

V GameStaru Pro 3CD za stejnou cenu

GameStarPro 3CD: 135 Kč
GameStar 1CD: 99Kč

Více her za méně peněz

www.game-star.cz

GameStar

září '99

SYSTEM SHOCK ②

recenze Cyberpunkové RPG hry roku

NHL 2000

vše o české verzi hokeje tisíciletí

Planescape: Torment

Street Wars

Freespace 2

Darkstone

Polda 2

FLY!

3CD v GameStaru Pro:

1. CD - Nejnovější DEMOVERZE, patche a utility
2. CD - VIDEO z nejočekávanějších her
3. CD - 3D akce speciál - 600 MAP

HARDWARE: Millenium G400 MAX
nový konkurent TNT2 a Voodoo3

V příštím čísle GameStaru Pro plná verze hry **SHOGO!** Vychází 3. září.

PC Gamer **90 %** PC Zone **92 %** Avault **5/5**

V p ř í š t í m
GameStaru Pro
se t ě š t e n a
P L N O U
V E Ř Z I
ak č n í p e c k y



SHOGGO 昇岡
mobile armor division

kterou vám přináší

 **AutoCont**
počítače • služby • řešení

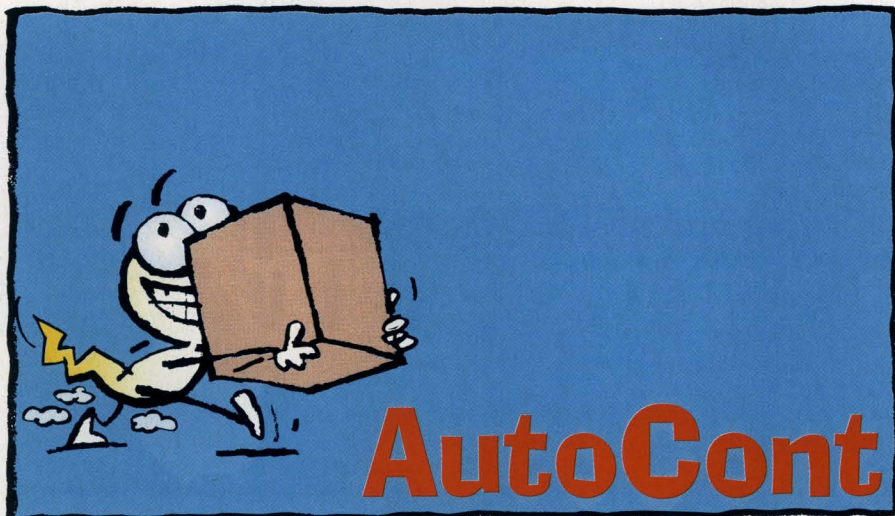
V y c h á z í
3. září

SHOGO 昇剛

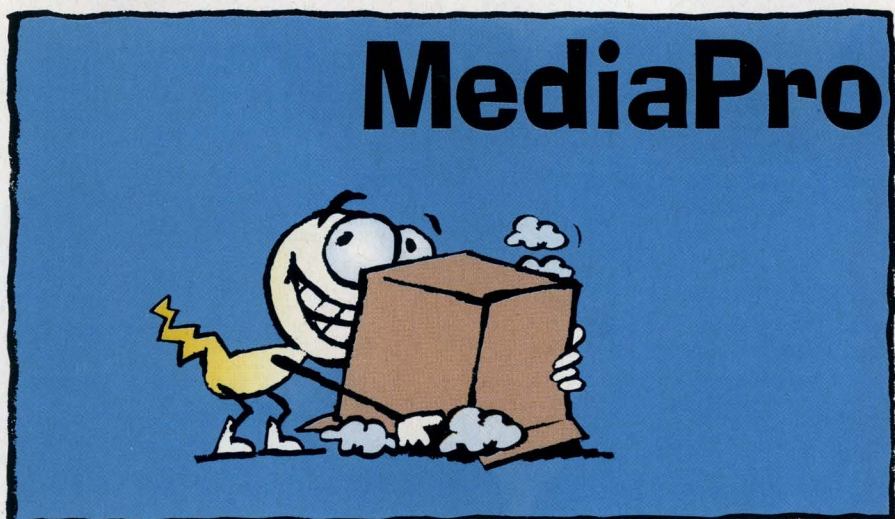
mobile armor division

BIGGER



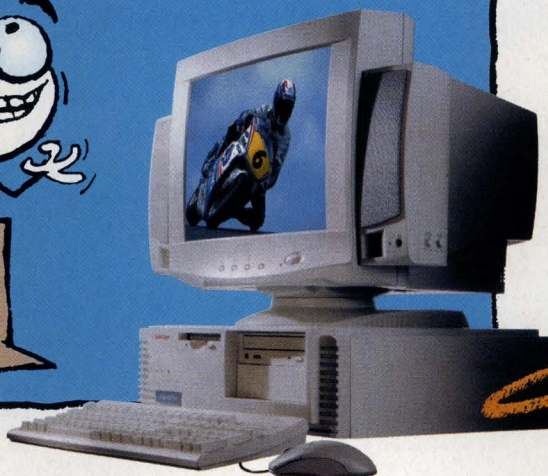
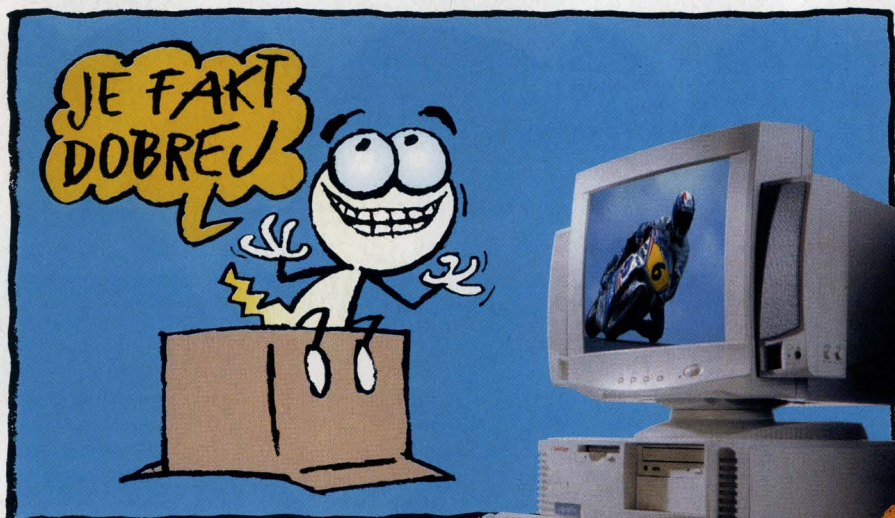


Základní multimediální model v naší nabídce vás určitě potěší nejlepším poměrem výkon/cena. Sestava obsahuje populární procesor Intel® s vylepšeným výkonem, AGP 3D grafiku s pamětí 4MB, kompletní multimediální výbavu včetně repro a balík hodnotného software.



1000M

- procesor Intel® Celeron™ 366 MHz/128KB
- 32 MB SDRAM
- HDD 4.3GB UltraDMA
- CD-ROM 48 rychlostní
- grafika AGP ATI RagePro/4MB
- audio Yamaha PCI, akt. repro 2x10W
- klávesnice, myš
- MS Windows 98 CZ
- MS Internet Explorer, antivir F-Secure, slovníky angličtiny a němčiny Lingea Lexicon, Acrobat Reader, výuka angličtiny LANGMaster, kreslicí program Zoner Callisto, Hotel guide, účto Pohoda Start, 1 měsíc připojení k Internetu zdarma



~~19 800,-~~
17 990,-

21 950,- s DPH/ 750,- měsíčně*
Doporučený monitor 15" Premio... 5 650,-

Brno - Česká 31, tel.: 05-42218617-20, Bruntál - náměstí Míru, tel.: 0646-717851, Břeclav - Husova 25, tel.: 0627-322390, Česká Lípa - Hrnčířská 2514, tel.: 0425-823160, České Budějovice - Branišovská 2, tel.: 038-46606, Český Těšín - Jablunkovská 1206, tel.: 0659-746972, Dačice - Antonínská 18/II, tel.: 0332-420191, Děčín - Fügnerova 353/4, tel.: 0412-511167, Frýdek-Místek - Nádražní 1100, tel.: 0658-622338, Havířov - Opletalova 608, tel.: 069-6884862, Havlíčkův Brod - Jihlavská 318, tel.: 0451-26544, Hradec Králové - Brněnská 375, tel.: 049-5260366, Hranice - Farní 41, tel.: 0642-203784, Cheb - náměstí Krále Jiřího 6/507, tel.: 0166-35742, Chomutov - Meisnerova 1264, tel.: 0396-27169, Jeseník - Masarykovo nám. 60, tel.: 0645-411248, Jihlava - Žižkova 13, tel.: 066-7306163, Jindřichův Hradec - Jarošovská 433/II, tel.: 0331-321 070, Kadaň - Golovinova 1559, tel.: 0398-315288, Karlovy Vary - Truhlářská 739, tel.: 017-35 66 974, Kladno - I.Olbrachtova 2618, tel.: 0312-62 70 24, Klatovy - Dobrovského 154, tel.: 0186-25277, Kolín - Kutnohorská 102, tel.: 0321-715000, Krnov - Hlubčická 5, tel.: 0652-717501, Kroměříž - Moravova 261, tel.: 0634-26321, Liberec - Londýnská 51/2, tel.: 048-5100325, Louny - Mírové náměstí 48, tel.: 0395-655 165, Mladá Boleslav - Tř. Václava Klementa 131, tel.: 0326-28866, Most - Fr.Halase 1443, tel.: 035-41748, Olomouc - 1. máje 29, tel.: 068-5224781, Opava - Masarykova 27, tel.: 0653-627 784, Ostrava - Nemocniční 12, tel.: 069-6152111, Pardubice - Jana Palacha 660, tel.: 040-6335445, Plzeň - Karlovarská 22, tel.: 019-531134, 533 953, Praha 6 - Běžecká 1, tel.: 02-51022300, Praha 6 - Bubenečská 13, tel.: 02-24314483, Praha 4 - Na Pankráci 16, tel.: 02-61216865, Praha 8 - Pobřežní 3, IBC, tel.: 02-24835150-3, Průhonice - Hypermarket Euronova, tel./fax: 02-67751165(72680205), Prostějov - Plumlovská 60, tel.: 0508-330251, Přerov - Horní náměstí 24, tel.: 0641-217240, 514 87, Příbram - Kpt. Olesinského 52, tel.: 0306-20654, Rakovník - Trojanova 37, tel.: 0313-51 77 77, Roudnice nad Labem - Masarykova 1491, tel.: 0411-837768, Slaný - Politických vězňů 1337, tel.: 0314-522038, Svitavy - Vojanova 3, tel.: 0461-535115, Šumperk - Žerotínova 4, tel.: 0649-216616, Tábor - Čs. armády 1667, tel.: 0361-231333, Teplice - Masarykova 27A, tel.: 0417-46128, Třinec - Vendryně 243, tel.: 0659-350329, Uherské Hradiště - Tyršovo náměstí 429, tel.: 0632-3401, Ústí n. Labem - W. Churchilla 1722, tel.: 047-5259151, Ústí n. Orlicí - Čsl. armády 1181, tel.: 0465-557533, Valašské Meziříčí - Zašovská 750, tel.: 0651-675 654, Vyškov - Zámecká 2, tel.: 0507-22624, Zlín - Louky 351, tel.: 067-7631202, Znojmo - Dr. M.Horákové 3a, tel.: 0624-242008, Žďár n. Sázavou - nám. Republiky 42, tel.: 0616-26741



AutoCont

Výroba a velkoobchod: AT Computers a.s., Uhlířská 3, 711 00 Slezská Ostrava, www.atcomp.cz

www.autocont.cz, hot-line: 069/6152 555

Logo Intel Inside je registrovanou ochrannou známkou a Celeron je ochrannou známkou Intel Corporation. Cena je uvedena bez DPH. Splátková cena je počítána při záloze 30% a 50 měsíčních splátkách. Ceny jsou pouze orientační, dodavatel si vyhrazuje právo měnit ceny.

