Na skládkě máme také i "tručnky hry" TETRIS a GAME CHILD.

**Level:** Neplánujete prodej nových konzolí, jako Sony Playstation a Sega Saturn?

**Vlach:** Ne, zatím ne, ale máme samozřejmě 32ti bitovou konzoli MEGADRIVE 32X. SATURN chceme uvést na trh v letošním roce, až bude k dispozici alespoň základní sortiment her pro tento systém.

Prodáváme i Sega CD Multimega, což je velmi pěkné zařízení. Jedná se v podstatě o normální Sega Mega Drive s CD přehrávačem ve velikosti Discmana. Toto zařízení umožňuje přehrávat 16-ti bitové cartridge, hry na CD nosičích a nebo ho lze použít jako přehrávač zvukových CD. Zajímavostí bezesporu je,



Prodejna obchodní dům Sluníčko

že tento přehrávač lze použít jako plnohodnotný Discman, neboť lze provozovat i na baterie. Cena celého zařízení se pohybuje okolo 16.000, což zatím není zrovna levně, ale časem jistě cena klesne.

**Level:** Myslíte si, že konzole jako takové mají v dnešním světě budoucnost?

**Vlach:** Myslím si, že v tom budoucnost je. Celý svět Segu a jiné značky stále kupuje a podivám-li se na celkovou bilanci světového prodeje, dojdeme k zajímavým číslům. Stále bude dostatečné množství lidí, kteří dají přednost konzolím, před klasickým PC, vzhledem k řádovému rozdílu v pořizovací ceně. Samozřejmě řada lidí má k PC přístup v zaměstnání nebo ve škole, ale pokud si chce zahrát doma, je stále nejlevnějším řešením hrací konzole.

**Level:** Mohli byste objasnit čtenářům, jak řeší konzole možnost ukládky pozic, jde-li to vůbec?

**Vlach:** Ano, pokud myslíte uložit pozici v určitém místě a pokračovat ve hře druhý den. Cartridge, které jsou umožňují uložení pozice jsou ale dražší, neboť jsou vybaveny přepisovatelnou pamětí a zdrojem.

**Level:** Vaše firma se tedy specializuje převážně na Segu?

**Vlach:** Ano, nejvíce na Segu, i když dnes nabízíme i široký sortiment na NINTENDO. Má-li ale porovnat 16ti bitovou Segu a SNES, musím konstatovat, že Nintendo je na vyšší technické úrovni, ale sortiment her je proti systému SEGA chudší a cena je poněkud vyšší.

**Level:** Myslíte si tedy, že pro lidi, kteří chtějí využívat počítač pouze na hry je výhodnější koupit konzoli?

**Vlach:** Samozřejmě, neboť pro ty, kteří chtějí počítat využívat pouze na hry, vyjde konzole zhruba 10ti násobně levněji, než klasické PC.



## VIDEOHRY SLUNÍČKO

(bývalý Dětský dům)



široký sortiment přístrojů a kazet

**SEGA**

**Nintendo**

**PEGASUS**

**BELGAME**

za příznivé ceny!

novinky:

**SEGA CD MULTIMEGA**

**SEGA 32 X**

prodejna obchodní dům Sluníčko

Na příkopě 15

110 00 Praha 1

tel.: 2421 6073, l. 212

servis tel./fax.: 528 633

Inzerát je platný jako kupón na slevu 100,- Kč při nákupu nad 1500,- Kč. Kupón nelze kumulovat.

www.oldgames.sk

CD PŘÍLOHA:

**BIOFORGE**  
**X-COM II**  
**LOST EDEN**  
**DISCWORLD**

**TOWER ASSAULT**  
**DESCENT**  
**CYBERIA**



A DALŠÍ HRATELNÉ DEMOVERZE  
A JINÁ PREKVAPENÍ

**CENA: 90,- Kč**

Tento kupón Vás opravňuje ke samostatnému nákupu CD přílohy časopisu LEVEL 5/95 v následujících prodejnách:

**PC SHOP**

Vladislavova 24 (za OD Měj-KMART)

110 00 Praha 1  
tel. fax: 02/24228640

**JRC**

Chaloupeckého 1913  
169 00 Praha 6 Strahov  
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

Chcete-li CD dostat poštou, zašlete složenkou typu "C" 90,- Kč na adresu LEVEL, P.O.BOX 28, 160 17 Praha 6 a na její zadní stranu napište CD LEVEL 5.

## KUPÓN NA SLEVOU 100,- Kč

Firma JRC Vám při nákupu zboží za více než 1000,- Kč poskytne na tento kupón slevu 100,- Kč. Kupón nelze kumulovat. Platí do odvolání.

**PRODEJNY:**

**PC SHOP**

Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, Po - Pá 9-18, So 9-15

**JRC**

Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258

**POČÍTAČE**

Nádražní 1089, 738 01 Fryčkov-Místek, tel.: 0658/20133 L.2, fax: 0658/2327

Dva opičáci bojující o svá práva a banány

# Donkey Kong Country

**Beast:**  
2D skákačky  
jsou většinou  
hrozně  
nudné  
a monotónní  
hry, které  
nepřinášejí  
na herní trh  
naprosto nič  
nového, ale  
Donkey Kong  
Country je  
dokonale  
zpracovanou  
světovou  
výjimkou.

**J**ak už to tak bývá, tak každý má rád něco. Někdo holky, jiný vdolky, někdo maso a jiný si zas raději dá třeba banán. A jsme u toho, banány jsou totiž hlavním motem této skvělé hry od Nintendy...

...na jednom malém ostrůvku žili dva opičáci, ten větší se jmenoval Donkey a na toho menšího volali Diddy. Oba opičáci si pokojně žili v stromové chatrči a sbírali své tolik oblíbené banány.

Není divu, že se každou noc střídali na hlidce, protože takový poklad, jakým pro opice banány bezesporu jsou, je potřeba stále hliďat.

Tu noc, kdy si šel starý Donkey lehnout a nechal na hlidce svého mladšího přítele Diddyho, si ani ve snu nepomyslel, co ho bude v následujících dnech čekat.

Tu noc se vypravili na lov Krémáci a shodou okolností si vybrali zrovna banány našich opičáků.

Ráno se Donkey probudil a když zjistil, co se stalo, rozrazil dveře chatrče a vydal se po stopách Krémáků.

Ztráta banánů není pro opici ničím veselým, a tak není divu, že opičáci udělají vše pro to, aby ukradené banány dostali zpět.

Postava Donkey Konga není na obrazovkách počítáno žádným nováčkem, protože tenhle Kong je to pravé ten, který ve své době brázdil obrazovky snad všech "digger" a snad všech osmibitů, kde preskakoval sudy.

Programátoři Nintendy se rozhodli, že oživi starou klasiku a vytvoří perfektní hru. Na tom ovšem není nič těžkého, říct si: "Nyní vytvořím takovou hru, že se všichni nebudou stačit divit". Potíž je však v tom, opravdu perfektní hru udělat...

Donkey Kong je klasická arkáda se vším všudy, co ke klasické arkádě patří. Na začátku si můžete vybrat, budete-li hrát sami, nebo si pozvete kamaráda, s nímž budete ztracené banány dobývat. Svě dobrodružství začínáte s Donkey Kongem, ale po několika krocích najdete svou označenou jako DK. (Co se asi uvnitř skrývá?) Po rozbití sudu nevyteče ven pivo, ale vyskočí opičák Diddy, který vás bude následovat tak dlouho, dokud se nezabijete, a pak nastoupí na scénu on. Něco podobného jste mohli vidět v Super Mario Land, kde se vaše postavička po zabiti změní v malého Maria, takže neztratíte život a můžete ještě hrát. Kromě rozmanitých nepřátel jsou ještě na cestě rozsypané banány, které za sebou Krémáci troulí. Za sto banánů získáte život, takže nejste odkázáni jen na těch pět, které jste od programátorů milostivě na začátku hry získali.



LEVEL  
**85**  
TEST

klady

Dokonalá zábava, grafika a hra 2 hráči.

záporny

V některých levelech málo nepřátelstev.

Název: Donkey Kong Country  
Firma: Nintendo  
Dělník: 1 cartridge  
Hardwar: SNES  
Typ hry: Arcade  
Zapůjčitel: MPM



Máte-li zrovna oba opičáky živé, můžete mezi nimi nepřepínat, neboť každý z nich se hodí na něco jiného. Donkey je masivní nemorturný opičák, který svým skokem zabije nepřátele jedním úderem. Diddy je zas malý mrštný chlapek, jehož doménou je rychlý běh a dlouhé skoky.

Abyste nebyli tak monotónní, setkáte se v průběhu hry se spoustou zvířat, která vám budou pomáhat. Na souši je dobrým pomocníkem nosorožec, před jehož rohem vesle raději každý do zaječích a ve vodě můžete zas nasadit na mečouna, který taktéž není k zahození.

Na konec jsem si nechal grafické zpracování, které je prostě úžasné. Postavičky a všechna pozadí se renderují v reálném čase, což vytváří naprosto dokonalý dojem prostoru i v 2D arkádě. Ač jsem zarputilým odpůrcem renderovaných věcí, neboť jich již začíná být moc, tak musím konstatovat, že tohle je prostě BOMBA.

Hudební a zvukový doprovod je nadprůměrný a je přesně takový, jaký by si každý čekal od hry, v níž prohraně párek neposedných opic v džungli.

Jsou arkády, které jsou pro jednoho hráče nudné, a to právě kouzlo hry se objeví až při hře dvou hráčů najednou. Protože člověk je tvor soutěživý, tak si vše, i sebevěstí pitomost pro dva, rád zahraje. Ovšem 2D skákaček, které jsou skvělé pro jednoho hráče a pro dva naprosto dokonalé, zas tolik není. Proto mám radost, že do takové sbírky dokonalých arkád zas jedna přibyla.

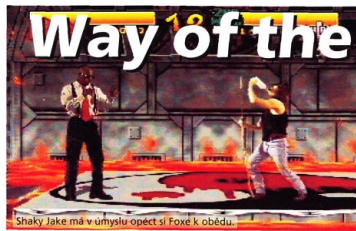
Beast



Kull je nejen pěkně velký, nebezpečný a ošklivý, ale hlavně je mrtvý!



Ninja právě shazuje spálou číňanku z mostu. Pod mostem je již připraven hřbitov.



Shaky Jake má v úmyslu opéct si Foxe k obědu.

## Way of the Warrior

**Č**as od času se stane, že někdo dostatečně inteligentní se zbžlzní, a vymyslí nový styl či typ hry. Ukázkový příklad je id soft se svým Wolfensteinem...  
...nebo Midway s Mortal Kombatem. Většina ostatních firem pak baziruje na úspěchu oněch her a vytváří napodobeniny. V horším případě jsou to jen ubohé splácániny bez hlavy a paty, v tom lepšíš jsou alespoň trošičku inovované (tj. mají některé nové nápady) a v nejlepším případě jsou dokonce lepší. Tak a teď se můžete zase odlepit od stropu, kam jste již skočili s nadšeným výkřikem "Sámal Kanečně něco lepšího než Mortal!" Můžete se odlepit, vytažnou revolver po pradědečkovi a se smutným úsměvem na rtech si utřítit hlavu. Way of Warrior to-

tiž není lepší než Mortal ani náhodou. Jistě jste si již všimli měhu velice radikálního postoje, co se týče grafiky, hrátelnosti a vůbec. Pokud jste si toho ještě nevšimli (o čemž pochybuji, vzhledem k tomu, že to hlásám na každém rohu), vězte, že uchvatná grafika a hudba není všechno. Stačí se jen podívat na Rise of the Robots v Levelu 1, to je typický příklad hlouposti s perfektním provedením. Zde se alespoň mohu vydířit k oněm 70ti procentům, které hra obdržela. Obdržela, ale ne ode MNE! Podivnou chybou v DTP se mnou udané číslo 23 změnilo v 70. To bylo jen takové malinké odočtení, hned se vracím k věci. Way of Warrior je tedy karate a digitalizovanými postavami jako Mortal Kombát. Tím jsme shrnuli všechna fakta, která nyní o WOW víte. Další hned následují. Autoři se natěšili vyhnuli trapněmu napodobování do posledního detailu (ala Kasumi Ninja na Jaguara), ale přidali několik novinek. Postavy mají i zbraně, což příliš nové není. Nové je však používání těchto zbraní. Jako příklad uvedu oztralu jménem Shaky Jake. Ten uprostřed souboje vytasí láhev laciné whisky, pořádně si lakne, skřine zapalovačem a vyplivne směrem na vás. Cestou přes hořící zapalovač se malinko připri-

lé molekuly whisky sloučí s molekulami vzduchu a následuje efektní plamen, který zpravidla končí v protivníkově obličej. Velice dobrým nápadem je plynulé zmenšování a zvětšování obrázků, něco na způsob Samurai Showdown, ale mnohem lepší. V Samurai S. byly jen dvě pozice kamery, detail a celek. Kamera v WOW je plynule přibližuje a vzdaluje, možná že to bude poznat z obrázků, možná že ne. Když už jsem u těch obrázků, uvědomte si, že to jsou jen obrázky, skutečnost je mnohem, ale mnohem lepší. Máte-li dostatečnou představivost, zkusíte si ke každému obrázku přimyslet tak 50x více barev (16.000) a dvakrát větší rozlišení (640x480). To si odmyslete veškeré šумы a vrzuchy, vzniklé digitalizací. Tak a máte poloviční představu, jak vypadá WOW. Se zvukem je to podobné, ale raději si nic nepředstavujte, spokojte se tvrzením, že je vysoce nadprůměrný. Tvrďte, skoro až heavy metalová hudba se k povaze soubojů hodí a komentování zúčastným, ochraptěným hlasem nemá chybu. Co by to však bylo za Mortalovku, kdyby fatality nebyly! Každá postava jich má několik a jsou povětšinou ještě brutálnější než u jeho předchůdce. Na obrázcích je nevidíte, protože mně se veškerá zbytečná krev již oztrálo a nemusím ještě digitalizovat člověka se zaranou hlavou do břicha či roztrhaného na několik stovek malých kousků. Jak už to v podobných případech bývá, zatím není nač s stěžovat. Ale ono, lidčky zlatý, ŽE čemu spílat! Především obrovské nehrátelnosti, která se možná otupí v přímém poměru k času, který jste u WOW strávili. Ale ovládání je také takové podivné, což u rychlé bojové hry znamená vlastně nevyhovující. Je mi to velice líto, zvláště když v ostatních aspektech to mohlo být mnohem lepší karate než Mortal. I přes zmatené ovládání a ještě zmatnější reakce vašich bojovníků na pokusy o jejich ovládání je práce jen Mortal stále králem v oblasti digitalizovaných bojových her.