GameStar

Vydává

IDG Publishing a. s.

Šéfredaktor

Karel Papík
karel_papik@idg.cz

Zástupce šéfredaktora

Lukáš Erben
lukas_erben@idg.cz

Redakce

Jan Modrák
jan_modrak@idg.cz
Martin Klíma
martin_klima@idg.cz
Svatopluk Švec
svatopluk_svec@idg.cz

Stálí spolupracovníci

Tomáš Varoščák
tomas_varoscak@idg.cz
Viktor Bocan
viktor_bocan@idg.cz
Chalid Himmat
chalid_himmat@idg.cz
Jan Kálal
jan_kalal@idg.cz
Lukáš Codr
lukas_codr@idg.cz
Tomáš Rádl
tomas_radl@idg.cz
Béla Nemeshegyi
bela_nemeshegyi@idg.cz
Vladimír Mrázek
vladimir_mrizek@idg.cz
Daniel Zvěřina
dan_zverina@idg.cz

Jazyková úprava: Kateřina Švejdomá

Engine CD: © IDG Publishing a. s.

Grafik: Leoš Troniček

Grafická úprava a sazba
TypoText, s. r. o.

GameStar on-line: www.game-star.cz

Adresa redakce

GameStar, IDG Publishing a. s.
Seydlerova 2451/11, 155 00 Praha 5
Czech Republic
Tel.: (02) 570 88 133 (šéfredaktor)
(02) 570 88 115 (redakce)
Fax: (02) 652 08 12

Inzerce

Tel.: (02) 570 88 116
Fax: (02) 652 08 12
jana_rambouskova@idg.cz

Předplatné

ČR: IDG Publishing a. s.
Seydlerova 2451/11, 155 00 Praha 5
Tel.: (02) 57 088 161-2
Fax: (02) 65 208 12
E-mail: predplatne@idg.cz
SR: Magnet-Press Slovakia, s. r. o.
P. O. BŔX 169, 830 00 Bratislava
Tel./fax: (07) 44 45 45 59, (07) 44 45 46 28
E-mail: magnet@press.sk

Distribuce

IDG Publishing a. s.
Seydlerova 2451/11, 155 00 Praha 5
Tel.: (02) 57 088 163, fax: (02) 652 08 12
E-mail: distribuce@idg.cz

Registrace: MK ČR 8035

ISSN: 1212-3331

Tiskne

Unigrafia, a. s.
Podávání novinových zásilek povoleno
Českou poštou, s. p.,
odštěpným závodem Přeprava.
Rozšiřuje ÚDT, Mediaprint Et Kapa,
TransPress, 7 RX, Redit, BMSS-Start,
PC info.

Cena kompletu s CD: 99 Kč

**Cena kompletu GameStar Pro
se dvěma CD:** 135 Kč

Náklad: 28 500 výtisků

Prodaný náklad je ověřován ABC ČR

Tak přátelé, další milník padl, tentokrát vám přinášíme v GameStaru Pro ne dvě, ale tři CD, z čehož vyplývají hned dva závěry. Za prvé se některým z vás cestou domů protrhne pytlík s časopisem, protože není dimenzovaný na tři CD, a za druhé je jisté, že jsme megalomani, protože 3 CD zatím nezkusil nikdo. A víte proč?



Protože vás máme radši než konkurence, nabízíme více her za méně peněz, jsme lepší, rychlejší, modřejší a taky... errr... hugh, dobrá dobrá – opustím svůj sloh à la Goebbels a přiznám pravdu.

Ono nás to totiž strašně bavilo, 3D akce jsou naším koníčkem a Modrákovou posedlostí (ten myšku nosí pořád v kapse a kablík tahá po zemi, aby byl stále dobře uzemněný), a co se videí týče – Sváťa Švec, který jej pro vás připravoval, je vlastním videotéky, která nemá obdoby (i když kromě Itchyho a Scratchyho a Sváti s narozeninovým dortem se toho mnoho nedá veřejně publikovat).

Na **VideoCD** nenaleznete jen videa a trailery, které zatím nikdo nepublikoval z důvodu jejich velké délky, ale především jedinečné videosekvence, které přebíráme od našich kolegů z německého GameStaru – koho by nezajímaly unikátní záběry z her jako *Team Fortress 2*, *Diablo 2*, či *Descent: FreeSpace 2*?

Snad ještě zajímavější je **CD 3D akce**, které nejenže obsahuje ty nejlepší add-ons, levely, editory a mnoho dalšího ke hrám jako *Shadow Warrior*, *Quake II* či *Half-Life*, ale především ho od nás máte zadarmo, jako malý dárek, vyjádření toho, jak si vážíme vaši přízně.

3D horečka přetrvává i do příštího čísla, kde jsme pro vás připravili plnou hru. O tom, jakou byste asi chtěli nejrady, se v redakci vedly dlouhé a vzrušené diskuse, ve kterých létaly argumenty logické i pocitové a dokonce tam figurovalo i jedno prokousnuté lýtko. Ovšem tyto debaty se snad vyplatily, protože hra, kterou jsme nakonec zvolili, opravdu stojí za to. Není to jen názor náš, ale celé řady světových recenzentů (i když několik provinčních pisálků může mít samozřejmě názor svůj, který s obecným míněním má jen pramálo společného), kteří *SHOGO* pokládají za vpravdě mistrovský kousek, který zaujme nejen skalní drtiče myši, ale každého, kdo si chce zahrát hru vizuálně dokonalou, skvěle hratelnou a nabitou stylovou atmosférou.

Takže nezapomeňte – příští GameStar vychází už **3. září**, tudíž nemusíte čekat celý měsíc!

šéfredaktor

Novinky a preview

- 22 Novinky
- 28 FreeSpace 2
- 30 Planescape: Torment
- 32 Polda 2

Recenze

Hra měsíce

- 34 System Shock 2
- 41 Akční
- 42 Atari Arcade Hits 1
- 42 Atari Collection 2
- 44 Legacy of Kain: Soul Reaver
- 46 Shogo: Mobile Armor Division
- 51 Strategie
- 52 Street Wars:
 - Constructor Underworld
- 55 Pizza Syndicate
- 56 Civilization II: Test of Time
- 58 Warhammer 40.000: Rites of War
- 61 Sport
- 62 Castro Honda Superbike 2000
- 64 Roland Garros 1999
- 67 Adventure/RPG
- 68 Darkstone
- 71 Rent a Hero
- 73 Simulátory
- 74 MiG Alley
- 76 Fly!

Návody

- 78 Tipy & Triky
- 82 Might and Magic VII – 2. část
- 86 Kingpin – 2. část
- 88 Midtown Madness

Hardware

- 92 Postavte si PC – 2. část: Instalace
- 96 Millenium G400 MAX

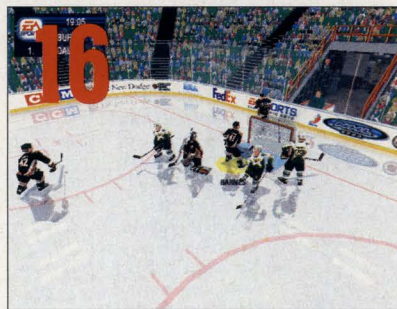
Redakční rubriky

- 5 Úvodník
- 6 Obsah
- 8 Obsah CD 1
- 12 Obsah CD 2
- 14 Obsah CD 3
- 16 Story: NHL 2000
- 98 Soutěž s firmou JRC

Obsah

Story

Série *NHL* je v České republice pravidelně nejúspěšnějším titulem a edice „2000“ je určitě neočekávanější hrou posledních měsíců. Proto jí věnujeme pět stran napěchovaných nejnovějšími informacemi o počestění, o novinkách v hratelnosti, o nových volbách a o všem, co vás v souvislosti s *NHL 2000* může zajímat.



Polda 2

V minulém čísle jsme vás seznámili s pokračováním jedné české adventury, tentokrát následuje druhá. Na výsledek klání mezi *Horukým létem 2* a *Poldou 2* si budeme muset ještě nějaký čas počkat, faktem je, že i *Polda 2* vypadá skvěle a grafika na nás opravdu zapůsobila, podobně jako příběh. Dobrodružství poldy Pankráce se již dnes nemůžeme dočkat.

System Shock 2

V sekci Hra měsíce se tentokrát objevuje vymodlené pokračování jedné z nejslavnějších počítačových her, *System Shocku*. Looking Glass rozhodně nezklamali a Lukáš Erben (který posledních pár dní chodil do práce s kruhy pod očima, spánku se zkrátka moc nevěnoval) vám na šesti stránkách hezky za čerstva převypráví, proč dostala 90 %.



Shogo: Mobile Armor Division

Dlouho jsme vás napínali, ale teď už musíme s pravdou ven – v příštím čísle dostanete s GameStarem zdarma plnou verzi 3D akční hry *Shogo: Mobile Armor Division*. Zajímá-li vás, co je to zač, jak se to hraje či jak to vypadá, nalistujte recenzi, která vás určitě přesvědčí, že vám *Shogo* zkrátka nesmí ve sbírce chybět!

Darkstone

Jedno slovo – a všichni hned zbystří pozornost: „*Diablo*...“ Francouzští Delphine jej určitě hráli, jejich *Darkstone* je totiž velmi podobný. A že není vždy tak úplně špatné vzít skvělou ideu, hodit ji do nového kabátu a přidat pár vlastních nápadů, o tom vás v recenzi přesvědčí náš maniak přes RPG, Tomáš Varoščák.



BRAVE

OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

BRAVE BASIC

BRAVE Basic 2400c

Cena od 13.990,- Kč nebo 813,- Kč měsíčně*

- procesor Intel® Celeron™ - 400 MHz
- SDRAM 32 MB; VGA S3 Trio3D, 4 MB (AGP)
- HDD 4.3 GB, FDD 1.44 MB, zvuková karta 3D sound
- MS DOS 6.22, Avast, 602proPC, Účto

BRAVE CLASSIC

BRAVE Classic 2400e

Cena od 27.990,- Kč nebo 1.598,- Kč měsíčně*

- procesor Intel® Pentium® II - 400 MHz
- SDRAM 64 MB (100 MHz); VGA ATI 8 MB (AGP)
- HDD 8.4 GB, FDD 1.44 MB, zvuková karta 3D sound
- CD ROM 48x speed
- Windows 98CZ, Avast, 602proPC, Účto

BRAVE PROFESSIONAL

BRAVE Professional 3450

Cena od 38.990,- Kč nebo 2.204,- Kč měsíčně*

- procesor Intel® Pentium® III - 450 MHz
- SDRAM 64 MB (100 MHz), Graphic Blaster RIVA 128TNT 16 MB
- HDD 13.1 GB, FDD 1.44 MB, zvuková karta Sound Blaster LIVE 256
- DVD ROM + 1 film
- Windows 98CZ, Avast, 602proPC, Účto

Doporučené monitory: 14" 4.200,- / 15" 5.200,- / 17" 8.100,-

NEDIKTUJEME, POSLOUCHÁME

Sestavíme počítač podle Vašich představ

- **ZAVOLEJTE** posloucháme Vás
- **DOSTANETE** informace o komponentech
- **OBJEDNEJTE** sestavu podle Vaší představy

Prodej na splátky u vybraných autorizovaných prodejců.

Více informací o počítačích BRAVE a autorizovaných prodejcích získáte na telefonním čísle: **02/672 83 777**

ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283111, Fax: 02/67283120

* 20 měsíčních splátek + jednorázová splátka 5.070,- Kč nebo 10.071,- Kč nebo 14.097,- Kč včetně DPH. Ostatní ceny jsou uvedeny bez DPH. Platí do vyprodání zásob! Změna cen vyhrazena. Ne všechny počítače BRAVE obsahují procesor Intel® Pentium® III. Logo Intel Inside® a Pentium® jsou registrované ochranné známky a MMX™ a Celeron™ jsou ochranou známkou Intel Corp.

INTERNETOVÁ ADRESA: WWW.BRAVE.CZ



Seznam obsahu CD

HRATELNÁ DEMO:

System Shock 2
Shogo: Mobile Armor Division
Seven Kingdoms 2
Arcade Pool 2
Midtown Madness
Force 21
Panzer Elite
Shadow Man
Revenant
Descent Freespace 2

CDSTAR:

Návody v češtině:
Rent a Hero
Might & Magic VII

Recenze:

NIRA
MayDay

Diskmag:

Realtime 49

NHL 2000:

Obrázky ze hry
Obrázky z výroby
Dema na NHL 94 a NHL 96

Uložené pozice:

Might & Magic VII

Ostatní:

Prohlížeče na Might & Magic VII
Mapy do Warcraft
Mapy do Heroes of Might & Magic III

TRAINERY:

Hidden & Dangerous
Warhammer 40k: Rites of War (2x)
Darkstone
Midtown Madness
Arcade Pool 2
Atari Arcade Hits 1
Attack of Saucerman
Pizza Syndicate
Polaris Rebellion
Respect Inc.
Rosewell Pinball
Avengers Pinball
Stahlfabrik
Street Wars: Constructor Underworld
MayDay
Might & Magic VII

PATCHE:

Fighting Steel
Imperialism 2
MechWarrior 3
Warzone 2100

PROGRAMY A OVLADAČE:

Winzip (v. 7.0)
PGP
Acidsee 32 (v. 2.41)
Paint Shop Pro (v. 5.03)
Windows Commander (v. 4.01)

Obsah CD 1

Tentokrát tvoří první CD „pouze“ třetinu z nášupu, kterým jsme vás zavaliili (vedle videí a 3D akci). Přesto se nemusíte bát, že by obsahem nějak za svými bratříčky zaostávalo. Předně musíme vyzdvihnout hratelné demo na *System Shock 2*, na které jistě čeká každý příznivec prvního dílu jako na smilování, dále pak dema na lahůdky jako *Shadow Man*, *Midtown Madness*, *Panzer Elite* nebo *Seven Kingdoms 2* a na řadu dalších očekávaných her (pokud se vše povede). Samozřejmě nechybí demo na plnou hru v příštím čísle – *Shogo: Mobile Armor Division*. Proč? Prostě chceme, abyste u nás nekupovali zajíce v pytli a sami si před vyjitím říjnového čísla tuto pecku vyzkoušeli. V sekci CDStar na vás čeká kromě standardního přílivu návodů a pomůcek do her hlavně *NHL 2000* v podobě haldy obrázků přímo z české verze hry a dále pak unikátní snímky, pořízené exkluzivně v sídle Electronic Arts, kde se *NHL 2000* v těchto dnech dokončuje.

Plná verze hry

Jakub a Terezka

Adventure



Česká spořitelna/JRC

- Minimum: P90, 16 MB RAM,
Windows 95/98, HDD 100 MB
- 3D akcelerace: ne

Hra, kterou vám tento měsíc přinášíme, se jmenuje *Jakub a Terezka*. Je to klasická česká kreslená adventure se SVGA grafikou a českým dabingem. Přesto to není tak docela obyčejná hra.

Jakub a Terezka je totiž hra vytvořená v rámci protidrogové osvěty. Nedočkáte se v ní tedy žádných nadpřirozených bytostí, neobsahuje ani žádné akční části, je o běžném životě a to tom, co vše se může díky drogám pokazit. Pokud tedy máte rádi adventure, zkuste i *Jakuba a Terezku*, je to

docela oddechová česká hra. Věříme, že se budete docela dobře bavit a že se dozvíte něco víc o tom, jaké jsou temné stránky drogové problematiky.



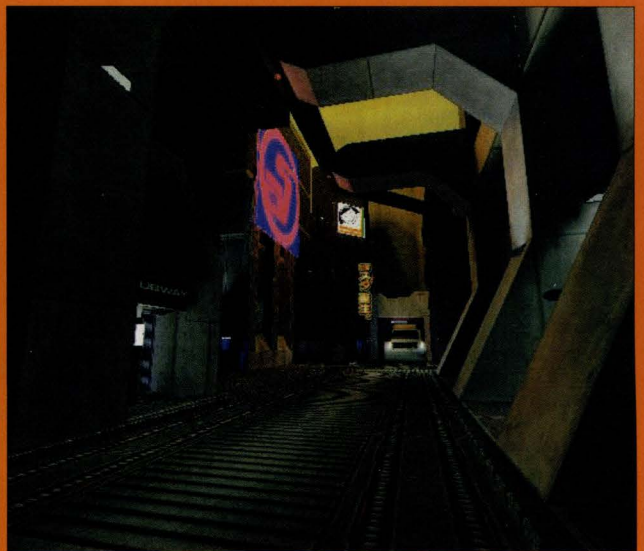
System Shock 2

Adventure/RPG

Looking Glass/Electronic Arts • Minimum: P 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 39 MB + 35MB odkládací (swap) soubor • 3D akcelerace: D3D

Všichni příznivci geniální hry *System Shock*, jásejte! Právě se k vám dostává hratelné demo na *System Shock 2*. Toto demo obsahuje tréninkovou úroveň a úvodní část první úrovně z plné verze hry. Jistě nám po dohrání demo dáte za pravdu, že se máme všichni na co těšit.

Pokud nemáte nastaven odkládací (swap) soubor na pevnou hodnotu (tedy v tomto případě minimálně 35 MB), musíte mít na systémovém disku 35 MB volného místa.

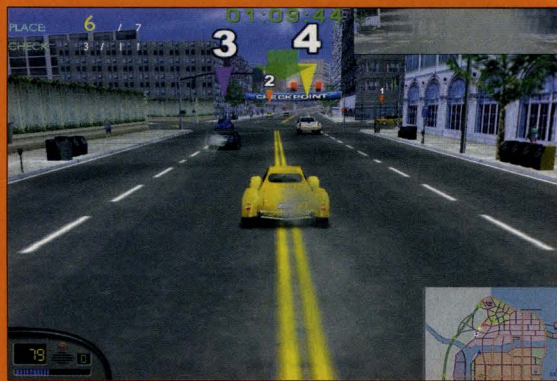


W
X
Z
C

běh dopředu
běh dozadu
útok doleva
útok doprava

R
L
M
B
R
M
B
SPACE

nabit
útok
použit
skok



Pokud jste si tuto hru ještě nepořídili, máte konečně možnost ji vyzkoušet v této demoverzi. Nejlepší městský závod ulicemi Chicaga čeká jen a jen na vás.

Midtown Madness

Závodní

Microsoft • Minimum: P133, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 84 MB • 3D akcelerace: D3D



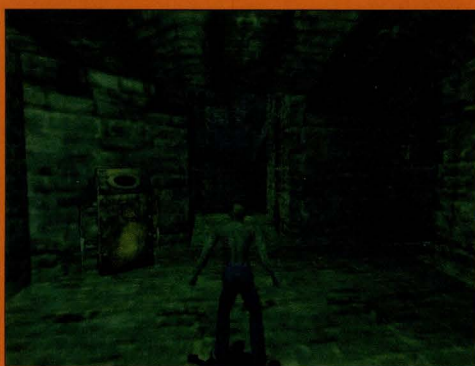
TAB
↑
↓
←
→
H
V
SPACE

mapa
přidat
ubrat
doleva
doprava
HVD
pohled zvnějšku
ruční brzda

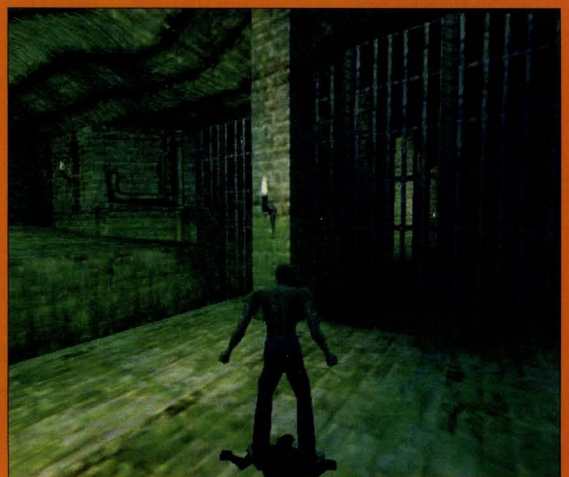
Shadow Man

3D akční adventure

Acclaim • Minimum: P 166, 32 MB RAM + 60MB odkládací (swap) soubor, Windows 95/98, HDD 97 MB • 3D akcelerace: D3D



Výborná 3D akční adventure z ponurého až strašidelného prostředí jistě potěší, obzvláště v „Lara Croft“ provedení. Na své si přijdou hlavně milovníci voodoo kultu. Před spuštěním hry nejdříve nakonfigurujte 3D akceleraci: spusťte program D3DConfigUtility.exe z adresáře, kde je demo nainstalováno.