Lachtan



Drak v pozadí se očividně dobře baví. Za chvíli ho to začne nudit a vrhne se do boje.

**Lachtan:**  
**Programátoři si dali opravdu velkou práci se vším, čemu rozuměli, a to, čemu nerozuměli odbyli. Evidentně nerozuměli hrani bojových her, které z vlně části závisí na ovládání.**

LEVEL  
**71**  
TEST

klady

Grafika, hudba, intro a celkové provedení vůbec

zápory

Horně ovládání, klona má více detailů k dokonalosti u 3D/21

Název:  
Firma:  
Hardware:  
Typ hry:  
Zapůjčil:

Way of the Warrior  
Interplay  
3DO  
Bojová  
Games World

# Demolition man

Filmové scény, které jste ve filmu neviděli

**Lachtan: Skvostná grafika, věrný zvuk, ale to je mi, vážení, úplně fuk. Lepší dobrá zábava než grafiky záplava. Nuda to je vážně špatný přítel, takových her jako Demolition man znám plný pytel. Ze bych byl přeci jen básníkem???**

**P**rozradím vám jedno strašně tajně tajemství. Když jsem byl malý, nechtěl jsem být kosmonautem, indiánem, koubojmem ani bacilonosičem. Měl jsem daleko větší plány. Chtěl jsem být básníkem. Odjakživa jsem si totiž myslel, že básníci mají hrozné jednoduchý život. Celý den jen tak zevlují, občas napíší něco co je zrovna napadlo, a když je zrovna nic nenapadá, vymyslí nový druh rymu (obлак - lopata apod.) a mají vystaráno.

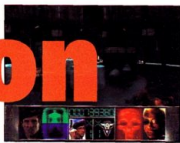


Zdá se vám snad, že plácám nesmysly? Ale kdepak, jen ještě chvíli počkejte. Nástěsti se mě plány neuskutečnily. Kdybych totiž měl složit báseň na Demolition mana, bylo by to peckelně těžké. Nejen že by nepomohlo ani vymýšlení nových rýmů (Demolice - mláti mě máti do palice), ale moje osobnost by se musela rozdojit, dát si navzájem po hubě a teprve pak bych mohl napsat recenzi. Podle toho, jaké já by vyhrálo, byla by buď sníl negativní nebo velice pozitivní. Demolition man je totiž značně rozopurná hra. Na jednu stranu je to sice naprosto nejlepší převedení

filmu do "hratelné" podoby, ale na druhou stranu je to zase docela průměrná hra s perfektní grafikou a celkovým provedením. Demolition man má stejnou atmosféru jako film, množství filmových sekvencí (samozřejmě je můžete vypnout, pokud se nechcete zoržovat, ale pak pochopitelně NEBUDE mít atmosféru filmu!), které jsou spojeny v jeden dokonale celý. Na celou hru se dá dívat jako na film s poměrně časným vstupováním do děje samotného. Ano, máte pravdu, trochu to zavání dalším interaktivním nesmyslem, ale to jste vedle! Demolition man není ani náhodou interaktivní hra, naopak, interakce si raději odskočila na panáka, protože to pro ni nezbylo místo.

Od začátku až do konce vás čeká jen samé střelení, střelení, bojování ve volném stylu, ježdění autem, chození po chodbách a střílení padouchů a pak zase střelení... Veškeré akční sekvence jsou přímo sklobyeny s filmovými sekvencemi, mnoho scén bylo speciálně pro tuto hru dofilmováno. Příklad: Snipes (hlavní padouch) utěkl kanalizaci, ukradl auto a snaží se utéci. Stallone (hlavní dobrouch) ho stihá v narychlou sehnáním Fordu. Předává řízení své kolegyni a spíhá na střechu. Zde přebíráte řízení vy a snažíte se dohnat Snipesa v jeho vozíčku. Jakmile se vám to povede, Stallone seskočí a následuje bitka na dvou rozjetých autech současně! Ono to stejně nemá cenu vysvětlovat, to se musí vidět. Prostorový zvuk je samozřejmě a o kvalitě grafiky se snad ani nemusím zmiňovat.

Zatím to vypadá na perfektní hru. Několik přestřelek ve stylu Mad dog, několik bitek jako Mortal Kombat, jízda autem a k tomu navrch ještě bláznivá honička ve spleti kanalizací ve stylu Doomu. To je velice rozmanitá náplň jediné hry. ALE! Nic není tak dobré, jak se na první pohled zdá. Střelení je velice



hezký provedení, patří k nejsilnějším stránkám celé hry. Bitky jsou sice graficky dokonalé, ale projevil se zde syndrom Rise of robots, tj. grafika nemůže zachránit nudu. Hráč má k dispozici jen několik úderů + kryt. Skákat nelze, jen nadskakovat. Souhrnem: nic moc. Jízda autem není špatná, ale ani náhodou dobrá. Grafika zde trochu kulhá a zvuk motoru mi spíš připomíná nevytádné rádio. Doomování v kanálech je sice opět velice hezký provedení, ale po chvíli zmateného pobíhání v šléně spleti choděb se omrzí. Takže na závěr jen doporučení: Chcete-li si skvěle zastřílet, vezměte si z půdy kulomet pro dědečkovi a ostřelujte sousedku. Máte-li chuť někoho zmlátit, kupte si Samurai Showdown nebo se poperte v hospodě. Zajezdit si můžete v Need for speed a do kanálů se můžete podívat i bez 3DO. Na druhé straně, chcete-li to mít co nejjednoduší a v jednom balení, pak je tu jen jedna varianta - Demolition man. A je to. Ted to všichni vite. Ještě že nejsem básníkem.

Lachtan

LEVEL  
**65**  
TEST

#### klady

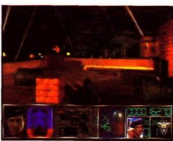
stejná atmosféra jako měl film, perfektní sklobytenost akčních i filmových sekvencí

#### záporny

Poměrně jednoduché, po několikaletém pobíhání přemlavené bavit, nuda

Název:  
Firma:  
Požadavky:  
Typ hry:

**Demolition man**  
Virgin  
3DO,  
3DO blaster  
Akční





# Super Street Fighter 2

**Bojové umění se vám v temných uličkách docela hodí...**



**L**idem se občas stává, že "něco" vychází do světa a pak, vida že udělat chybu, se ke svým tvrzením nezná. To je již stá-vě méně často. A někdo dokonce nejen že své vychvalování vytrobí do světa, ale pak ještě i veřejně přizná, že se spletl. To je zřídka kdy. Ačkoli je mi velice těžko u srdce, mám sucho v krku a skoro mi to ani nejde přes rty, musím uznat, že jsem se vážně spletl. Samurai Shodown (Level 2) již není nejlepší bojovkou na 3DO. Super Street Fighter II Turbo je o TOLUK lepší, že nad tím zůstává rozum stát. A ne jen jednou, váš rozum se zastaví hned několikrát. Hned zpočátku se zamyslíte nad cenou. 60 liber alias cca 2.500 Kč není rozhodně málo, i tím movitějším z nás se to může zdát trochu mnoho. ALE! V porovnání s tím, co vám hra nabízí, to není zas tak horentní suma. Podruhé si váš rozum zaražené zamumlá "huhmmmm", hned jak zahledíte grafiku a hlavní animaci postav. To je totiž žůžo s velkým Z. A do třetice už nebudete ani mluvit ani se nad ničím zamýšlet, do třetice sebou rovnou praští do již předem připravené ráky, protože je mu jasné, že umřít z téhle hry nebude nic těžkého. Potřetí totiž zaslechne hudbu (za předpokladu, že rozum může slyšet - red.), a tím je první dojem úplný. SSF2T (to je mi ale zkratka, fuji!) je jedna z mála her, které zaujmou na první pohled a hned tak nepustí. Speciálně jen a jen kvůli ní jsem obětoval asi 500 Kč a do bezvědomí hrál automatovou verzi SSF2T. Nechtělo se mi totiž věřit tvrzením zahraničních časopisů, že je v 3DO verzi ještě lepší než na automat. A ona je to, propánakrále, vážně pravda!

Animace i hudebně se SSF2T zlepšily dost značně a hratelnost i zábava zůstala na stejné úrovni. To znamená jen jedno: tahle hra je ďábelsky geniální. Tak, chvála je za námi, kritika se někde zapomělná (je jí totiž jasné, že by tu pro ni stejně nezbylo volné místo) a mně zbývá již jen popsat, jak vlastně tahle "ďábelská" bojovka vypadá. Předpokládám, že původní verzi nebo alespoň nějaký její klon (SF2 de luxe, SF2 Turbo, SSF2, SF2 Championship edition a další) každý viděl. Ano, je to k nůvčertění, kolik verzí jediné hry může vzniknout. V SSF2T máte možnost hrát



se všemi původními postavami (Chun-lí, Blanka, Ken, Ryu...) které samozřejmě nelenily a naučily se leckjaká nová kouzla a hmaty. Navíc je možné hrát s původní finálními bossy, tedy Balrogem, Vegou, Sagatem či samotným M. Bisonem. A ještě navíc jsou zde zcela nové postavy. Angičanka Cammy, indián T. Hawk, karatista Fei Long a kickboxer Deelay. Dohromady tedy 16 charakterů plus ještě super tajná postava, Akuma. Akuma je snad nejtvrší protivník, bojovník všech bojovníků, prostě frajer.

Každá z postav je vypiplána do nejmenších podrobností, každá má své silné i slabé stránky, každá jinou strategii boje a na vyšší obtížnosti vám dá každá z nich pořádně zabrat. Systém kouzel a speciálních hmatů je vytrousen až k samotné hranici dokonalosti. Málo účinné hmaty jsou lehce přístupné a naopak u těch účinnějších se pořádně zapotíte, než se vám povedou. Hudba, jak jsem již podotkl kdesi na začátku, je minimálně super, v průběhu soubojů se výrazně mění, má-li hráč namále, zvýší tempo a vyložené

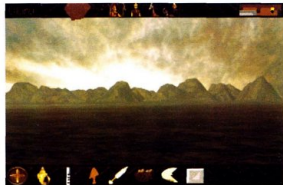


hráče pobízí k lepším výkonům. Náhdera. To, co jsem dosud napsal, je zcela jednoznačné obrovská chvála. Sám jsem nevěděl, že jsem schopen takhle nějakou hru vychvalit. Na závěr mám jednu malou drobnost, která však není zrovna zanedbatelná. SSF2T je recenze-vaný v 3DO verzi, a proto se mohou vyskytovat (a vyskytují!) určité odchylky u jiných verzí. Na SNES a Megadrive je SSF2T takéž nádherná hra, ale díky kapacitě cartridží nemá takovou grafiku a hudbu jako recenzovaná verze. Na Amize je díky absenci 6ti tlačítkového joypadu o něco málo horší než na SNES a na PC se většina chvály vytrácí na nejbližší most, aby mohla skočit dolů (hrrr, ale má pravdu -Beast). PC je přece jen na jiných druh her, MK a MK2 jsou světlé výjimky (Jupí, aspoň něco -Beast). Máte-li tedy jiný stroj než 3DO, berte tuto recenzi s malou rezervou. Tak, a teď rychle vypnout počítač, abych se mohl vrátit do viru první, kopů, kouzel a všech těch jiných radov...  
Lachtan

**Lachtan:**  
Svět se mění, vznikají lepší a lepší hry, ale vážně nevím, co by mohlo být ještě lepší karate než SSF2T. Nicméně, všechno je možné a ještě vznikne ještě něco lepšího, dejte mi nějaké kytky na hrob, to už totiž určitě nepřežiju.



LEVEL	klady
85	Animace, hudba, hratelnost, vzpurnost charakteru
TEST	zápory
	Vyšší obtížnosti, což je ale možná spíš plus.
Název:	Super Street Fighter 2
Firma:	Capcom
Délka:	1 CD
Počítáč:	3DO, SNES, Megadrive, Amiga, PC
Typ hry:	Bojová
Zapůjčil:	Lachtan



Kompletní návod

# Lost Eden

**T**enhle "LE." není hraou nijak komplikovaná, a tak by vám dohrání podle návodu nemělo trvat déle než tři hodiny.

Na začátku si promluve s válečníkem a sejděte dolů do nižších podlaží paláce. Prostřední bránu se dostanete do trůnní místnosti (pozor, to není záchod), kde si pohovoříte s otcem. Po rozhovoru sejděte do podzemí, kde prohodíte pár slovy se starým mnichem, od něhož dostanete kouzelný talisman. V pokoji, kde na vás bude čekat Eloy, dostanete dárek. Jděte do brány vpravo, která byla zavřená a promluve si s ptakoještěří divokou. Lette za jejím otcem, od něhož dostanete kouzelnou mušlu. Seberte kostěný nůz a vraťte se. Doma dejte své společnické talisman a vypravte se s ním ke zbrojně, jehož řeč není příliš srozumitelná. Ještě že máte s sebou tlumočnicka. Se získáním zubem zajděte do sklepení a zub vložte do mezey mezi zuby v dásní mumie. Dojděte až k lebec, do níž opět vložte zub. Projděte stěnou a v muzeu seberte skleněný jehlan. Pochodní zkoumejte nástěnné malby tak dlouho, dokud nedostanete flétnu.

Nahoře si promluve s mnichem a jehlan použijte na magické zrcadlo na stole. S Monkem se vydejte do trůnního sálu pro instrukce a pak již stačí dojít do horního patra pro válečníka, který se k vám připojí a otevře vám bránu ven. Nyní nastává ta hlavní a nudná část hry. Lette tedy do Chamaaru. Nejprve si promluve v lese s Chongovými lidmi, kteří se k vám rádi přidají. V lese dále seberte houby a házíte do stromu. Někde po údolí najdete jablko. Hleďte dál, až se vám podaří najít stádo dinosaurů. Dejte jim houby a zahrajte na flétnu, měli by začít stavět citadela. Zavítejte ještě k jezírku, vhodte jablko tam, kde pod vodou uvidíte plavat dinosaury a promluve si s ním. Nyní ještě najdete další dinosaury, kterým pouze zahrajte a oni půjdou pomoci na stavbu. Již můžete odletět do Uluru, ale nejprve dostanete měsíční kámen. V Uluru jděte do pravého rohu údolí, kde žije v jeskyni národ Ulele. V lese seberte opět houby. Naleznete-li brontosaura, dejte jim houby a zahrajte na flétnu. Kontrolujte válečníka, který vás doprovází, protože často nalezne jablko, které vy vhodíte do jezera. Poté chodte po obou údolích, dokud nebudete moci odcestovat do Koto. (Stále mluvte se svými lidmi a občas zkuste cestovat do Chamaaru. Trvá to dlouho, nepropadejte zoufalství.)

V lese najdete místní válečníce, které po vás chtějí, abyste požádali velicraptorů o pomoc. V levém horním rohu údolí seberte v jeskyni zlaté slunce a prozkoumejte nástěnné malby. Vraťte se do Uluru a promluve si

s lidem v jeskyni. Dostanete od nich lektvar Eye in the storm. Na břehu jezera naleznete svítivé kamínky, které dejte velicraptorům. Přidejte jim k tomu lektvar a vraťte se do Koto. Zářivé kamínky dejte opět velicraptorům. Nyní již nic nebrání tomu, aby vám domorodé ženy pomohly proti tyranosaurům. Brontosaurům dejte opět houby a zahrajte jim na flétnu. S maskou, kterou dostanete při odchodu, se vraťte do jeskyně v Uluru a vezměte si ruku. Velicraptorům dejte zlaté kamínky a vyměňte ruku za lektvar. Vraťte se do jeskyně pro blesk. V údolí Koto najdete pomocí jablka netvora z vody a promluve s ním. Najděte velicraptorů a dejte jim kamínky a blesk od domorodců. V údolí by měli být triceratopsové, kterým je potřeba dát prázdné hnízdo. V údolí Chamaar najdete velicraptorů a dejte jim lesklé kamínky a lektvar. Vydejte se na nové místo do Nerimovy jeskyně. Vraťte se do Uluru, kde obdarujte triceratopsy prázdným hnízdem, to samé udělejte ještě v údolí Chamaaru. Vraťte se postupně do všech údolí a zkontrolujte všechny citadely. Jděte opět do jeskyně k Nerimovi a dejte mu starý nůz.

V údolí Tamara zavítejte, jak už jinak, než k domorodcům. Pak dejte brontosaurům houby a zahrajte na flétnu. Jablko vhodte tradičně na správné místo ve vodě a promluve si s ještěřem. Kruhový kámen, který jste dostali ještě v paláci, dejte náčelníci kmeny. Nyní můžete již odplout do dalšího údolí. Zavítejte opět do jeskyně, která se tentokrát nachází v levém horním rohu. Budete požádáni, abyste našli Dinu. Lette tedy do Tamary. Promluve si s Dinou, která stojí u vody, a použijte na sebe jedno z kouzelných zrcadel. Dinu nyní půjde s vámi. Vraťte se do Cantura, kde v jeskyni "vyměňte" Dinu za náčelníka, který již půjde s vámi. Najděte brontosaura a obdarujte je houbami a zahrajte jim. Další citadela by měla být postavena.

Vraťte se do jeskyně a promluve si s Dinou. S maskou, kterou dostanete, se vraťte do Uluru a od domorodců v jeskyni jí vyměňte za lečku. Odcestujte do údolí Tamara, kde pomocí kamínků a lebky přesvědčte velicraptorů o spolupráci. Vraťte se do Uluru pro druhou z věcí, kterou vám domorodci nabí-

zeli. V údolí Cantura obdarujte velicraptorů kamínky a oken od domorodců z Uluru. Vraťte se do Chamaaru pro prázdné hnízdo, jimž obdarujte triceratopy v údolí Tamara a Cantura. Nyní projděte postupně všechna údolí a zazpívejte všem triceratopsům. Konečně hotovo. Nyní se vraťte domů do citadely. Otec mezitím zemřel, proto seberte roh a lefte do jeskyně Embalmers. Promluve si s obyvateli a vraťte se do paláce. Pohovoříte si s kovářem, obdarujte ho lesním rohem a lefte do jeskyně. Po rozhovoru s obyvateli se vraťte do paláce a zajděte do podzemí, kde pohřbite otce.

Nyní již nebrání nic tomu, abyste se vydali do údolí Uluru a dali domorodcům poslední masku. V Shandowně si promluve s Shasiou - ženou hlanou dvěma domorodci. Projděte celé údolí a vhodte do jezera jablko. Promluve s ještěřem a všemi členy své výpravy. Najděte brontosaura, dejte jim houby a vraťte se k ženě, kterou přemluve, aby šla s vámi. Postavte standardním způsobem citadela. Dostanete zlatý meč. Odleťte do jeskyně Embalmers a ukažte modrým ženám meč. Instrumenty, které získáte, rozdejte členům své party: válečníkovi bublník a Monkovi zvonček. V údolí Shadoura použijte u tyranosaurů roh, který vám zbyl. Zvuk by je měl vyudit. Nyní vás čeká velké finále v paláci. Vraťte se domů a použijte meč na obraz Rexe za královským trůnem.

Bludštěm projděte. Před dveřmi se dejte vlevo a vstupte do labyrintu malých otvorů. Náměť R.P.R.L.L.P.P.L.R.L.R.P.R až ke dveřím, za nimi je vejce. Vejce dejte Eloiovi a lefte do White Arch. Eloy vejce odnese, a až se vrátí, lefte do Cantaty, kde od Diny dostanete Carrovny kořen. Vraťte se do White Arch a sňezte kořen. V nebi si promluve s brontosauřem a ukažte mu všechna zrcadla. Vydejte se do Cantara, kde v jeskyni dostanete tři otázky. Na první odpovězte slunce a dejte domorodcům jeho symbol. Na další otázky odpovězte měsícem a nakonec jim dejte pylk se zemí. S poslední deskou se můžete konečně vydat za Rexem do Morkos's lair. V paláci se dejte vpravo, kde slozíte z desek křehli. Nyní již jen stačí vyjít po schodech nahoru a vítězství je vaše.

Beast





# Knights of Xentar

Kompletní řešení

**X**entar je podle mého názoru jedním z nejlepších her poslední doby. Grafiku sice nijak neopíjí, ale to vůbec nevadí. V čem opravdu exceluje, je zábava (až na ty neustále ušití příšery). Humor opravdu nepostrádá. Díky dokonalým dialogům jsem se plácám skoro pořád. Tuto hru opravdu věm starším mohu pouze vřele doporučit.

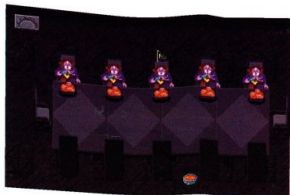
Po příchodu do vesnice Squalor Hollow jsi přepáden bandity. Z bezvědomí tě vzkřís stařec Larrouse. Zjistil si, že ti byl ukraden nejenom drahotnější Sokolí meč, ale i kouzelné drahotnoky a tvé obličej. To musíš všechno získat zpátky. (Sokolí meč jsi pracně získal v minulých dílech této série.) Drahotnoky budeš v budoucnu získávat od různých divok. Jdi do hospody, bandité zde znišili její dceru hospodského Monu, a ty, až nahle, přece je chrašíš zmišit. Poté jdi do sídla Dona Frumpa (vlevo). Je v prvním patře. Dohodneš si s ním odměnu za zničení banditů. Démon, který je podporuje, sídlí na Mount Litrus. Vyjdeš tedy ven z města a jdi směrem na západ. Nyní se trochu zmíním o taktice boje. Je dobré používat boj podle zkušenosti (KNOWLEDGE), pokud zabiješ velké příšery, je to naopak zbytečné (NORMAL), pokud jim zbývá málo životů je dobrý boj s minimální obranou. Číslo 1-8 zase znamená sílu úderu, na každou příšeru je to pravě jiné. Ale dost bylo učení. V jeho prochod dungeon (nezapomeň vykrást všechny truhly, které uvidíš), démon ti vmetne do tváře několik slov o tvém původu. Jdi zpátky k Frumpovi, od sluchy se dozvíš, že pán odešel na nekam na sever. Co se dá dělat. Jdi tedy na sever. V průchodu budeš zákeřně oklamán, tvá úroveň se magicky sníží na první. To zase dá práce, než se vyvíčíš. V Bezejmenné vesnici najdi Frumpa, následuj ho do katakomb, kde těmto nestřeti ho však momentálně ovládá démon byt. Jeho snahu o tvou záhubu přerušit tajemný ženský hlas, který také dělá zapřikazuje. Jdi zpátky do Squalor Hollow a vyzvedni si odměnu. Ted je, myslím, načase trochu důkladný trénink. Potuluj se v Bezejmenné vesnici, zabíjej příšery, dokud ti ta úroveň nestoupne. Do vesnice si opět obnovovat energii (v hostinci - Inn). Od průsmýku jdi na západ po okraji hřebenů, pokud nedojdeš k budově. Jakási dívka venku volá o pomoc. Aha, Červenou Karkulu právě znišiluje jít. Zabij ho. Vědčána divčina ti ihned nabídnou pohostinnost. Vyjde ven a vřát se. Karkula ti svou vědčnost dokáže uprostřed noci. Pokud se vrátíš ještě jednou, najdeš zde i babičku, která ti dá malou odměnu. Jdi na západ do vesnice Dreadsden. Pozor, všechny směry uvádím pouze přibliž-