↑
↓
←
→

dopředu
dozadu
doleva
doprava

CONTROL (pravý)
RETURN
TAB
SPACE

skrčení
akce
inventář
skok

Seven Kingdoms 2

Realtime strategie



Seven Kingdoms 2 je pokračováním pěkné realtime strategie, která byla něčím mezi Warcraftem a Civilizací. Uvidíme, co nám druhý díl přinese za novoty.

Enlight Software • Minimum:
P 200 32 MB RAM, Windows
95/98, HDD 77 MB, 80 MB při
instalaci • 3D akcelerace: ne



Panzer Elite

Simulátor

Wings Simulation/Psygnosis • Minimum: P 200, 32 MB RAM,
Windows 95/98, HDD 64 MB • 3D akcelerace: D3D

Panzer Elite je tankový simulátor z 2. světové války. V demu si můžete vybrat, jestli hrajete za Američany, nebo Němce, poté zvolit typ tanku a vrhnout se rovnou do bitvy. Demo navíc obsahuje možnost hrát multiplayer, což každého jistě potěší. Archiv se sám rozbalí, po rozbalení se automaticky spustí program. Při dalším hraní stačí jít do adresáře s instalací (pokud nezadáte jinak – c:\panzer_elite) a odtud spustit panzer_elite.exe. Odinstalování provedete smazáním tohoto adresáře.



rychlost
zastavit
zrychlit
zpomalit
doleva
doprava
hlaveň
střelba



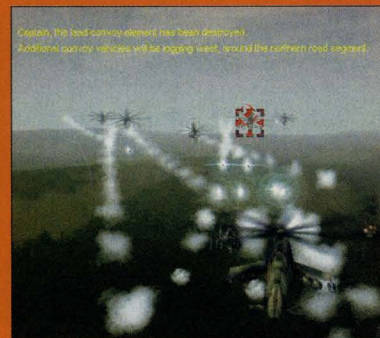
Force 21

Realtime strategie

Red Storm Entertainment •
Minimum: P 166, 32 MB
RAM, Windows 95/98, HDD
90 MB • 3D akcelerace: D3D



Force 21 je hra s tanky, děly, minomety, prostě klasická válečná strategie. Je zasazena do současné doby, takže se můžete těšit např. na Mi24, T72 a haldu další bojové techniky (je možno hrát i za Čínskou lidovou armádu). Pokud byste měli problémy s 3D akcelerací, můžete ve startovním menu Windows spustit program Force21 Picker.



GameStar CD

Minimální požadavky CD engine: PC 486/100, Windows 95, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA 800x600/256 barev, zvuková karta. Minimální požadavky pro provoz s hudbou: P 166, Windows 95, 32 MB RAM, 8x CD, zvuková karta.

Minimální požadavky demoverzí a programů na tomto CD se mohou výrazně lišit!



Požadované místo na disku uváděné u demoverzí her je zjišťováno po jejich instalaci. Některé demoverze vyžadují v průběhu instalace až trojnásobek této hodnoty.

Většina programů (demoverzí, aplikací a utilit) na tomto CD byla vytvořena třetími stranami a je distribuována na bázi shareware/freeware/public domain. Vydavatelství IDG Publishing nenese zodpovědnost za škody, jež by mohly být způsobeny použitím těchto programů.

CD bylo testováno antivirovými programy s databází k 2. 8. 1999

Váš GameStar tým

Revenant

Akční RPG

Cinematix / EIDOS Interactive • Minimum: P 233, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 77 MB • 3D akcelerace: D3D

Vezměte si Diablo, převedte do 3D tak, aby hráč neztratil přehled, přidejte výborné pohyby postav, několik způsobů bojů s fatalitami a super grafiku. Tak přesně tohle je Revenant, „RPG shora“, o kterém se bude určitě hodně mluvit. Ostatně posuďte sami při hraní tohoto dema, my z toho byli celí bez sebe. Po instalaci spouštějte z adresáře s demem. Deinstalace: smažte adresář s demem.



↑
↓
←
→
G
A S D
C

**dopředu
dozadu
doleva
doprava
vzít předmět
útoky
bojový mód**

Arcade Pool 2

Sport



Arcade Pool 2 je určen hlavně pro příznivce šňouchů a zeleného sukna. Hardwarová nenáročnost se bude jistě líbit každému, autorský tým – Team17 – je zároveň zárukou kvality. Po spuštění hry získáte přístup do menu stiskem klávesy Alt.

Team 17/Hasbro Interactive
• Minimum: P 75 16 MB RAM,
Windows 95/98 HDD 11 MB
• 3D akcelerace: ne

Descent Freespace 2

Simulátor



Descent Freespace 2 je pokračování jednoho z největších konkurentů série Wing Commander, ne-li její přemožitel. Výborná atmosféra, výborná grafika, ale to ostatně uvidíte sami, až si zahrajete toto demo.

Volition / Interplay
• Minimum: P 200, 32 MB RAM, 3D akcelerátor, Windows 95/98, HDD 98 MB
• 3D akcelerace: Direct3D, Glide

Shogo Mobile Armor Division

3D akce

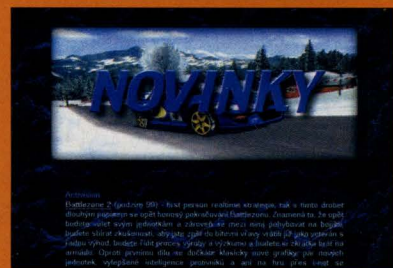


Shogo: Mobile Armor Division je demo staré ani ne rok. Vysvětlení toho, proč je na našem CD, je jednoduché. Nechceme vám dávat zájce v pytli a tak se všichni, kdo už ví, jakou plnou hru budeme mít na říjnovém CD, se mohou o jejích kvalitách přesvědčit na vlastní kůži a právě teď. Zbývá jen podotknout, že LithEngine, na kterém je Shogo postaveno, je považován za nejlepší Direct3D engine vůbec.

Monolith / Monolith • Minimum: P166, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 64 MB • 3D akcelerace: Direct3D

Realtime 49

Vítejte u již 49. čísla diskmagu Realtime. Mimo jiné v něm přinášíme výsledky právě ukončené ankety, a i přes prázdninovou nepřítomnost některých redaktorů je i toto číslo naplněno po okraj, mj. přehled chystaných strategických her, portrét Enny, nový román na pokračování Božská komedie 1999, Záhady tentokrát pojednávají o upírech, v Počítačích se můžete informovat o tom, jak funguje monitor a v Hobby o ISS a star trekovském maskování lodí. I prostoru máme tentokrát více, takže jsme připravili více hudebních ukázek, i filmeček se najde.



Obsah CD 2

Jedna z výhod práce v herním časopise spočívá v možnosti vidět většinu her v chodu dlouho před tím, než jsou doopravdy vydány, či si je vyzkoušet ve fázi alfa či beta-verze, nebo na některé z herních výstav. I když se vám tyto zkušenosti a dojmy snažíme předat sebelépe, statické obrázky a text mohou jen stěží ukázat všechny světlé i stinné stránky nejočekávanějších her. Tentokrát jsme se tedy rozhodli dát podobnou příležitost (tedy vidět ty nejžhavější hry „v chodu“) i vám. Umístění několika beta-verzí by nám ale asi neprošlo, a tak jsme vám raději připravili CD plné videoukázek těch nejzajímavějších a nejočekávanějších her.

Video

Darkstone
 Descent: FreeSpace (N/Č)**
 Diablo 2 (N/Č)**
 Earth 2150
 Final Fantasy VIII (N/Č)**
 Giants
 GTA 2 (N/Č)**
 Heavy Metal FAKK2
 Homeworld
 Indiana Jones 5
 Max Payne
 MS International Soccer
 Pharaoh
 Prince of Persia 3D
 Rozhovor s Valve (A/Č)*
 Starlancer
 Team Fortress 2 (N/Č)**
 Theme Park World (N/Č)**
 Vampire: The Masquerade

* (A/Č) – stereo, v pravém kanále angličtina, v levém čeština

** (N/Č) – stereo či mono, němčina s českým dabingem

Diablo 2

Kdo by nevěděl o pokračování *Diabla*. Podívejte se na nové postavy, příšery, zbraně – prostě na nové *Diablo*.

GameStar
Video-Special



Final Fantasy VIII

Final Fantasy VIII bude zpracována podobně jako díl předchozí. Přibude ale i pár novinek. Podívejte se sami.

GameStar
Video-Special



Theme Park World

Theme Park World je postaven na enginu *Dungeon Keeper 2*. Budete se tedy moci dívat očima návštěvníků.

GameStar
Video-Special



GTA 2

Grand Theft Auto 2 vypadá na první pohled podobně jak díl první, ale novinek tu přibýlo také dost. Podívejte se na ně.

GameStar
Video-Special



Heavy Metal FAKK2

Jedna z prvních her postavená na enginu *Quake III*. *FAKK2* vypadá zvláště, úchylně a asi taková i bude.

ritual
entertainment



Prince of Persia 3D

Komerční slátanina, nebo báječné pokračování nejslavnější 2D plošinovky všech dob? Posuďte sami.

GameStar
Video-Special



Rozhovor s Valve

Gabe Newell je šéfdesignér *Half-Life* a *Team Fortress 2*. Co stálo za úspěchem *HL* a co bude dál, vám poví sám.

GameStar
Video-Special



Max Payne

Hra, která vzala dech většině návštěvníků E3 98, jej bere znovu. Animace postav a kamery ne nepodobně *Matrixu*.

MAX PAYNE



WILL SMITH KEVIN KLINE



WILD WILD WEST

DIVOKÝ ZÁPAD JAK HO JEŠTĚ NEZNÁTE.