ně. Nakup lepší zbraně, tohle je vhodné v každé nové vesnici, jinak se moc "čapat" nebudete. Jdi na jih, od ukazatele směru pokračuj na východ. Je tam ukryt další baráček, Sněhurčín. Ta je v něm oblézána svými trapáky, po účinných kouzla zlého čaroděje mají ale poněkud zvláštní choutky. Zab je. Sněhurka tě bude žádat o zničení čaroděje, každou noc ji totiž nutí si hrát s jeho plovým medvíkem. Jelikož jako odměnu nabídnou sebe, není o čem mluvit. Sněhurce můžeš vykřást její skladiště věcí v prvním patře domu. Vstup do magicky banierou na severu je však chráněn magickou barierou. Odpověď zná poustevník v Dreadsden. Jde se k němu podél města (jako bys chtěl jít ven, ale předtím zahneš doleva). Jdi k čarodějovi, probij se dungeonem. Zab ho a vřát se ke Sněhurce, dá ti odměnu a Čarovné zrcadlo. Jdi do Coventry (jižně od ukazatele). Zde už jsou dva obchody, jeden je o dost lepší, takže pozor. V hostinci si promluví s Černým rytířem Arsteinem. Příchod do další části země střeží démon Tymn. Ale to nám nevadí. Jdi na východ do průsmýku, démona společně zničí Magické zrcadlo. V místnosti osloví Marii. Tentokrát svoje pudy ovládně. Jdi dál, nahoru a na východ do Phoenixu. Vlevo dole je tvoje dávná přítelkyně Kate, že se ti pořád ještě líbí, jí taky hned dokážeš. Vpravo dole je hřbitov, na severu tvoje věže. Truhly v posledním patře věže otevřeš v pořadí zleva doprava 3,1,2. Vezmeš figurku a můžeš ji donést za odměnu chlapovi vlevo do Coventry. V horní části města seber druhého člena skupiny, Roifa. Ted se musíš pokusit najít Sokolí meč. Jdi na sever, Rolf odvalí velký balvan a ty se v klidu dostaneš do Squalor Hollow. Je tu poněkud prázdno, našťastí Larrouse přežil a dá ti magický předmět. Jdi zpátky k Phoenixu, pokračuj na jih, dostaneš se k vesnici radováněk Nero's Retreat. Všichni zde chodí nazí, ale jinak se tu nic nedá dělat. Jdi na sever, přes most na východ do Carnage Corner. Nech se za tisícovku zaplat na turnaj. Jdi na sever na hřbitovný nurnaj. V jeho západní části leží v truhle nemravný obrázek. Prochod pokračuj, na jeho konci tě to teleportuje pryč. Dojdi zpátky do města, u brány si popovídej s mužem o Luně a od jednoho staříka vyměň obrázek za Transexual Nuts. Jdi na východ horským průsmýkem do ženského města, Arkadie. Zde navštíví veš z její bohyni, Vezmi si do party Lunu (je v katedrále). Ženy jsou zde opravdu dost chytivé, nediv se, že ti neodolá ani královna (nahofe), jinak jsou zde i jiné svěží dívky, třeba Helen, Lulu... Luna je opravdu výtečná pomoc, protože umí kouzlit, zatím jenom kouzlo uzdravovací, teleportační a oheň. Přešu se do Carnage Corner, připiš Lunu na listek na turnaj. Vřát se zpátky

na hřbitov, Luna místo pomoci magie překona. Pobij demony a zápasuj s Monou. Vyjde ven, popovídej z chlapcem před hřbitovem a jdi si pro odměnu do města. Peníze můžeš šťastně utratit v místním nevěstinci. Nezapomeň na starostovu dceru Cleirel Zhruba na sever od Arkadie (za hřebenem) je další město, Mellion. Zde jenom ziskaj informace od potrhých staříků. Jdi na východ, k zámku Kalist, před tím ale nakup takových 50 léčivých lektvarů. Při vstupu se spolehlivě dokáže, že Luna je ještě panna (chacha). Zámkem procházej do nižších pater. Historií, levým dolním a prostředním dolním. Luna se ale ztratí. Jdi dál, z truhly seber imitaci meče. Zabij démonku. Použij zbylý drahotnoky, Luna se naučí nové bojové kouzlo. Jdi do patra, odkud jsi přišel, jsou tam otevřené původně zavěšené dveře, seber klíč. Tím otevřeš stěnu v pravé části patra. Hup na pentagram! Projdi hlemýžděm, potom na jih až k Moroniv. Projdi, v pravo nahore leží dva tisíce. Přej tu také někde žijí erotické kočky. Jdi tedy na východ, zahni na sever až k Feline farms. Zajdi za šéfkou, má problém se zlodějskými psy. Jdi do jejich jeskyně na severu. Dostaš se až k hlavnímu psovi. Pozor, jsou zde tajně průchody. Zabij psa a z truhly vyndej věci. Jdi zpátky ke kočkám (hlavně k šéfce). Přenes se do Moronivie, předej jídelko mužovi hlídajícímu vstup do podzemí. Jdi z města a vřát se. V podzemí si promluví s Alicí (spíše s jejím otcem). Od koček pokračuj na sever, odoň na západ. Někde cestou ve slepém rameni se skrývá také jedna zajímavá dvojka. Dojdi do vesnice Vll (jezírko). Promluví si se Sylliv, klíč od chrámu ti dáť nemůže. Jdi dál na sever až do Sněžné země. Zde při souborých nepoužiješ kouzlo Blizzard, jenom nastavíš prádí energii. Dojdi do Tristapu. Hned u brány ti někdo řekne, že na vily zautočíta Tronata, takže se přenes zpátky a pokochej se obrázky polovševněných stvoření. Přenes se do Moronivie, demoni útočí z dle. Nic ti ale neubrání doji v podzemí k Alici. Drobny problém při získání Perly nářků, Luninu zářivost se podaří lehce vyředit. Finále se blíží. Xentarský chrám je směrem na východ od Tristapu. Dojdi patra, musíš zde získat Sokolí meč a brnění. Poté můžeš jít klidně do nebe. Nějak tě tu všichni znají, co? Další děj už si prozrazovat nebudu. Je to totiž překvapivě, romantické, vtipné a těžké (budeš přetřebovat více lektvarů). Po zničení Pána temnot se musíš teleportovat do Arkadie. Zde si promluví s bohyní a s královnou. A dál už jenom dělat závěrečné demo. Tahle hra má takový konec, jak si člověk vždy konic představuje. Skoda jen, že sis s Lunou nic meč nezul (na monitoru).

Draken

# Dark Sun 2



**N**ejdříve pár upřesnění z minulé části. Na mapě je Acar samozřejmě pod číslem 4. Po brifinku při první návštěvě VA musíte jít doleva za Remulou. Jinak nebudete moci do pyramid. Na tržišti je obchodník Notaku, kterému můžete za slušné ceny prodávat zbytky různých přísler (hlavy kostlivců...). Cup of Live je u Silvana schovaný ve fontáně.

**Džungle:** Vyjdete z města západní branou do džungle. Na sever od jezera je jeskyně, kde se dá odpočítat. Také jsou zde za sudy schované boty rychlosti. Pokračujte na sever až do jiné obrazovky. Obchodníkům slibte pomoc, dají vám signální lasturu. Jděte zpátky, až k jižnímu okraji, zde je dívka v řetězcích, klíč má obr v jeskyni. Jděte na západ, v jeskyni zde žije kouzelnice Dayria. Má jisté problémy s yuan-ti čarodějem (jsou to míšenec hada a člověka) a potřebuje pomoc. Přineste jí kofen ze zahrádky (díra nalevo od její jeskyně) a bobule (díra nad zahrádkou).

Nakonec jí slibte pomoc proti čaroději. Jděte směrem ke východu do dolů (vlevo nahore), cestou potkáte nějaké půlčinky. Jděte s nimi do stromového obydlí (první zleva), během rozhovoru zabijete yuan-ti. Vůdce vás vypraví hledat unesené půlčinky a Pool of Heroism, na to si raději vezměte jeho léhev. Jděte do díry někde pod dolem. Zabijte hádky a jděte nahoru, pokud odbočíte doleva, je tam fontána. Naplňte si lásku. Pokračujte zpátky na východ, potom na sever. Seberte kámen. Vejděte do budovy s hadem. Popovídej si s ním, nechte si od sluhý napsat zprávu znící "Dear Trantris, don't let Solurnis summon El, or you're a weakling". El je záporný hrdina obdařený nesmírnou silou a oni ho chtějí vyvolat. Kámen obalte zprávu a hodte ho po hadovi na trůnu nahore. Zatrubte na mušli od obchodníků a všechny pobijte, objeví-li se El taky. To se nám to hezky vyrazí-li seberte Elův meč. Jděte zpátky do podzemí, v prostřední části zahubte čaroděje. Tím jste zionili kletbu na Dayrii. Zauťočte na věžičku nad sarkofágem a protáhněte se. Odvalte kámen a promluve s hobitkou vlevo dole o plánu. Zavalte kámen, zabijte Bělice (dívká). Mrtvole seberte mapu, tu si hobitka vyžádá. Pro zkušenost počkejte, dokud všichni neodejdou. Pokud byste chtěli zmíjij vejce pro obchodníka, dají se lehce získat. Jděte na jih jeskyně, proběhněte mezi hady, spadněte do jámy s vejci, potom si nechte od hada nalít otrávený nápoj a všechny jej pobijte.

**Doly:** V dolech záhadně zmizely stovky horníků, děje se tam něco podivného. Vchod se nachází v džungli vlevo nahore. Klíč si musíte koupit od Borika (5), dá se z 1000g usmlouvat na 600. Šéfka Melody vás seznámí s tragickou situací. Jděte tedy třikrát na sever, pak na východ do místnosti s čerstvým

vzduchem. Nastavte větrák na západ. Nyní budete muset nastavit větráky v celém patře tak, aby se vzduch dostal až k místnosti s plynem. Větráky by se měly roztčit. Jděte a nastavujte na Z,Z,Z, zde se vání kamenné kolo, v jižní místnosti také někdo potřebuje vaši pomoc, Z,S,Z,S a už jsme tam. Pohovořte si s horníkem, dá vám listinu s klíčem, naučte se ho. Vratte se do hlavní místnosti, jděte prostředním vchodem na Z, potom S, kolo připevněte na vozík a zvedněte ho. Svezte se vozíkem až k výtahu, ten pomoci klíče snadno spustíte. Dole důkladně promluve si s horníky. Převezte se důlním vozíkem (nejdříve zatroubitel), přepněte páku a znovu naskočte. Jděte na západ do dveří. Promluve s troubou, ozeve se vám hlavní přepínač, trouhu s ním promluve o lokacích (Luckout Tunnels), jděte tam (doleva a přehodit spínač) a povídejte se do díry. Vratte se zpátky, potulujte se tu banda horníků (jsou obzvláště +3 sekeraři), takže je zabijte a myslí ovládají zrůdy taky. Jděte zpátky do Luckout Tunnels, přepněte páku a jeďte dolů. Zabijte všechny přísery, v pravém horním rohu je člověk se svobodnou vůlí, trouhu se ho vyptejte na poměry. Jděte na sever. Do nádoby s polévkou nalijete všechny jed z truhly vlevo. Ovladače za stolem zabilte. Z modrých předmětů můžete získávat informace. Pokračujte do místnosti vlevo dole, jejich vůdce má část klíče, kterým odemknete truhlu nahore. Je v ní kouzlo a další část klíče. Jděte na sever, zaháňte na východ a projděte sloupy na jih. Zabijte pýchový. V aréně se pomoci háku dostaríte na ochoz a zabijte ovladače, má další část klíče. Jděte do místnosti, kde jste zahýbali vlevo, tentokrát se dejte rovně (doprava). V knihovně hned pod vchodem seberte chemikálii E4. Jděte do jihozápadní místnosti, zkumavku strčte do boxů se zkumavkami (dá se vložit pouze do jednoho). Trouhu to tam exploduje, douzraťte ten zbytek. Vůdci seberte klíč, tím odemknete trezor v místnosti na severu. Seberte lahvičku a další část klíče. Osvobodte též vězně nahore. V průchozí místnosti se dejte na sever. Vložte tři části klíče do dveří na severu. Projděte jimi, zabijte přítomné a zničte mozek starších. Ovladač vás už nebudou dále obtěžovat. Jeden má klíč od dveří napravo, v truhle je klíč od horních dveří. Jděte dál, v místnosti s lávou zabijte tři draky, pokuste se sebrat kostlivci kladivo, zabijte obživé ocelými a vezměte si Promeré Hammer. Z truhly si vezměte super brnění, Elův meč očistěte a lávou jedlnou postavu oztrojte kladivem a rozbijte závaly při cestě nahoru. Podrobně se myšlenkovému testu a jděte k Melody pro peníze. Zachránili jste doly před jistou zkázou. S kladivem dojděte za Mathiasem ve VA.

**Sopka:** V místnosti s koberci vyndejte uhlík z ohně, tím potřebe koberec s obrázkem sopky a vstupte. Trouhu na jih osvobodte malého Vermiho od elemenálů. Pokud chcete, můžete zabít draky na východě (klíče se hodí pro Notaku). Jděte na jih a pobijte všechny Dra-





xany, poté jděte na východ. Opět zabijte stádo Draxanů, Verni vás pustí donívat do svého chrámu. Přetřete poradu, jděte na sever, potom hned dlevo k Forinmu, pověšť vás vyšetřeni vraždy. Jděte do hlavní místnosti promluvte s Nosterem, potřebujete získat povolení ke vstupu kampakol. Jděte na severní Kella, poté na východ a na sever, otevřete východní dveře. Seberte knihu a přečtěte si ji. Jděte do jižní části k lávovému jezírku. Prohleďte sochu Beasta (najděte zprávu a hšpadiou sošku (skleněný prášek). O zprávu řekněte Nostromovi. Na prášek se zeptejte Kella a Zydaka (na východě a severozápadě severní části). V jižní části si promluvíte s dítětem (je na východě). Dá vám knihu. Přečtěte si všechny kapitoly a jděte do knihovny v centrální části. Někde v ní najdete schovaný malý klíč. Ten přinesete ukázat koberec u severovýchodě severní části. Jděte do centrální části, do kobek (nad hlavní místností). Byla vykradena, podívejte se tam na ležící sarkofag. Přijde Nostromus se špatnou zprávou. Jděte do severní části, blízko Kella by měla být hnědá Verni - Rhona. Řekněte jí, že chcete vidět Ulbina. Promluvíte si s modrým Vernim, zaklepejte na dveře od Ulbina. Silvanov řekněte, že chcete vyslechnout Ulbina (nahofé). Ten odevmá oděti spolupracovat. Domluvíte se proto se Silvanem na vstrášení (scare). Konečně vám prozradí, kam ukryl amulet. Jděte tam. Je to centrální část, první odbočka dlevo cestou na jih, pod velkým kamenem. Pozor! Postava, která to bude dělat, musí mít 2 místa v inventoři volná. Sopka se chystá vybuchnout, proto ji bez ohledu na zradě musíte zastavit. Jděte doprava podél lávy, zabijete Draxany. Děti na skále zachráníte shrozením podstatce, poté je doprovoďte k východu. Jděte kolem lávy až k mostu. Zabijte Draxany. Přes most se dostanete použítim lana na sloupech. Pokračujte na jihozápad, dokud nedostanete možnost skočit na krychle v levé. Následuje malý logický problém, pozor - je časově omezen. Zabijte zase menší stádo, sledujte utřikající templáře. Bohužel než ho dostihnete, hodí drahokam do lávy. Musíte rychle zabít kostlivce, a to dříve, než se kamen potopí. Rychle jděte zpátky k východu. Schodíte uzavřete drahokamem, tím také aktivujete koberec (je trochu výše nad vchodem do chrámu). Ve VA si promluvíte s Mathiasem. Seberte poškozený koberec v místě objevení Lorda Warriora při minulém útoku.

**Jaen:** U Notaka kupte barvivo (dye) a vějíř (fan), opteje se chlápka poblíž jižní brány na karavanu, poté jděte na jih. V oáze zajděte za šejkem. Pak jděte na jih k osamělému muži. Vyhoďte mu, dokud neodejde, po-

tom si oblékněte jeho plášť. Zradce si vás splete a dá vám zprávu, tu hned odnese šejkovi. Za odměnu mu vybrakujete pokladnici. Ve stanu hned vlevo dějete koberec opravít. Chlap bude chtít barvivo a nitě z pláště (Use plášť). Koberec umístíte na jeho místo ve VA a aktivujete vějířem. Projděte.

**Hory:** Ve vesnici pohovořte s obry, z chalupy severovýchodně od mrtvého stromu seberte bílé plátno. Z kovářovy chaludy zase dlouhý trám. Jděte na východ vesnice k tunelům, vyberte si severnější. Jděte na východ. Blízko obra seberte z keřů kormidlo a vraťte se zpátky. Otevřela se tam stěna. Slibte jednomu z obrů pomoc a jděte k lodi. Naskládejte do ní trám, kormidlo a plátno. Na ostrově sejkora poražte strom s vínem a to seberte. Stráž vás pošle k náčelníkovi (Kaighn). Popovídejte si, jděte k mostu a opravte ho vínem. Promluvíte si s dívkou a slibte jí vysvobození. Zkuste odejít zpátky, Kaighn na vás zautočí, tak ho zabijte. Jeho klíčem odemkněte divčino klec. Jděte na severozápad, blízko chaludy se v míze válí páčidlo, tím se dostanete do chaludy. Použijte trám na otvor v protějším zdi, přejděte přes vzniklý most. Jděte na sever, seberte tyč ležící na zemi. Tu vložíte do díry úplně na severu. Přesuňte páku. Na jihu máte modrý předmět, vezměte ho. Vraťte se zpátky, jděte ale jiným tunelem, než jste přišli. Dojděte k chatě s mužem. Popovídejte si, dejte se dál cestou. Zabijte elementály. Jděte na západ, odsuňte velký kámen a jděte k jihu. Na oltáři zde leží druhá část flétny. Tunelem přejděte k chatě, severní cestou přijdete k drakům. Tam zahrrajte na flétnu. Vstupte dovnitř, dojděte na mnohouhelník. Teleportujete se, musíte si stoupnout na čtverec diagonálně od vás, zničíte to kameny, jděte zpátky do hnízda, zabijte draky. V severním rohu osvoďte obry. Za odměnu vám dá plášť. Z hnízda si vezměte Lyre of Winds. Vraťte se do vesnice jižní cestou. Pokud chcete, kovář vám vyrobí slušné brnění za dračí kůže. Projděte stromy do VA. Matias vám poděku-

je. Promluvíte s Romilou, v její místnosti je v harampádí kouzelný prsten.

**Kobka Lorda Warriora:** Na severu Tyrů je místnost s golem, zabijte je a vejďte do koberec. Na dveře použijte každý ze čtyř speciálních předmětů. Vyhoďte templáře, získáte všechny možné informace. Svázanému Korvasovi slibte svobodu za pomoc proti Warriorovi. Zeptejte se ho na ostatní rytíře, dá vám kousek díla. Projděte vyklenkem na SZ. Promluvíte si s templářem uprostřed místnosti, ukáže mu díla, kde byl zadržován jeho další oběť. Dá vám klíč a rady. Od Warriora jděte na východ, projděte vyklenkem v dolní části chodby. Ve vyklencích najdete bleskovou hůl. Velké dveře nahofé otevřete klíčem od templáře, na kovové použijte tyč. Projděte, zabijte legie nepřátel, Warrior ale zbaběle uteče. V západní části prohleďte sarkofag, je tam želzo. To použijte na ohniště, kámen, fontánu a měchy. Runy dejte do portálu a projděte.

**Vesmírný chrám:** Pozabijete obludy, od příšle přišerky se nechte uzdravit. Pokračujte na východ, potom na severozápad. Zabijte hordu nemrtvých, jeden má u sebe želzo. To použijte v prostředku místnosti, otevře se vám cesta. Finální souboj. Zabijte vše co se hýbe. Potom rychle vložte předměty do soch. Klavíro - SV, rubín - SZ, lyra - JZ, pohár - JV. The END. Přece jen! nakonec tak nudné nebylo, co?

Drakon



# Discworld

## kompletní řešení



**R**incewind se oddává činnosti, kteráž mu nečiní nejmenších problémů. Spí. Jeho mysl putuje říší snů a ... buch, buch, buch! "Rincewind vstává! Slyšíš? Musíš k Arcimágovi." Tak a co teď? Myslíš, že zanářná příběh Rincewinda a jeho Luggage.

### Část první

Otevřete skříň a vydejte měsíc (pouch). Sejděte k Arcimágovi (Arch chancellor) do jeho kanceláře (Arch chancellor's room) a promluvíte si s ním. Jděte do spížíny (closet) a seberte ve tmě kostě (broom). Vyjděte zpět do svého pokoje (Rincewind's room) a pichněte do truhly (luggage) koštětem. Sejděte do knihovny (library) a opíkáčovi (librarian) dejte banán (banana) za truhly. Ten vám na oplátku přinese požadovanou knihu. Pokračujte v knihovně doprava a podívejte se pravým tlačítkem chlápčovi (sleazy guy) na zlatý banán v uchu. Popovídejte si s ním o opíkáčovi a banánu. S opíkáčem se povabíte o L-space. Znovu zavítejte k Arcimágovi a ukažte mu knihu. Teď mu musíte přinést pět předmětů: kouzelnou hůl (staff), natačku (hair roller), pánev (frying pan), skříň (lump) a dračí dech (dragon's breath). Zajděte do jídelny (dining room) a kouzelníka na vozíku vyměňte kostě za kouzelnou hůl. Vyjděte ven z univerzity. Dejte se do řech s kouzelníkem (Apprentice wizard) a seberte žabu (frog). Na mapě Ankh-Morporku se objeví několik míst, kam je možno zajít.

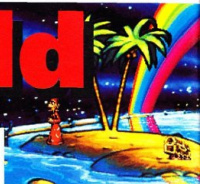
Nejprve zavítejte do paláce (palace). Přesvědčte jednoho ze slyšců o tom, že ten druhý má nějakou vadu. Po malé konfrontaci mezi nimi máte vstup volný. V hale vy-



slechněte šaska (fool) a popovídejte si s patricií (patrician) o draku. Projděte dveřmi do koupelny, kde seberte zrcátko (mirror). Na náměstí (square) zajděte k psychiatrovi. Po malém konfliktu s úřednicí si popovídejte s trolem a dívkou. Vyjděte ven a vraťte se zpět. Seberte sítku na motýly (butterfly net). U stánku s rajčaty (tomato) jedno vezměte. To pak vrhněte na výběrčího dani (tax collector). Zkuste sebrat nové rajské jablko. Seberte vypadlého červa (worm). Dejte se do řech se zlodějem (urchin), který vás naučí vybírat kapsy (pick pocket). Zamířte do ulice (street) a jděte ke kadeřníkovi. Podívejte se na natačku (hair roller), kterou má postarší žena ve vlasech. Přesvědčte ženu o nových módních trendech. Vyvolejte u kadeřníka vzpomínku na krásnou dívku a meztím mu vyberte (pickpocket) kapsu (pocket). V obchodě s hračkami vydejte provaz (string). U stáje (livery stable)(na mapě) seberte z pytle kukulici (corn). Zajděte do uličky (alley)(na mapě) a přendejte zrcátko k sobě do inventáře. Stoupte si na dlaždicí, která vás po chvíli vymrští na střechu. Vydrápejte se na věž (tower), na špičce tyče (tip) zavěste zrcátko a pošle se s ním zahýbejte. Slezte zpět na střechu a seberte žebřík (ladder) a vlezte do okna. U alchymisty se podívejte na foták (box) za jeho zády a zmáčknete spoušť (cable release). Teď vlozte kukulici do nádoby s horkým olejem (flask) a pokuste se sebrat skříňku. Na náměstí se podívejte na červa. Červa na provázku použijte na myši diru (hole). Jděte zpět k neviditelné univerzitě (Unseen university) a zajděte za ni (path). Sítku na motýly dejte do Rincewinda inventáře a pomocí žebříku vyšplhajte do okna. Sítkou chytněte palačinku (pancake). Navštivte kuchyň (kitchen) a přivlastněte si pánev (frying pan). Se vším co máte, zajděte k Arcimágovi a předejte mu to. Tím "to" samozřejmě myslím pět věcí (shora uvedených) potřebných na výrobu detektoru zlata. Objevíte se na mapce města, kde není přístupné (neobjevuje se) ani jedno místo. Musíte zajít na jihozápad města (malý hnědý obdelník).