KENNETH BRANACH SALMA HAYEK

www.seznam.cz/www

Soundtrack k filmu
vydává

UNIVERSAL



V KINECH OD 26. SRPNA

Obsah CD 3

3D akce speciál

Toto CD z GameStaru Pro je věnováno 3D akcím všeho druhu. Naleznete zde na jediném CD všechno, co byste mohli jako fandové tohoto žánru potřebovat. Mohli byste sice zkusit internet a hledat nejnovější patche, mapy, utility nebo rozšíření tam. Vypadalo by to ale asi následovně: Shádně patch verze xxx, protože vaše super 3D karta v době vzniku hry ještě nebyla na světě. Jenže ejhle! Patch má 17 megabajtů, nových map je po internetu rozseto několik set, a člověk ani neví, kde je sehnat, dohromady mají pak i desítky megabajtů. A co na to váš modem? Účet za telefon? Ale dost bylo strašení, řeknu jen, že když zasunete do mechaniky naše CD „3D akce speciál“, bude celá věc jistější a pohodlnější. Vše je na jedné placce, kterou navíc můžete vzít s sebou třeba na síťovou pařbu s kamarády. Takže nadílka je tady, zbývá jen podotknout, že pokyny k instalaci naleznete v enginu CD přímo u jednotlivých věcí.

Half-Life

Logo této hry na obalu CD není umístěno náhodně. *Half-Life* je dnes v hráčských doupatcích jednou z nejhranějších single i multiplayer her, a to hlavně díky své atmosféře, výborně navrženým zbraním, mapám a stylu hry, který hodně připomíná současnost, a tudíž se hodně přibližuje realitě. Z map tu máme 40 nových map do singleplayeru, 225 map do multiplayeru a 12 nových map do Team Fortress Classic. Dále jsme pro vás připravili něco nových modelů a skinů do multiplayeru. Patche na verzi 1.010 jsou zde samozřejmě také, a to jak z verze 1.005, tak z verze 1.009 (Team Fortress Classic). Navíc pravděpodobně už na dalším CD 1 (pokud vyjde včas, už na tomto) vám přineseme rovněž nových patch a konečně update, se kterým budete moci hrát *Half-Life* také s počítačem řízenými protivníky – boty. Pokud jste fanoušky Team Fortress Classic, nesmíte přehlédnout novou modifikaci – Action *Half-Life*, která vypadá výborně (nové mapy, zbraně, modely i pravidla hry).



Quake I

Tuto dnes již klasickou hru zastupují na CD hlavně nové mapy. U obou dílů *Quaka* jsme se snažili vybírat pouze novinky, které nebyly na našem Q/Q2 speciálu z čísla 0/98. Je tu 33 singleplayer map, 13 deathmatchových map, dále pak nejoblíbenější modifikace: Capture the Flag (klient a server) a nakonec pro majitele 3D karet s rozhraním OpenGL je tu *GLQuake*, tedy 3D akcelerovaná verze *Quaka*, který nezná termín „trhá to“.



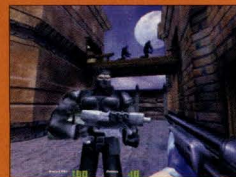
Quake II

Techno-následník klasiky nesmí zůstat opomenut, a tak nabízíme 25 singleplayer map, 15 deathmatchových map. Je tu také konverze map z *Dooma* a zajímavá modifikace Rocket Areny, která je o dvou týmech s plnou výzbrojí a s pravidlem, že vyhrává to mužstvo, jehož členové zůstanou v mapě jako poslední. Obsahuje klient, server a 6 map. Je tu také nových 42 map pro Capture the Flag. Málem bychom zapomněli na patch 3.20 CTF, který je podle vyjádření id Software totálně posledním patchem na *Quake II*, tento patch není žádný update, takže ho můžete aplikovat klidně na čerstvě nainstalovaný *Quake II* a navíc obsahuje i Capture the Flag modifikaci a mapy.



Sin

Sin je super hra, ale měla přeci jen něco chybek. Proto jsme na CD zařadili všechny patche, po jejichž aplikaci budete navíc moci hrát i CTF variantu hry, a nové mapy.



Blood 2

Pro hru s příznačným jménem (krve je tam opravdu pozeňnaně) vám přinášíme extra nášup. Jednak je to 10 nových map, patch na verzi 2.24, nové skiny a jednak updatey toho hlavního, o co ve hře jde: update na rychlejší střelbu s větším efektem, nové skiny a zvuky zbraní a speciální pomůcka, ve které si můžete do hry přidávat svoje vlastní zvuky.



Doom II

Ne, *Doom II* je přeci jen natolik stará věc, že nedoufáme, že by někdo toužil po nových mapách a modifikacích. Na druhou stranu není od věci vyzkoušet *GLDoom*. Ano, jako máme *GLQuake*, máme také *GLDoom*, což není nic menšího, než možnost hrát *Doom II* na vaší 3D kartě! Vyzkoušejte si sami, zda by se vám lépe hrál klasický „skoro 3D“ *Doom*, nebo *GLDoom*.



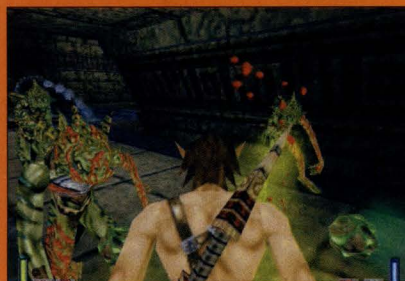
Rainbow Six



Patch na verzi 1.04 ze všech předchozích verzí potěší hlavně ty hráče, kteří měli s touto výbornou hrou nějaké problémy.

Heretic II

Pro tuto fantasy 3D akci tu máme spoustu věcí: 9 nových singleplayer map, 47 multiplayer map, nové skiny a enhancement pack, který v sobě obsahuje patch a dále pak vylepšení zbraní a efektů.



Unreal

Tuto hru se super grafikou zastupuje patch na verzi 2.25f. Tato verze ještě více zrychlila 3D grafiku a navíc obsahuje vylepšení pro multiplayer hru. Jinak vše na *Unreal* můžete nalézt na našem *Unreal* speciálu: CD 2 6/99.



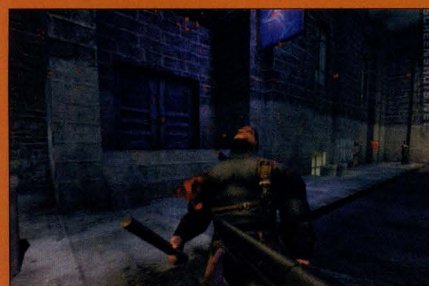
Shogo



K této napůl mečovské, napůl lidské 3D akci jsme pro vás připravili spoustu zajímavých přídavků. Je tu 42 nových singleplayer map, dále následují packy s novými zbraněmi a zvuky, nechybí ani nové skiny a modely do multiplayer hry. Pokyny k instalaci naleznete v enginu CD.

Kingpin

Ač je *Kingpin* sotva měsíc na trhu, už vám přinášíme malý nášup. Je tu 8 nových map, update pro majitele karet s OpenGL rozhraním (*Kingpin* běží na



enginu *Quake II*), ale hlavně 110 nových skinů. Pokud jste *Kingpin* hráli a víte, o jaký styl hry se jedná, určitě se vám nové kabáty a obličejové postaviček budou líbit. Oceníte to také v multiplayeru, kde si budete moci vybrat „ksichtík“ podle své libovůle. Nakonec pro vás máme update na verzi 1.13c.

Requiem

Nový update do hry *Requiem* vyřešil problémy s Voodoo3, ale pozor, budete mít možná potíže v 1600x1200. *Requiem* nyní podporuje dithering v Direct3D, načež přestal využívat auto-mip-mapping, aby textury vypadaly co nejlépe. Také dovolil používání joysticků a gamepadů přes Microsoft Direct Input a dokonce i zvukových karet, které podporují A3D technologii a Direct Sound 3D. Též inteligence bossů byla vylepšena.



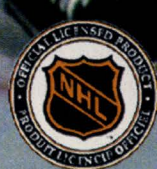
Hexen II

Do další z her na enginu *Quake* máme 8 nových multiplayer map, modifikaci CTF, patch na verzi 1.11 a pak jednu lahůdku: možnost hrát v *Hexenu II* se zbraněmi z originálního *Quake*.





Jen v málokterém herním žánru je tak jednoznačná převaha jediného vývojového týmu či jediné série, jako je tomu u hokeje. Zatímco třeba ve fotbale je přeci jen alespoň nějaká konkurence, hokej je už řadu let dost fádni záležitostí, kde v podstatě monopolní EA Sports překonávají jen sami sebe. V září se na nás valí další díl a podle všeho to bude dost možná konečně trefa do černého, navíc podtržená kompletním počestěním. Hokejové šílenství na počítači se opět blíží...



Když se na tu „konkurenceschopnost“ když si ptali šéfa EA, mnul si ruce a blahorečil si, jak je to složité konkurovat jim. Licence stojí spoustu peněz, náklady na marketing ještě více a dokázat během roku to, co v EA vybudovali za pět let, je asi nejtěžší. Jako u každého monopolu i tady trochu litujeme, že nemáme možnost volby – těch pár výjimek (*Actua Ice Hockey*) totiž nestálo ani za zlamanou hokejovou hůl a v nejbližších letech to snad až na *NHL Championship 2000* od Fox Interactive o moc lepší nebude. Ale tak, jako se relativně úspěšná konkurence objevila ve fotbalových simulacích, i pro hokejové fajnšmekry se určitě vbrzku něco vynoří. Do té doby můžeme být šťastní, že v Electronic Arts neusínají na vavřínech a každý rok *NHL* vylepšují.



I když, ono to s těmi změnami není zas tak žhavé – většina hráčů na první pohled zpozoruje jen nové soupisky, a např. realističtější chování puku či vylepšení taktiky postřehne až po zevrubném několikaměsíčním hraní. Přitom právě o tom to je. Pro samotnou hru není rozhodující, zda diváci dělají mexickou vlnu či zda mají více polygonů, ale právě herní vylepšení – inteligence brankáře, kooperace týmu, reálné vylučování apod. Abychom tedy konečně začali – v *NHL 2000* se toho změnilo více než dost. Jsou tu i ony na první pohled viditelné změny, i když jich není mnoho, a škarohlídi jistě budou mít zase

spoustu řečí o příliš drahém datadisku, faktem ale je, že *NHL 2000* JE nová hra. A navíc opravdu dobrá.

Změny viditelné

První věc, kterou uvidíte, je pochopitelně intro, jež se po loňské exhibici Davida Bowieho vrátilo k rychlejšímu a rockovějšímu rytmu. Tomu odpovídá i pekelně dynamický střih, ve kterém se střídají božské zákroky, geniální góly, naražení na střídačku a skoky do brankové sítě. Tenhle sestřih toho nejlepšího z poslední hokejové sezóny si rádi znovu prohlédnete při každém spuštění hry.