### Část druhá

U draka (barn) seberte Šroubovák (screwdriver). Chlápčovi v knihovně dejte všechno drakovo bohatství (treasure), a zlatý banán (gold banana) dejte opíkáčovi. Vejděte pomocí L-spacem do minulosti. Ve spící knihovně vyčkejte zlodějova příchodu a posleďte použijte tajného východu (book a book shelf). Na mapce čekatě a sledujte, kam zlodějí zmizí. Jděte za ním (hide-out) a otočte okapem (drainpipe) nad sudem. Zajděte se projít do parku. Zde si (sám sobě, ale vlezte na lavičce) (druhá) napačte žabu do pusy. Sítkou chytněte motýla (butterfly). Teď na



ulici(street) zavítejte na roh (corner). Seberte nádobu (pot) a vypusťte motýla na lampu (lamp). Zapadněte do pajzlu U Bubnu (Drum), a podívejte se (nezapomeňte, že podívat se znamená kliknout pravým tlačítkem) na obrázek (picture) za mrhovcem se sklenkou (little guy). Nepozorovaně se mu pokuste tuto sklenici (glass) sebrat. Po žebříku si vylezte na buben (shingle) pro palačku. Vlezte do díry (hole) a z knihovny se L-spacem vraťte do přítomnosti. V jídelně bouchněte palačkou (drumstick) do gongu. Cestou na ulici seberte v kuchyni mouku (cornflour), za univerzitu odpadky (garbage can) a hnojivo (fertiliser) a před univerzitou sušené svestky v pytli (bag). U záchodu (alley) v ulici stáhněte z prádelny šňůry mnišskou kutnu (robe) a prozkoumejte na dveřích záchodu nápis (graffiti)(DULEŽITÉ!). V hostinci (inn) seberte z postele prostrádo (sheet) a v koupelně pěnu do koupele (bubble bath). V Prokopnutém bubnu (Broken drum) si u barmana kupte pivo a seberte půllitr (tankard). Koukněte se na zelenou láhev za ním (drink) a znovu si nechte nánt. Vezměte z baru skleničku (glass) a sirky (matches). Před odchodem vyslechněte vyděšeného chlápka (scaared guy)(DULEŽITÉ!). Pomocí L-spacem jděte do minulosti a vyjděte tajným vchodem. Rychle zajděte k tajné sektě (hide-out) a nehybně vyčkejte zlodějova příchodu. Použijte skleničku na okap a vyslechněte tajné heslo. Obklepte si mnišský hábit. Zajděte do hostince (hostince, ne hospody) a u spícího chlápka se přehodte přes hlavu prostrádo. Pokuste se sebrat krabičku (jewelry box). Po neuspěchu se vraťte do přítomnosti. U prokopnutého bubnu znovu vyslechněte vystrašeného mužíka. Přeneste se do minulosti a v hostinci u chlápka seberte znovu krabičku (jewelry box). Propusťte (gate pass) z města uschovejte v truhle. Opět do přítomnosti. U městské brány (city gate) dejte strážci (guard) propusťku. Z bedny (open crate) seberte rachejty (fireworks) a sud stříelného prachu (cage). Vyjděte ven z města a pak zajděte na Okraj (edge of world). Zafastě se palmou (coconut tree) a vyvolejte sítkou kokos (coconut) z vody. Šroubovákem udeřte do kokosu diru a vzměňte lampu (lattern). Zajděte do temného lesa (dark wood). Rincewind musí přejít přes hory, kde potká ještěřopelce. Seberte vejce (egg) a pírk (feather). Teď zajděte do temného lesa a v chatrči naplňte nádobu (pot) tekutinou z hrnce (cauldron). Na náměstí navštivte psychiata a vyčkejte (rozhovorem s trolem), až na vás přijde řada. Od prodáváče (dibbler) si kupte preklic (donut). Promluvíte si s chlápěkem (dunnyman) u stroje na med a pak mu dejte preklic. Na náměstí si popovídejte se zlodějem (starfish). Zajděte do paláce a strážným dejte papíry od psychiata (ink blot). Promluvíte si s patricií a s chlápěkem s kuřaty (peasant). Saškovi (fool) vyklopěte na hlavu odpadky (garbage can). Následujte ho do koupelny, kde použijte pěnu (bubble bath) na vanu (bath). Z věšáku seberte zlaté rolničky (cap). Znovu navštivte psychiata a



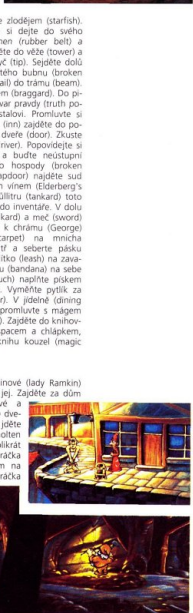
promluve si s divkou (girl). Jděte do ulice ke kadeřníku. Předjte mu dopis (note). Použijte zubácké nářadí (apparatus). Tím získáte zlatý zub (tooth). U rybáře (fishmonger) seberte obrázek (picture) a pomocí provazu chobotnici (octopus). Ve slepé uličce (alley) dejte elixír lásky (pot) i chobotnici do záchodu. Rybář položí sušené švestky (prunes) do kaviáru (caviar). Jděte za ním a seberte mu zlatý pásek (belt). V hračkařství seberte hračky (toys). Zajděte k alchymistovi a vezměte si loutku (doll) k sobě. Stoupněte si na dlaždi. Na střechu nacpěte loutku do komína (chimney) a sejděte dolů (window). U alchymisty postavte sud s střelným prachem (keg) do ohně (fireplace). Použijte návěstve použijte na sud provaz (string). Zjijďte velen a knot (fuse) zapalíte zápalky (matches). Získáte zlatou stětku (brush). L-spacem do minulosti, a ve stínech (shades) si promluve s Červečkou lehkou ženou. Dejte jí vejce (egg), mouku (cornflour) a děravý kokos (coconut). Získáte žluté podvilkáky (blossoms). Zpět do přítomnosti a na náměstí dejte tyto podvilkáky zlodějovi (starfish). Nauč vás tajný obraz (handshake) a získáte podprsenku (bra). Tu použijte na žebřík (ladder). Jděte do stínu a na chlápek (mason) použijte pozdrav. Získáte zlatou lopatku (trowel). Pomocí žebříku s podprsenkou se dostanete ke zloději (hovel). Zkuste sebrat zlatý klíč. Pírkem (feather) pošimrejte zloděje (thief) a znovu seberte klíč. Dračovi ve stodole (barn) dejte šest šest zlatých předmětů (belt, brush, cap, tooth, trowel a key). Jděte na náměstí, promluve si s Čarodějkou (witch) a získáte koberec (carpet). Znovu si s ní promluve (sarkasmus) a během šplnutí rtů seberte knihu receptů (custard book). V univerzitě ve spíži (closet) zapalte sírkami (matches) lampu pu (shape) a seberte škráb (starch). Naštvíte minulost a v knihovně vyměříte dračí knihu (dargon's book) za kuchařku (custard book). (Použijte dračí knihu na kuchařku a červečku dračí knihu opět vrate.)

#### Část třetí

V kuchyni v univerzitě seberte stěrku (spatula) a u Arcimága Klobouč (hat). Jděte k Proknoputnému bubnu a podívejte se na zelenou láhev (drink). Dvakrát si popovídáte s barmanem (barman). Vezměte sklenici s Červem (worm) a znovu ho uvaďte na provázek. Zajděte k sketu (hide-out) a zaklepejte na dveře (knocker). Dostanete pudink lásky (custard tart). Zavlejte do stínu a za sítě (mural) použijte stěrku (spatula). Získáte saze (soot). U zloděje (hovel) otevřete pytel (bag) a seberte nůž (knife). Zajděte ke kadeřníkovi, seberte nůžky (scissors) a deník (appointment book). Navštivte psychiatra a promluve si s trolem a divkou. Vyjděte ven a znovu jděte dovnitř. Dejte deník divcě (appointment book). Promluve si s prodávacem (dibbler) a papírový pytlík (paper bag) otevřete. Získáte pivjávici (leech). U stroje použijte nůž (knife) na fermen (rubber belt). U stánku vezměte vejce (egg) a hada (snake). Promluve si s amazonkou (amazon

warrior). Vyjděte z města a jděte do lesa (wood). U studny otočte klikou (crank) a vozidlo nalejte do nádoby (pot). Šroubovákem (screwdriver) odmontujte kliku. V paláci použijte pivjávici (leech) na strážce (guard). V koupelně seberte stěrku (brush). Okolo trámu projděte do sklepení (dungeon). Červa (worm) použijte na díru (hole) vedle ceľ. Použijte ulovenou myš a získáte skřítku (imp). Kliku použijte na pravý skřípec (rack) a seberte meč (sword). Vezměte si ještě kost z kostry (skeleton). Zajděte do hračkařství (toy shop) v ulici a jděte do kostičky (bone) použijte na lepidlo (gluepot). Jděte do hostince (inn) a v koupelně nacerpejte mydlo (soap) do nádoby s vodou (pot). Venku vpravo dejte kost psovi (dog). Promluve si s námořníkem (sailor) a pak s výčepníkem (innkeeper). Koukněte se na námořníkovu tetování (tattoo) a znovu si s ním promluve. Získáte píšťalku (whistle). Zajděte k alchymistovi do slepé uličky (alley) a popovídáte si s ním. Až utěče, seberte foťák (box). V jídelně (dining room) na univerzitě použijte hada (snake) na škráb (starch) a pak na hnojivo (fertiliser). Takto upraveného hada vyměříte za hůl (staff) u mága na vozku. Zajděte na Okraj (edge of world). Znovu na Okraj a použijte píšťalku (whistle). Zapálenou racheťku (firecracker) hodte po papouškově (parrot). Dřevěnou tyč (broom handle) prodlužte sítku (butterfly net) a vylovte papouška. Píšťalka vám přepadne přes okraj. Podívejte se na klobouč (hat) a použijte jej na vidlici (fork). Sešplínejte po kapesnicích (chain of handkerchiefs) dolů. Podívejte se na třpyt (glint) a seberte jej (to byla píšťalka). Vratte se zpět. Jděte ke hostinci a dejte píšťalku a papouška pirátovi (sailor). Zajděte do stáji (livery stable) a použijte nádobu s mydlovou vodou (soap water) na stěrku (brush). Namoceno stěrku použijte na nárazník (bumper bar) a podívejte se na něj. Podívejte se na obě značky (number plate a bumper sticker). Jděte do slepé uličky a přendejte si do svého inventáře nůž (knife). Přeflézněte jím provaz na žebříku (ladder). Sejděte dolů a promluve si s lupičem (assassin). Na náměstí osloví (donkey) ustříhnete (scissors) ocas (tail). Teď zajděte za paní Raminovou (lady Ramin's dragon sanctuary). Použijte klepadlo (knocker). Zajděte za dům (path) a koukněte se na roztaženou hroudou (molten pile). Vratte se a promluve si s paní Raminovou. Opět použijte klepadlo a zajděte za barák. Zde seberte vodítko (leash), hřebík (nail) a stuhu (rosette). U městské brány si promluve se strážným (guard) o meč (sword). V temném lese (dark wood) zajděte k Čarodějkě a použijte její vládnou šálu (wool). Z hromady dříví seberte palici (mallet). Připněte stuhu (rosset) na ovcí (sheep). Skřítku (imp) dejte do foťáku (imptamatic) a ten použijte na ovcí. Obrázek ovce použijte na obrázek (picture) chobotnice. Zajděte zpět do chatrče (hatch). Podívejte se na růžový lektvar (potion) a promluve si o něm s Čarodějkou (Manny Ogg). Během napulných rtů snězte pudink lásky (custard tart). Seberte lektvar pravdy

(truth potion). Jděte do dolu (mine) a použijte elixír meč (sword) na kováře (dwarf). V lese (wood) dejte u studně deník (appointment book) kadeřníkovi (barber). Jděte na ulici do kadeřnictví a s kadeřníkem si promluve. Na náměstí si popovídáte se zlodějem (starfish). Ve slepé uličce (alley) si dejte do svého inventáře gumový fermen (rubber belt) a šlápněte na dlaždi. Jděte do věže (tower) a fermen připevněte na tyč (tip). Sejděte dolů (window). U Proknoputného bubnu (broken drum) zaraze hřebek (nail) do trámu (beam). Promluve si s chvástalem (braggard). Do píva (tankard) nalijte lektvar pravdy (truth potion) a dejte ho chvástálovi. Promluve si s barmanem. V hostinci (inn) zajděte do pokoje a podívejte se na dveře (door). Zkuste jej odšroubovat (screwdriver). Popovídáte si s dvěma (boggeman) a budete nedůstupní (mrak). Jděte zpět do hospody (broken drum) a ve sklepe (trapdoor) najděte sud (barrel) s edelbergským vínem (Elderberg's wine). Nacpujte do pólitru (tankard) toto víno a dejte jej k sobě do inventáře. V dolu (mine) dejte pólitr (tankard) a meč (sword) kováři (dwarf). Zajděte k chrámu (George) a použijte koberec (carpet) na mnicha (monk). Vyjděte dovnitř a seberte pásku (bandana). Použijte vodítko (leash) na zavazadlo (Luggage) a pásku (bandana) na sebe (Rincewind). Pytlík (pouch) naplňte pískem (sand) ležícím na zemi. Vyměňte pytlík za druhá hrochem (eye of offer). V jídelně (dining room) na univerzitě si promluve s mágem (lecturer in recent ruzes) a zajděte do knihovny a najděte jí mezi L-spacem a chlápkem, kteří tam již nejsou (knihu kouzel (magic book). Vyjete ven.



#### Část čtvrtá

Podívejte u paní Raminové (lady Ramin) na klíč (key) a seberte jej. Zajděte za dům (path) paní Raminové a odemkněte klíčem (key) dveře (door). Otevřete a jděte dovnitř. Přes hrota (molten pile) zkuste přejít několikrát za sebe. Vezměte dračka (mambo) a jděte s ním na náměstí (square). Dračka (M16) použijte na draha (dragon). Dračka (M16) nabijte racheťku (firecracker) a znovu jej použijte na draha. Nestalo se nic? Použijte na draha (dragon) pudink lásky (custard tart) a ... KO-NEC (The End)! Doll

# Dopisy čtenářů

**Na úvod dnešních dopisů čtenářů bychom rádi uvedli několik informací, které měly být bezsporné v úvodníku, ale ten se bohužel do tohoto čísla nevešel.**

Jednou jsme listovali tím "dokonalým", "bechybným" a "božským" časopisem, jenž o sobě tvrdí, že je pro dospělě lidi, a nalezi jsme mezi těmi věsy "úžasnými" články jednu narážku. Ta ovšem nebyla ani vtípna a dokonce ani k věci a myslíme si, že pouze zaplnovala prázdné místo. Pro ty, kteří jen čtou náhodou a že zoufalství ten článek v "božském" časopise pro dospělě četli, bychom napsali rádi několik řádek.

Ano, ten "úžasný" časopis má naprostou pravdu, vše jsme od něho okopirovali. Použili jsme v LEVELU vše, na co tvrdí zmíněného "dokonalého" časopisu přišli. Tedy abychom byli přesni náš časopis je také na bílém papíře a jsou na něm také černá písmena, která se ale občas takléž změny v bílá. Okopirovali jsem dokonce i tak netradiční formát papíru, jakým je A4 a písmenka také o počítacích hrách. Nejhorší ovšem je, že také používáme číselníky stránek a to tak netradičně, jak autoři onoho "bechybného" časopisu vymysleli, tedy od začátku do konce.

Chceme tedy popřít onomu zmíněnému časopisu mnoho dalších zajímavých nápadů, které bychom mohli okopirovat. Samozřejmě budeme rádi, když nám budou poslat své nápady rovnou a my si nebudeme muset ten jejich "dokonale božský časopis" ani kupovat. Je to pochopitelné, že tuje jejich iniciativu uvítáme, jelikož zatím celé dny jen pilně studujeme krabice od her a tipujeme, co je uvítat.

Omlouváme se všem, kteří chtěli poslat nějaký příspěvek do soutěže, ale zarezili se tím šibeničným datem, které bylo u soutěže napsáno. Inu, chyby se stávají a myslit se je lidské, nekamujeme nás tedy a stále poslejte fotky až do 30.5. 1995. Přistě se můžete těšit na pěkné ceny a fotky.

Děkujeme mnoha příspěvků, recenzí a návrhů, které se v LEVELU objevily, nezbylo místo ani na Arénu, snad přistě.

Konečně dopisy.

Opravdu nás těší, že jste nás po změně vydavatele nezavrhlí a co víc, že jste si všimli nové adresy, jež je napsána v třířádku, a poslali nám na ni spousty dopisů. Nejvíce nás potěšil dopis od Julie Roberts, jenž byl dokonce navoněn.

Hallo Level, prázdný, že? Proč ne třeba options, instál, kufe, slon, hmyz, babka, take that, dj, bobo. No nic, přes to jsem se přemýšlel, ale abyste na přední stránce do tak krásného obkladu, zeienka psali pitomý červený nápis, co najdem uvítat. To je mi moc nelíbí, protože každé asi ví, že tam něco najdem. Tedy si tě milý Beastie nemůžu povídat nad postel (nelichotím?). No problem, doufám, že už tam přistě nebudou.

Věřte, nebo ne, ale rubriku "Věřte, nebo ne" (tj. jako první z celého Levelu a věřím, že to se skutečně stalo, až na to, že si Beastie opět uklidil pokoj (nic proti). Reportáž s J. Menzelem se mi nelíbila, protože nesnáším vojáka Conkina, a už vůbec nikdy nejzdrám vlakem a nebydím na vesnici (no, vlastně jo).

Na další stránce jsou novinky, no to je síla. Absolutně nevim, kde mi hlava stojí (už ji mám, byla pod postelí, mřska). Slovo nepřehlednost není pro vás tak neznámým pojmem, že? To, že jste psali o padesáti hrách a ukázali tři jsem přeskočila pod dojmem, že aspoň umíte počítat do padesáti.

Tak jsme se dopracovali k recenzím (chvilku počkejte, babička ještě dýše). Obrázky u recenzi vypadají, jak kdyby na nich vylíchl Temelin, no možná je vada ve hrách, nebo ve mně? Možná mi Level upadl do bláta, a proto nerozoznam jednotlivé postavky, které vypadají jako černoch v tmě.

Dále pak návrhy, když budu objektivní, tak návrhy jsou jediný, kdo na konci článku nečtu suché jako třeba: přeji příjemnou zábavu, není stroporečně překonan, předěl mě očekávají ad (nebo je to tam taky?).

Největší špička v celém časopise je stejně ta soutěž. Obrázek s čísi paranoorem je úplně nejlepší z celého časopisu, a proto ho mám zapsán na krbu vedle fotky svého psa a otce. Bohužel se vaší soutěže nezúčastním, protože do 20.4. bych silně nestihla ukliď pokoj, vyfotit, poslat. Takže možná jiný.

Dopisy čtenářů jsou dobré, Aréna super, článek o Mat 3.1 je bezva. Divíte se, že nekritizuju, ale to teprve přijde až se vůbec dostanu k jádru věci. Píšu, protože jsem očekávala zvýšení počtu stránek z padesáti aspoň na sedmadesát (moje hlava pod postelí, já zapoměla, umíte počítat jen do padesáti). Slibili jste to, a to, že jste vyšli o trochu dopředu vůbec nevadí, hlavně že jste to nevdali. To je stejný jako s mým otcem (je podnikatelem, ten se taký kvůli jednomu neuspěchu nevěší (hej tati, kam jdeš s tím provazem), tak s tím netřikrátě a doufám, že mě kritiky bude přistě méně (to jsem si oddychla, byla to máma).

Bombal Holka a hraje hry, to je super! Vážně jí nám všem udělala velkou radost. Škoda, že jí nenapsala pošli a zpatření adresu (doufám, že se polepíš a přiděsí i fotku). Nyní výzva pro všechny MILOVNICE her (nejlépe z Prahy), budete-li nám psát, přiložte adresu (telefon) a fotku (zatím jsme v redakci jen sami kluci a počítáme jen do padesáti).

Zdravím redakci LEVELU

a všechny, kdo mají s LEVELem něco společného (MUDr. Josef Hlad, pan vydavatel...)! Proč? Poněvadž LEVEL je super. Dobrá, dobrá tolik chvaly hned na začátku dopisů? Zaskočíte si to vůbec? Zatím jo! Doneslávna jsem byl zastáncem Excaliburu. Vloď zprávu o založení LEVELU, řekl jsem si: "Jak bude vypadat první strana LEVELU? To jsem teda zvědavý!" a jal jsem se ho koupit. A nebyl jsem zklamán! Co je teda tak dobré?

a) rozhovor (nepamatuju, kdo dělal rozhovor s nějakým tak slavným jako Jiri Menzel a ptal se ho na to, co čtenáře počítacích časopisů opravuje jako má a né na to, jak se pařani stávají závislí na hrani her a kde se móžou léčit.)

b) Věřte, nebo ne! (Rubrice IN-OUT v Excaliburu nikdo nezrozuměl)

c) Aréna slávy

d) plátek

e) dobré uspořádání obrázků kolem recenze f) OBÁLKAMI! Mít dva LEVELY a nebyť tam název, nu přední stránku obálky a instaluju ji jako plátek. Při pohledu na ni jsem prostě uchvátil-nemá konkurence!

g) geniální věc je CD přiložené k časopisu. Já siice

CD-ROM nemám, ale je to bomba.

Tak vychvalování už bylo dost a proto přistoupím ke kritice (špíš návrhům, co se mi nelíbí). Takže, počet stran. ZVÝŠILI! 52 stran je síce dost proti ubohým 36 u Excaliburu, ale pořád viditelně méně než kolik má Score (84). Dál by se dala zlepšit kvalita obrázků. Tak, to by bylo asi všechno...moment! Jak počítám řádky, napadá mě: "Kam se poděl Bedla?" (že by Score? No jo, asi to tak bude. Asi se vám v redakci spářil.)

Hodně štěstí redakci a panu vydavatel! (konečně jste se odtrhli od PCP. Už mně znechucovalo neustále zpožďování Excaliburu, až o 3/4 měsíce) přeje Pavel Dufek

Jsem rádi, že se vám líbí rozhovor a samozřejmě v nich budeme pokračovat. Třmavost tisku v čtvrtém, tedy minulém LEVELU byla způsobena tiskárnou (pro výstřahu jsme tam nabělíli a všechny pověšili) a doufám, že se to již nebude opakovat (stejně tam už nemá kdo tisknout). Počet stran, to je otázka sama pro sebe, také cílime, že by to bylo potřeba, ale sice chce svůj čas a zatím si neumíme cucat z prstů tlak peněz, kolik bychom potřebovali. Co se Bedly týče, byl dobrý, ale udelal na nás, jak se říká lidově "pěk-ně prodraz" a tak šel...nyní všude chodí a LEVEL pomlouvá, což o příliš silném charakteru nemluví.

Naprostě mi dostal Vlastimil Babka, jenž napsal, že jeden nejmenovaný člověk, jenž se kdysi na LEVELU podílel, má IQ 6 (reaguje na světlo). Jen tak dá, humor musí být, jinak by to neslo. Nakonec předejte Japoncům... Ne, jen kritika!

Vážná redakce,

Dobrá bych vás upozornil, že jste právě přišli o jednoho čtenáře. Nepřijde vám to moc brzy - Excalibur jsem přestal číst nedávno a Score vůbec.

Co o to, obsah je "jaká taká" až na ty hodnotící tabulky. Docela dobrý časopis až na číslo 4, obsah dobrý, ale dopisy, konkrétně vaše narážky na dopis "...zivot je jen náhoda. \* Říká vám něco svoboda? Samo, že ne. Proč? Svoboda projevu.

Závěr: tento brat nehadám číst!!! Iste trapněji než poznámka. Proč byste otiskli kritiku. Kdysi váš čtenář Karel Vančura

Milý Karliku, následující řádky již nejsou určeny pro tebe, neboť LEVEL již určité nečteš, ale přeci jen, kdyby to ti třeba některý z kamarádů vyprávěl, tak poslouchej.

Nevim, co se ti nelíbí na tabulkách, ale řekl bych, že jsou super, ale máš-li radši čísla, máš k dostání spousty matematických časopisů. Já se raději v tom, jak jsem v minulém čísle šel jednoho čtenáře, jakéhožto Kostjele. Uznávám, mímě jsem se nechal unést, ale kdo by se nenechal, když každý dopis končí nějakým hecem, aby byl otištěn, nebo debilním pozdravem "Čago bágo"! Nevím, jestli čtenáři přistě dopisy, aby nám někdo sdělili, nebo aby viděli své jméno v LEVELU.

Málo místa, pomůc, přistě snad již vyhradíme dopisům dvě strany. Škoda, že se nedostalo na spoustu dopisů, ale někde bohužel bylo jméno a takové dopisy-opakují NEOTISKNEME! Za vše dik a zkusť psát věk, hodně nám to pomůc.

Beast



# I WANTED! GAME PROGRAMMERS

JSOU HRY A PROGRAMOVÁNÍ VAŠIM KONÍČKEM?  
MÁTE CO UKÁZAT? ČÍM SE POCHLUBIT?  
NEVÁHEJTE! PIŠTE! FAXUJTE!

\$ ???.....????????


KONTAKT: S. PAVLÍČEK NEBO D. EBERMANN  
JRC. CHALOUPEČKÉHO 1018, 108 00 PRAHA 8. TEL./FAX: 02-521230

**HLEDÁME AUTORY POČÍTAČOVÝCH HER  
PRO ČESKÝ I ZAHRAJNIČNÍ TRH**

## AMIGA Info

PRODEJNA: Šumavská 19, Praha 2, 120 00, tel.: 02/256201, 02/253708  
OBJEDNÁVKY: P.O.BOX 729, Praha 111 21, Praha 1, fax: 02/254227  
Ceny jsou uvedeny včetně DPH. Výrazné slevy pro dealery.

## ALL STAR



Časopis s nejdélsí tradicí v ČR  
Každé dva měsíce na 44 stranách  
rozsáhlé informace o dění ve světě  
AMIGY. Navíc v každém čísle herní  
příloha AMIGAME s 15 recenzemi na  
hry, o kterých se jinde nedočtete.  
Kdo to myslí s hraním na Amize  
vážně, kupuje Amiga NEWS.

Informace a předplatné na adrese  
prodeje Amiga Info.