Nicméně první opravdovou novinkou a v celé hře jistě nejzřetelnější

i nejdůležitější změnou, které ani zmínění škarohlídi nemohou nic vytknout, je jazyk hry. Nebudeme chodit kolem horké kaše, určitě jste z dřívějších kusých informací či nyní z obrázků poznali, že tentokrát je celá hra kompletně v češtině. Tomuto tématu se rozsáhle věnujeme v příslušném materiálu jiném místě GameStaru, na tomto místě však chceme připomenout, že se jedná o dvanáct tisíc slov, takže počestění hry nebyla práce na dva večery. Hrou vás provází známý hlas českého komentátora Petra Vichnara, a i když nejde o kompletní komentář, takové: „Vítejte v Joe Louis aréně v Detroitu, kde domácí Red Wings hostí Edmonton Oilers,“ potěší každého. To však stále není vše – své-

EA Sports - kolébka počítačového hokeje aneb jak to bylo s českou verzí

Electronic Arts je největším herním vydavatelem na světě. S ročním obrátem přes 1 miliardu dolarů úspěšně sekunduje hardwarovým gigantům Sony a Nintendo a každým rokem míří stále výš. Pod jejich křídla patří slavné značky jako Bullfrog, Maxis, Origin, Square Soft, Westwood a další, ale největší bohatství je ukryto někde úplně jinde...



V EA se hodně věnují spokojenosti zaměstnanců. Mají zde vlastní posilovnu...



...a hernu, ale třeba i fotbalové a basketbalové hřiště. A čučí na Simpsony.



Všech pět lokalizačních testerů – zleva Němec, Španěl Marek :-), Švéd, Fin a trochu vyjukaný Francouz.

Největší bohatství rok co rok Electronic Arts přináší značka EA Sports, především pak zlatá trojice *NHL*, *FIFA* a *NBA*. Ačkoliv vůbec neúspěšnější sportovní sérií je *FIFA* (což Američané pochopitelně nechápou, protože fotbal je v Severní Americe ženským sportem), ani *NHL* nezůstává pozadu. Například u nás je *NHL* rok co rok jasně nejprodávanější západní hrou.

Na *NHL 2000* se v EA připravovali již dávno před dokončením *NHL 99* a v je-



mu hráči můžete přiřadit křestní jméno, které je pak následně použito v komentáři. Zde si kanadští autoři od českého zastoupení EA vyžádali 25 nejpoužívanějších jmen, z nichž pak z neznámých důvodů náhodně vybrali jen několik málo a namluvili je podle svého (znáte to – „džegr“ apod.). Přesto je to zajímavá funkce, využít totiž můžete spoustu jmen z jiných koutů světa a komentátor pak bude mluvit například o Vincenzovi, Hansovi či Frankieni.

Kompletní překlad komentáře je s největší pravděpodobností nereálný, ono už přeložení textů bylo téměř nadlidským úkolem. *NHL 2000* totiž obsahuje celou řadu nastavení, která

v předchozích dílech byla jen neúplná či chyběla zcela. Trošku obsáhlejší jsou statistiky a základní informace o každém hráči i týmu, detailnější popisy však asi naleznete i všude jinde – u souhrnu zápasu, u popisu strategií, u on-line helpu (náповědu nyní naleznete u každého tlačítka) a samozřejmě u všech nových nastavení, voleb a menu. Mezi nejzajímavější (a pro překlad pochopitelně nejnáročnější) patří obří slovník pojmů, kde je podrobně a laicky vysvětlena přibližně stovka odborných výrazů hokejové terminologie.

Obrovským šokem pro každého bude určitě zpracování hráčů. Na první pohled vypadají stejně jako loni,

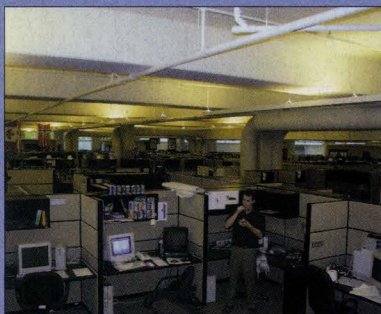
ale skutečně jen na první – při první pětce či diskuzi s rozhodčím odhalíte změny. Už to nejsou jen smějíci se panáci, ale „lidé“. Pusa se hýbe, mimika pracuje podle situace, a to rozhodně v počítačových hrách zatím zdaleka nejlépe. Možná to vypadá jako zbytečnost, emoce však k hokeji patří a vynervovaná střídačka zuřící po neuznaném gólu přidává na atmosféře. Chování po odpískání sice stále působí trochu strojově, v samotné hře však není snadné nalézt chybu – ostatně, poté co váš hráč ztratí helmu, která se do přerušení plete na ledě, snad nikdo ani žádné chyby hledat nebude. Opravdovou kuriozitou je pak editor hráčů. Lze v něm kromě všech možných i nemožných parametrů přiřadit hráči i tvář

a dokonce ji načíst z obrázku. Můžete se tak dostat přímo do hry... a to do slova. Jednoduše načtete obrázek ze souboru, přiřadíte klíčové body obrysům a ve hře vám pak funguje mimika stejně dobře jako Jardovi Jádrovi.

Soupisový týmů jsou pochopitelně aktualizované a průběžně jsou obnovovány tak, aby odpovídaly skutečnosti. Se hrou tudíž tradičně dostáváte aktualizovanou encyklopedii hráčů a týmů, která sice není tak podrobná, jako je třeba v sérii *Premier Manager*, ale je detailnější než v předchozích ročnících. Navíc dostanete i historické informace za posledních několik desítek let. Tradičně nechybí draft, a to kromě obvyklého a rozšiřujícího

jich plánech měla poměrně důležité místo i Česká republika. Není divu – náš hokej zažívá neuvěřitelný boom a ve světě má díky zlatu z Nagana a dvěma největším hvězdám NHL skvělé jméno. Kompletní počesťení všech textů ve hře je toho výsledkem.

Možná si říkáte, že to nestačí, třeba jste také byli nazhaveni na kompletní komentář Petra Vichnara a Romana Záruby, o němž



• Zde sice vidíte svačičího Marka Španěla, podstatnější je však velikost prostoru věnovaného betatesterům. Jak je vidět, betatesting tu nikdo nepodceňuje.

trochu nešťastně prosácky neoficiální a později dementované informace. Jeho vytvoření však není zdaleka tak snadné jako namluvení běžné adventury či strategie a navíc je vzhledem k odlišnostem obou jazyků obrovsky nákladné. Kompletní dabing proto kromě anglického originálu nemá ani francouzská, švédská či finská verze, ale jen a pouze verze německá. Pokud chcete vědět proč, věřte, že je úplně jedno, že dá-



• Prakticky každý titul EA Sports obdržel platinovou desku za milion prodaných kusů, například *World Cupu 98* se prodalo milionů dokonce pět!

váme Němcům v každém druhém zápasu „desítku“ – podstatné je, že jde o největší evropský trh PC her, kde se každým rokem prodá přes dvě stě tisíc kusů *NHL*. Jen díky tomu se vyplatí investovat do speciálního programátora, který se téměř po celou dobu vývoje stará jen o německý dabing.

Niměně i tak díky nadšení a zájmu mnoha zúčastněných lidí letos poprvé



• Celá budova se nám do foťáku skoro nevešla – její monumentálnost však můžete posoudit už z této momentky vchodu. Holt kdo umí, ten umí!

(nový tým) i tzv. fiktivní, kde jsou všichni hráči náhodně promícháni. Asi nejdůležitější jsou změny pravidel, které by mohly některé hráče zakočit – čeká vás tedy nové pravidlo o brankovišti, videorozhodčí a nový systém bodování při prodloužení.

Minimálně o rok dokonalejší je v *NHL 2000* i management týmů. Stále to není plnohodnotný hokejový manažer (i když se něco chystá i v tomto směru), pro „opravdové“ hokejové fanáky by však byla škoda tuto část hry opomenout. Kromě týmů NHL a národních mužstev je možná zařadit hráče i do dvou týmů EA, bohužel je však nejde přejmenovat či si vytvořit nové. Nechybějí tu ani volní agenti, zmíněný draft a rovněž inteligence počítače se v tomto směru podstatně vylepšila.

Změny neviditelné

Hlavní slabinou předchozích ročníků bylo určité chování brankářů, kteří občas chytli nechyatelné a někdy zase pustili nepustitelné. Znáte to – podivná polonahrávka z brankové čáry skončila v brance, střela do prázdné byla pak zázračně vyražena. Góly se tedy po odhalení těchto bugů střílely velmi stereotypně, hokejová kombinace trpěla a konečné skóre zápasů bylo nepřirozeně vysoké. Letos je tomu jinak. Konečně! Zatímco totiž loni hloupost a sla-

biny obrany nahradily nereálně rychlé reakce, letos je, zdá se, vše jak má být – perfektní útočná kombinace brankáře snadno vyšachuje, střela od modré je sice nebezpečná, ale hodně často jen prosvíští kolem brány, jsou tu i odražené puky (rotující a poskakující kotouč dokáže zabrnkat na nervy), prostě hokej jedna báseň. Samozřejmě, až čas ukáže, zda je *NHL 2000* v tomto směru opravdu férová a zda zde konečně nebude existovat snadný způsob vstřelení gólu. Totéž se totiž říkalo o prakticky každém předchozím dílu – letos to však vypadá nadějně.

V EA hodně zapracovali i na herních strategiích: je jich téměř dvacet. Pochopitelně přibýlo pár útočných, obranné byly předělané úplně – místo tlaku se nyní nastavuje počet forčekujících hráčů. Výborná a velmi potřebná je i možnost procvičit si jednotlivé strategie při tréninku či při tréninkových kurzech bruslení, střelby či kombinace. Při tréninku je v brance místo brankáře obyčejný hráč, padá tedy více gólů, které se navíc nepískají, tak-

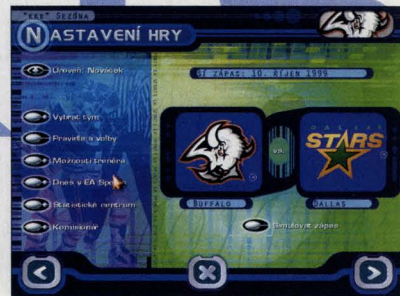
že trénink není tak přerušovaný jako loni. Velmi užitečné je i provázání se zmíněným slovníkem pojmů.

Stále větší důraz klade *NHL 2000* na hru po síti. Provoz internetu je pro nás sice stále drahý, a tak to většina nedocení, připojení je však ve hře nyní mnohem komfortnější a síťová liga zdokonalená. Před zápasem jistě přivítáte chat a při zápase vám bodnou předem namluvené komentáře, třeba „Kam ho chceš?“ nebo „A máš ho tam, blbouně!“

Jak vidíte, změn je opravdu spousta a je vidět, že autoři považovali sedmý díl s dvoutisícovkou v názvu v mnoha ohledech za klíčový. A i když je tento text víc než běžné preview a má charakter spíše „prvního názoru“, EA má stále pár týdnů na vylepšení. A že i prostor na zlepšení tu je – Jarda Jágr má stále dlouhé vlasy a šarvátky jsou ještě více frustrující než minule (naštěstí jdou vypnout). *NHL 2000* bude na světě jako každý rok přesně v září. A jako každý rok bude i tentokrát proklatě dobrá, dost možná tak dobrá, že na ni budeme moci použít slogan skutečné NHL – „Coolest Game on Earth“.

Jan Modrák & Marek Španěl

9 0268



uslyšíme v počítačovém *NHL* známý český hlas a větu „EA Sports vás vítá...“ Jen doufáme, že to nebude naposledy – podle našich informací totiž rozpočet na českou verzi výrazně překročil veškerá očekávání, takže při stagnujícím objemu prodeje her se může stát opravdu všechno. Na pesimistické prognózy však není čas, v září totiž konečně vyjde české *NHL 2000*, které bude nesporně nejlepším dílem v dosavadní historii série. To nám věřte.



Rozhovor s Petrem Vichnarem

Hlas Petra Vichnara je jedním z nejznámějších hlasů plynoucích z reproduktorů našich televizních přijímačů. Pamětníci jej pamatují již od roku 1978, především z přenosů hokejových zápasů, krasobruslení, sjezdového lyžování a házené. Komentoval přenosy ze sedmi olympijských her, pravidelně jej na obrazovce vidáme

v pořadech *Buly*, *Branky*, *body*, vteřiny a dalších. Je šestinásobným vítězem ankety Týtý. A namluvil úvodní komentáře k *NHL 2000*.

Komentování *NHL 2000* bylo pro vás určitě v mnohém specifické – v čem bylo zajímavé, co bylo největším úskalím a jak jste s výsledkem spokojen? Chtěl byste někdy v budoucnu namluvit, například s kolegou Zárubou, kompletní komentář?

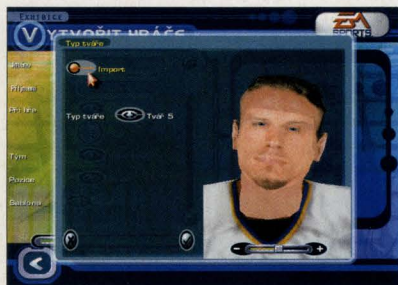
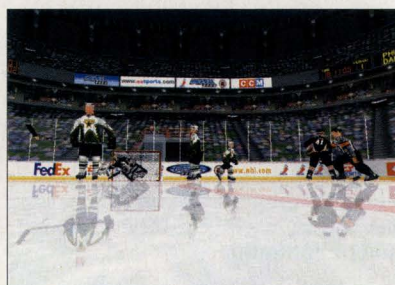
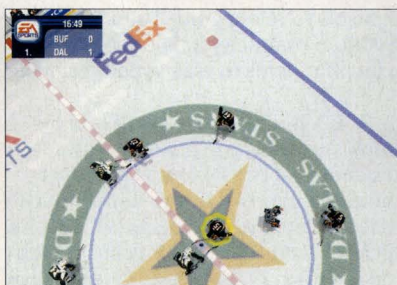
Nebylo to klasické komentování. Dostal jsem jakousi počítačovou sjetinu, na níž byly úvody jednotlivých utkání – tedy např.: „Vítejte v Civic aréně v Pittsburghu, kde domácí Penguins hostí...“ A potom jsem sólo přečetl jména všech účastníků NHL. Byly to tedy takové útržkovité výkřiky, které si potom počítač utřídil a spojil. Zůstalo pouze u úvodů utkání, zbytek už zůstane anglicky. Snad napřesrok. O výsledku nemohu mluvit, protože jsem ho neviděl, či lépe řečeno neslyšel. A pokud jde o případné namluvení s Robertem Zárubou – bylo by to pro mne potěšením, jako všechny komentáře s tímto milým člověkem a perfektním kolegou.

Předpokládám, že máte nějaké vlastní zkušenosti s počítačovými hrami, uniknout jim je dnes již téměř nemožné. Jaký k nim máte vy sám vztah?

Mám malého synka, který počítačovými hrami žije. Občas si s ním zahrájí, ale nepřeháním to – nemám na to příliš času. Když už se do toho ale dám, hraji s velkým zaujetím, nejraději samozřejmě hokej – *NHL 99*.

Sportovní události komentujete více než 20 let, patříte mezi nejoblíbenější komentátory, můžete ve stručnosti popsat, co vaše práce obnáší?

To se těžko stručně popisuje – je to celá řada věcí a záleží na tom, zda je to v hlavní sezóně „mých“ sportů – tedy hokeje, lyžování, krasobruslení a dostihů – to neustále chystáme pořady jako *Buly*, *Studio sport*, *Studio sportovní neděle* atd., anebo se připravuji na přenosy. V létě mám přece jen trochu volněji. Navíc jsem členem vedení redakce – i to zabere spoustu času. Nemám pravidelnou pracovní dobu, ale velmi často jsme v redakci do hluboké noci a práci padne za obětí i většina víkendů.



Na CD příloze GameStaru si můžete prohlédnout všechny obrázky z tohoto preview i všechny ostatní, které máme k dispozici hezky ve velkém. Je jich více než 50 a spolu s obrázky ze sídla EA Canada tvoří hezky obsáhlou galerii. To však není zdaleka vše – abyste poznali, kam se počítačová zábava za pět let dostala, na CD naleznete hratelné demoverze k NHL 95 a 96. Obě jsou ještě pro DOS, bez problémů však běží pod Windows.

Nikdy nezapomeneme na vaše komentáře hokejových přenosů z poslední zimní olympiády, kde jste skvělým způsobem skloubil profesionální evropský komentář se zámořským temperamentním. Jaký máte názor na tyto dva styly a jak se obecně podle vás bude komentování vyvíjet v budoucnosti?

Česká komentátorská škola má velkou tradici. Když jsem v roce 1978 nastoupil do televize, učil jsem se u mistrů, jakými byli Mikyska, Holubec, Suchánek, Škorpil, Pecháček a další. Ti zdůrazňovali, že náš divák je sportovně vzdělaný a nemá rád vodopád slov. Že komentátor nesmí být středem pozornosti, ale spíše příjemným, nenápadným společníkem, který slovem doplňuje to, co divák vidí. Zámořský komentář je řekl bych utlakanější. Náš sportovní televizní komentář se za oněch 20 let bouřlivě vyvíjel a bude se jistě vyvíjet dál. Jak? Těžko říci – sportovní vzdělanost naší veřejnosti bude jistě stále vyšší – muži či ženy u mikrofonu to tedy budou mít čím dál těžší.

Děkujeme za rozhovor.

NHL 2010 aneb jak by mohl vypadat hokej na počítači za 10 let

Herní model pro nejznámější hráče je vytvářen zvlášť, snímají se i jejich charakteristické pohyby. Jednotlivé končetiny a orgány hráče, včetně únavy a zranění, jsou uvažovány zvlášť. Systém umělé psychiky byl opět vylepšen, rozšířeny byly soupisky všech týmů světa i všech hlavních ligových soutěží a obsahují rovněž možnost začít



Tak takhle nějak by to s trochou štěstí mohlo vypadat. Jen ten Hašek...

hrát s týmy NHL kdykoli od roku 1998. Nově je přidán inteligentní režisér přenosu, který mění během hry pohledy kamer (včetně pohledu z vlastních očí) a po zápase komentovaný sestřih nejlepších momentů zápasu (lze si vybrat z několika různých televizních komentátorů). Hra umožňuje import profilů hráčů z minulého roku a je schválena pro použití v mezinárodní internetové lize.

Vychází na PC

Doporučená konfigurace:

Procesor 25 GHz, RAM 8 GB, 16GHz grafický akcelerátor, 4 GB RAM, 3D monitor (nebo rovnou napojení na mozkovnu?), Windows 2010, popřípadě samozřejmě 512bitová herní konzole Sony a Nintendo.

NOVÁ SLEVOVÁ SUPER AKCE!! S FIRMOU JRC

ZÁKAZNICKÉ KARTY JRC

Karty jsou platné na všech prodejních sítě JRC. Sleva platí pro nákup software a joysticků pro PC a Playstation.

Slevy poskytované na karty se nedají kombinovat s žádnými jinými slevami ani s mimořádnými výprodeji.

**JIŽ 1. ZÁŘÍ 1999!
ZAČÍNÁ AKCE
SE SLEVOVÝMI
KARTAMI.
VYUŽIJTE
MOŽNOSTI SLEVY
AŽ 15 %!**



NEJLEPŠÍ PRODEJNY POČÍTAČOVÝCH HER



BRNO: Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60 • **ČESKÉ BUDĚJOVICE:** Česká 55, tel. 038 - 635 76 60 • **FRÝDEK-MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 14, tel. 0603 - 213 089 • **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 • **PRAHA 1:** Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07 • **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 I. 218

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT: P. O. BOX 28, Praha 6 160 17, tel.: 02 - 57 18 95 21, e-mail: direct@jrc.cz



Žebříčky

ČESKÁ REPUBLIKA

1. Aliens vs. Predator (Fox Interactive)
2. Riskuj! (JRC)
3. Need for Speed 4 (Electronic Arts)
4. Dugneon Keeper 2 (Electronic Arts)
5. Hidden & Dangerous (Take 2)

VELKÁ BRITÁNIE

1. Kingpin: Life of Crime (Virgin)
2. Hidden & Dangerous (Take 2)
3. Aliens vs. Predator (Fox Interactive)
4. SW: Episode I PM (LucasArts)
5. Championship Manager 3 (Eidos)

USA

1. Starcraft (Sierra)
2. RollerCoaster Tycoon (Microprose)
3. Rainbow Six Golden Edition (Red Storm)
4. SW: Episode I PM (LucasArts)
5. SimCity 3000 (Electronic Arts)

Tento měsíc je největším překvapením *Starcraft* – důvod jeho návratu na první příčku amerického žebříčku prodejnosti nechápeme, snad Sierra zainvestovala do reklamní kampaně, jinak si to vysvětlit nedokážeme (cena je totiž stále původní). Příjemným překvapením je pak *Hidden & Dangerous*, který celý měsíc okupuje žebříček, a i když se ani jednou nedostal do vedení (střídavě přeskakuje z dvojky na trojku), úspěch to je obrovský.