**MODEMY, záruka 5 let**

Voice FAX MODEM 14400	3990,-
V32 bis, V42bis, MNP5, V42, FAX Group II	
FAX MODEM 28800	5990,-
V34, V32 bis, V32, V42 bis, MNP5, FAX Group II	
<i>Nejnovější technologie - modely roku 1995!</i>	
<b>SIMMY</b>	
1MB x 9, 70ns, plná parita	1190,-
4MB x 9, 70ns, plná parita	3690,-
4MB (1MB x 32) 72pin	5177,-
Update RAM 4MB -> 16MB	9999,-
<b>Přestavby PC</b>	
Na 486DX2-66	7990,-
Na 486DX4-100	10365,-
Na Pentium 90	21960,-

Montujeme též sestavy PC dle přání  
zákazníka v libovolné konfiguraci.



**PC CD - ROM tituly**

701 GUEST	799,-
INCA	750,-
King's Quest V	550,-
F15 Strike Eagle III	550,-
Win. TOP 100 Games 1-4	4 290,-
Indiana Jones 4	990,-
Family ZOO (skvělé)	690,-
Gabriel Knight	790,-
Lawnmower Man	790,-
Lili Divil	1290,-
Rebel Assault	990,-
World Circuit	550,-

Dále nabízíme:  
Utility, Grafika, Shareware,  
Erotika, CDI filmy

**Na požádání zašleme kompletní ceník!**

## ATLANTIDA

Slezská 48, PRAHA 2  
Tel: (02) 251093

**Super  
obraz**



**Amiga CD32  
Modul SX-1  
a další sortiment  
počítačů, doplňků  
a softwaru na  
počítače Commodore**



**MegaDrive**  
Ceník her zašleme  
na vyžádání.

U nás koupené  
hry bereme  
protihořnotou  
zpět při dalším  
nákupu.



**4.880,-**



ESCOM  
COMMODORE  
HERNÍ RUBRIKA  
KURZY PROGRAMOVÁNÍ  
NÁVODY K PROGRAMŮM  
NÁVODY, CHEATY  
SOUBORNÁ INZERCE



**Coverdisk**  
ke každému  
časopisu za  
cenu 12,- Kč;  
to je za cenu  
diskety

**Časopis  
pro všechny  
Amigisty**

- recenze hardware
- návody k programům
- kurzy programování
- herní rubrika / recenze,  
návody, cheaty
- soukromá inzerce

Každý najde co hledá  
K zakoupení u všech  
prodejců počítačů  
Commodore.

Předplatné:  
**ATLANTIDA Publishing**  
Slezská 48, 120 00 PRAHA 2

# Malá joystickomanie

Joystick, hrací klacek, je taková věčička, která nás má ještě hlouběji vtáhnout do hry, odpoutat od reality všedních dnů a spojit nás s dějem v jeden celek. Řekněte sami, co by to bylo za let v kokpitu letadla bez kniplu? Joystick nám má umožnit plně ovládnout jak našeho letadélka, vrtulníku nebo snad kosmického korábu, tak i robota či trpaslíka v ohromném podzemním bludišti. Joystick je prostě skvělá věc. A já jsem jich dostal pět k vyzkoušení. Zde jsou mé dojmy:

## Oběcné

Všechny joysticky mají 6 stop (180 cm) dlouhý kabel s normálním 15 pin konektorem. (Super Warrior a Interceptor má na konektoru také šrouby.) S žádným nebyly problémy, všechny fungovaly dobře.

## WARRIOR 5

Klasický analogový joystick tak, jak má být. Čtyři přísavky, podstavec s centrovacími kolečky a pákou se dvěma tlačítky. Na rukojeti se nachází také přepínač autofire. Joystick má naprosto obvyklou barvu - tmavě šedý plast s červenými tlačítky a všechny přepínače modré. Rukojet sedne velmi dobře do ruky a obě tlačítka jsou přesně tam, kde mají být - pod správnými prsty. Warrior je vybaven dnes již standardním auto-centrovacím



módem, ale dále má ještě tzv. free-floating mód. V tomto módu se páka nevrací do středu, ale jaksi volně plovoucí, bez vůle se nechá vláčet jakýmkoli směrem. Přepínač módu najdete na spodní straně podstavce. Warrior je univerzální joystick dobré kvality, který najde uplatnění ve většině her.

Samozejmé se při hraní leteckých simulátorů nevytváří speciálním přístrojem, ale to chcete jen a jen létat? Vždyť jsou i jiné hry, ve kterých se vůbec nehnete se speciálními joysticky. Proto bych tento joystick vřele doporučoval těm, kteří neshánějí joystick pro jednu ruku, ale chtějí si s ním zahrát vše, co jim přijde pod ruku.

**Cena: 400,- Kč**

(vzhledem ke kvalitě je cena více než výhodná).

## STARFIGHTER 5

Joystick může vypadat také úplně jinak, bez klacku, jak o tom svědčí i tento joystick s digitálním designem. Plochá, mírně prohrnutá deska se dvěma tlačítky pod pravým palcem a křížovým ovladačem pod palcem levým. Mezi tím je ještě přepínač turbo fire. (Jak se to ještě jinak jmenuje?) Joystick je vyrobený ze světlé a tmavě šedého plastu, jen přepínač turbo fire je modrý. Na vzhledu tímto joystickem jsem



býl velice zvědavý. Nedbal jsem upozornění na krabici, že se díky svému digitálnímu designu nehodí pro letecké simulátory (zásadně takovým nápisům nevěřím), a hned jsem ho vyzkoušel v akci. Po několika nárazech svého letáčího stroje o zem jsem si začal pomalu zvykat na neklasické ovládání (pro mne). Přesto musím dát výrobci za pravdu a nedoporučuji tento joystick pro ovládání leteckých simulátorů. Spíše bych ho doporučil pro hry, ve kterých ovládáte postavku z horního nebo i bočního pohledu, pro jednoduché chodítky a střelce, kde musíte často měnit směr, ale stále vite, kam se díváte. Často se mi totiž stalo, že jsem svou postavku otočil, aniž bych o tom věděl.

Nevýhodou tohoto joysticku bych viděl v tom, že se musí držet v obou rukách. To znamená, že se nehodí pro hry, kde musíte neustále něco předstíhat na klávesnici. Také způsob ovládání je dost odlišný od klasického joysticku a chvíli trvá, než se na něj zvykne.

**Cena: 390,- Kč**

## SUPER WARRIOR

Další klasický joystick, nyní speciálně pro letadla. Design je trochu hranatější, ale velmi zdatný a příjemný. Zase čtyři přísavky, světlé šedé podstavce a páka. Ta je vybavena gumovou protiskluznou vrstvou. Ovládací prvky tmavě šedé a dvě hlavní tlačítka červená. Držadlo padne dobře, i když je trochu více objemné. Joystick má kromě dvou hlavních tlačítek na rukojeti ještě další dvě na podstavci. Celkem tedy čtyři tlačítka a jak hlásá nápis na krabici - více zbraní pod prsty.

Joystick je samozejmé vybaven auto-centrováním. Dále by zde byl centrovací soupatník, přepínač turbo fire a kolečko ovládání plynu. V tom je velká síla tohoto joysticku, protože ovládání letadla je naprosto jednoduché. Člověk si létá, veškeré manévrování provádí jen s joystickem a klávesnicí používá tak nanejvýš na přepínání systémů zbraní nebo změny měřítka mapy. Krabice také obsahuje jednu disketu s instalačním programem a driverem pro Windows. Tento joystick je naprosto dokonalá pomůcka pro letecké simulátory. Umožňuje bezchybné manévrování a dokonalý zážitek z letu. To ale neznamená, že se pro jiné hry nehodí. Spíše naopak. I v dalších hrách se chová naprosto skvěle.

**Cena 600,- Kč**

(odpovídá kvalitě joysticku, z recenzovaných joysticků se mi tento jevil jako nejlepší).



## INTERCEPTOR

Pokud si chcete pořídit joystick jen na letecké simulátory, nemůžete volit lépe. Tento neuvěřitelně mohutný a precizně zpracovaný přístroj úspěšně imituje letecký knipl. Má světlé šedou barvu, ovládací prvky tmavě šedé a čtyři přesně umístěné červené spouště. Automatické centrování je samozřejmě také nastavené a Y-ové osy tu pochopitelně nechybí. Dále je tu plynová páka, která jenom podtrhuje věrohodnost pocitu. Bohužel, úsilí výrobce směřovalo k jedinému cíli - vytvořit dokonalý nástroj pro let. To se jim bezesporu podařilo, avšak pro jiné použití se vůbec nehodí. **Cena: 866,- Kč** (odpovídá předvedenému výkonu, joystick i s instalačním programem pro Windows).



## RAIDER 5

Posledním joystickem je Raider 5, který je designově něco mezi obvyklým a digitálním joystickem. Je celý černý, pouze ovládací prvky jsou tmavomodré a dvě tlačítka plus páka červená. K tomu, aby se dále výborně využil potřebujete jednoduché hry, které nevyžadují povely z klávesnice. Joystick se totiž ovládá oběma rukama, neboť tlačítka střelby jsou umístěna vedle páky.

Na krabici je uvedeno, že se jedná o ARCADE design a s tím lze jen souhlasit. Pro arcade je perfektní. Dále se mi osvědčil i ve sportech, jako je například NHL HOCKEY. Ovšem simulátorovým maniakům ho nedoporučuji. Je vhodný pro začínající hráče. Za zmluku joysticky jsou stále free-floating mód.

**Cena: 500,- Kč**

(vzhledem ke kvalitě je cena více než výhodná).

Merlin



Joysticky poskytl firma: JRC



# JAGUAR

64 bitů  
v byte!



Chcete si zahrát  
DOOM a  
nemáte  
PC?

**JAGUAR + DOOM = 11990,-**

CONSUL, nám. Republiky 12, 301 12 Plzeň, otevřeno Po-Pá (9-18), So (9-12), tel. a fax: 019/523721  
 JRC, Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, otevřeno Po-Pá (10-18)  
 PC SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.: 02/24228640, otevřeno Po-Pá (9-18) a So (9-15)  
 POČÍTAČE, Nádražní 1089, 738 01 Frýdek-Místek, tel.: 0658/20133 L.2, fax 0658/2327, otevřeno Po-Pá (9-17)

# DOBŘÁ ZÁBAVA OD ELECTRONIC ARTS

K dostání v prodejnách:

- CONSUL** - Nám. Republiky 12, 301 12 Plzeň, otevřeno Po-Pá (9-18), So (9-12), tel. a fax: 019/523721  
**JRC** - Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, tel. a fax: 02/354979, fax: 02/521258, otevřeno Po-Pá (10-18)  
**PC SHOP** - Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel. 02/24228640, otevřeno Po-Pá (9-18) a So (9-15)  
**POČITAČE** - Nádražní 1089, 73801 Frydek-Mýstek, tel. 0658/20133 L.2, fax 0658/2327, otevřeno Po-Pá (9-17)



**Air Combat**  
 Jednoduchý letecký  
 simulátor. Vběr z  
 mnoha typů letadel.  
 Vhodné i pro  
 pomalejší počítače.  
**590,-**



**Indianapolis 500**  
 Klasické závody  
 rychlých vozů na  
 okružích po celém  
 světě.  
**590,-**



**Seawolf**  
 Být kapitánem  
 ponorky není  
 vždy jednoduché.  
**590,-**



**Kasparov's Gambit** -  
 Zahraj si šachy proti  
 Kasparovovi? Žádný  
 problém.  
**590,-**  
 Grand Slam Bridge II -  
 Karetní hra, která není  
 pro každého. Pěkné  
 grafické zpracování.  
**590,-**



**Populous II** - Do rukou  
 Vám vložili sílu bohů. Co  
 s ní uděláte?  
**Powermonger** - Zkuste  
 si své strategické  
 schopnosti v roli  
 vojevůdce.  
**590,-**



**Michael Jordan in Flight**  
 Sím snad každého  
 sportovce je zahrát si po  
 boku slavného  
 basketbalisty. V této hře  
 se Vám sen splní.  
**590,-**



**Syndicate Plus**  
 Máte svůj syndikát?  
 Nemáte? Ale máte. Tak  
 koukejte ukázat, co s  
 ním dokážete.  
**Cena: 590,-**



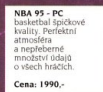
**The Lost Files of  
 Sherlock  
 Holmes**  
 Procvičte si svůj  
 důvtip a postřeh  
 v klasickém  
 detektivním  
 příběhu. **590,-**



**Shadow Caster**  
 Dungeon jak má  
 být.  
**590,-**



**Fifa Soccer**  
 Tak takový fotbal tu  
 ještě nebyl, ten  
 musíte mít! Velké  
 postavičky, skvělé  
 zvuky.  
**Cena: 1590,-**



**NBA 95 - PC**  
 basketbal špičkové  
 kvality. Perfektní  
 atmosféra  
 a nepřeberné  
 množství údajů  
 o všech hráčích.  
**Cena: 1990,-**



**NHL 95**  
 Nejpopulárnější  
 zpracování hokeje  
 a posledních let.  
**Cena: 1640,-**