GameStar

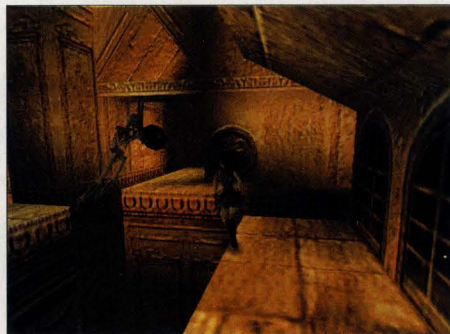
Novinky

Čtvrtá Lara již v listopadu

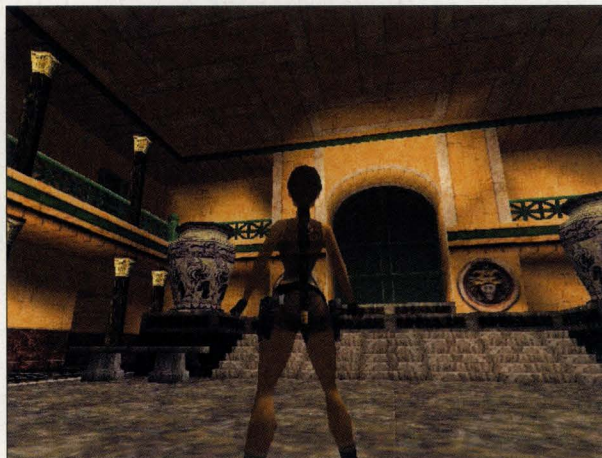
Firmy Eidos a Core Design konečně vypustily na „oficiální fanouškovské stránce“ Croft Times novinky ohledně čtvrtého dílu *Tomb Raidera* s podtitulem *The Final Revelation*. Základní a asi nejdůležitější informace se týká termínu vydání, který byl stanoven pro PC i PSX verzi na letošní listopad. Celý příběh bude tentokrát situován do prostředí Egypta, přičemž scénář bude klást důraz na prvky adventure, takže čkejte daleko více předmětů a hádanek než



například ve třetím dílu, který byl spíše akčnějšího ražení. I když se jedná již o čtvrté pokračování, časově by mělo jít spíše o díl první, neboť Lara se vrátí ke svým dobrodružným začátkům, kdy řádila jako mladá teenagerka. Logicky by tak mohla přijít i o své největší přednosti, což by se asi spoustě fanoušků nelíbilo. Říká se také, že bychom se měli dozvědět, jak přišla ke své jizvičce na bradě (prý od biče jednoho nacisty) a ke známému batůžku. To jsou však informace, které nejsou podloženy vůbec ničím. Co se týče technologie, samozřejmě bude vylepšen grafický engine (především prý detaily modelů), daleko více změn však postřehneme



v inventáři a vůbec celém interface, který má být kompletně předělán. Menší negativní zprávou však může být pravděpodobná absence multiplayeru, pozitivní je naopak zmínka o naprosto odlišném enginu od PSX verze, který výkonnější PC verzi v dosavadních dílech očividně brzdil. PC verze čtvrtého dílu bude obsahovat vymoženosti hardwarových akceleratorů a dost možná i „PC – exkluzivní“ featury. A na závěr odpověď šéfa projektu na otázku, zda se v budoucnu dočkáme i pátého dílu: „Well you know what they say... You just can't keep a good girl down...!“ Co dodat? Snad jen, že více se dozvíte v podrobném článku, jenž vám nabídneme v příštím čísle.



Stručně

BOOVIE II

České vývojové studio Future Games známe v poslední době díky klasické adventuře *Posel Bohů* a předtím vydanému logickému puzzle *Boovie*. Český herní národ je logickým hráčem nakloněn, kromě *Boovieho* se tu dočkaly úspěchu i slovenský *Quadrax* a české *Fish Fillets*, takže není divu, že se ve Future Games rozhodli pro druhý díl. Ten bude postaven na zbrusu novém enginu kompatibilním s DirectX, grafika bude v hi-color rozlišení 640x480, vše bude podbarveno příběhem a animovanými sekvencemi. I samotný herní systém dozná spousty novinek. Ve Future Games se chystají i další hry, o těch však někdy jindy.

DRIVER BUDE MÍT POKRAČOVÁNÍ

A další dvojka, tentokrát však velmi snadno předvídatelná – poté co za první týden prodeje PSX verze zmizel z pultů milion kusů akční závodní hry *Driver* (na PC verzi stále napjatě čekáme), GT Interactive potvrdili pokračování a zmínili se, že z tohoto důvodu zrušili práce na původně zamýšleném add-onu. Prodejní úspěch prvního dílu byl opravdu úžasný, někteří prodejci hlásili „vyprodáno“ již po pěti minutách od otevření krámu. PC verze je ohlášena na září.

PĚT KRUHŮ PRO EIDOS

Eidos získal práva na olympijské hry – licence má šesti-leté trvání a pokrývá tedy letní olympijské hry v roce



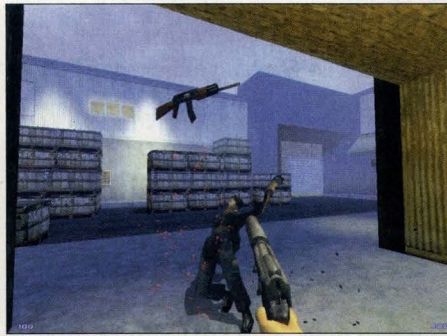
2000 (Sydney) a 2004 (Atény) a zimní olympijské hry v roce 2002 (Salt Lake City), první hra by samozřejmě měla následovat příští rok, v čase konání her v Sydney. O samotném obsahu není nic známo, Eidos odhalil pouze autory, tým Attention to Detail (*Rollcage*). To zní nadějně, na kvalitu her jsme velmi zvědaví, nic podobného se totiž dlouho neobjevilo a se slzou v oku rádi vzpomínáme na *Winter & Summer Challenge* od Accolade.

METAL GEAR SOLID I NA PC

Jak jsme vás již dříve informovali, společnosti Microsoft a Konami uzavřely „joint publishing deal“, který se týká publikování titulů na jiné platformy. Podle této dohody bude Konami portovat některé tituly Microsoftu pro herní konzole Sega Dreamcast a PlayStation 2, při-

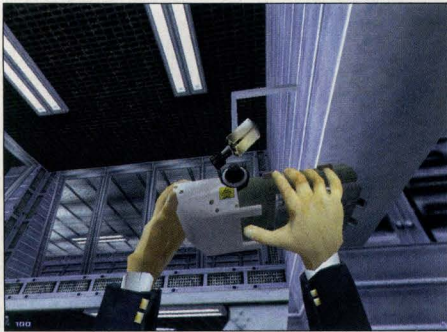
No One Lives Forever

Bondovka není nikdy dost. Alespoň já bych ty filmové, ať už starší, či novější, mohl pořád. Na PC se snad dočkáme od Electronic Arts *Tomorrow Never Dies*, bondovský však vypadá i hra od Monolithu nazvaná *No One Lives Forever*. Ta sice nemá oficiální licenci, přesto vyhlíží dosti nadějně a i obrázky vypadají velmi sexy. Titul poběží na nové verzi LithTech enginu (*Shogo, Blood II*) a měl by v sobě skloubit to nejlepší z *Half-Life* a *Thief: The Dark Project*. Hra se bude odehrávat



kouřáku, za nějž by se nemusela stydět ani laboratoř pana „Q“. Dále bude k dispozici i velká spousta předmětů, jež budou sloužit například k otevírání dveří či odpojení kamer. Velice propracované a reálné by měly být animace všech postav, které by měly věrně reagovat například na střely do jednotlivých částí těla. Chybět nebude ani multiplayer. Tato „bondovka“ by se měla objevit do letošních Vánoc. A ještě jedna perlička na závěr – poté, co se vlastník bondovské licence

v šedesátých letech tohoto století a vy se ocitneme v roli jednoho špiona, který musí projít více než třiceti různorodými misemi. Ty budou obsahovat jak tiché infiltrace do nepřátelského území, tak velké přestřelky, v nichž jistě dobře poslouží velký zbrojní arzenál. Občas i typicky bondovský – jako tomu bude např. v případě raketometného



ohradil proti použití názvu připomínajícím jednu bondovku, začal výrobce Monolith tvrdit, že *No One Lives Forever* je název pracovní. Dokonce se prý začalo uvažovat i o tom, že hlavní hrdina změní pohlaví a stane se ženou. To vše jen proto, aby se předešlo případným konfliktům. Zkratka Amerika.

čemž Microsoft vydá některé původně konzolové tituly na PC. Jedním z nich bude v roce 2000 i super úspěšná špionážně akční hra *Metal Gear Solid*, která by se měla v PC verzi dočkat i možnosti multiplayeru. Nicméně zatím není známo, jestli se bude jednat o původní *Metal Gear Solid*, nebo rozšířený *Metal Gear Solid Integral*.

V INFOGRAMES MAJÍ ČERVY

Infogrames se podařilo zakoupit práva na tři tituly s tematikou *Worms*. *Worms* her se od vydání prvního dílu (1996) prodalo celosvětově přes milion kopií, a tak se můžeme divit pouze tomu, že dosavadní vydavatel Hasbro, respektive divize Microprose, si tuto úspěšnou sérii nechal



vzít tak hladce. Bohužel jsou všechny ohlášené hry verzemi pro konzole Nintendo 64, GameBoy a PlayStation. Věříme však, že v budoucnu něco přihrají i na PC.

MARIÁŠ S EA

Firma Electronic Arts uzavřela smlouvu s Wizard of the Coast, autorem známých karet Magic: The Gathering, podle níž společně vyvinou internetovou počítačovou hru na podobném (nikoliv stejném!) základu. Projekt je v současné době v počátečním stadiu a pro EA jej vyvíjí známý Sim-tým Maxis ve spolupráci s Richardem Garfieldem, designérem MTG. Na celém projektu je nejzajímavější fakt, že půjde



Stalo se...

září 1972 – Videohra *Pong* byla umístěna na test do baru Andy Capps v kalifornském Sunnyvale. Zkouška dopadla perfektně, po pár dnech byly útroby automatu zahlceny mincemi a Atari začalo s distribucí *Pongu*. Během roku bylo vyrobeno deset tisíc automatů a došlo i na domácí verze připojitelné k televizi. *Pong* byl sice po *Computer Space* až druhou videohrou, jako první se však chytil a potažmo spustil lavinu dalších podobných systémů.

9. září 1995 – Společnost Sony uvádí na americký trh PlayStation (cena 299 dolarů). Záhy PSX díky marketingu a samozřejmě skvělým hrám ovládá (nejen) americký trh s domácími videohrami.

29 září 1996 – Ve Spojených státech se začíná prodávat Nintendo 64 za cenu 249 dolarů. Za pouhé tři dny se prodává 350 tisíc kusů, čemuž Nintendo vděčí i skvělé hře *Super Mario 64*.

září 1987 – Ve 21. čísle *Your Sinclair* boduje především tým Imagine se hrami *Game Over* a *Slap Fight* (obě hodnocení 9/10), v žebříčku vítězí trochu zvláštní *Milk Race* před *Enduro Racem*. Když jsme však u toho září, o šest let později, v roce 1993, vychází v nákladu 3 000 kusů poslední, v pořadí 93. číslo tohoto legendárního herního časopisu, který o dva roky přežil své největší konkurenty, *Crash* a *Sinclair User*. Kromě obálky všech jistě zaujal i působivý artwork na poslední stránce se dvěma kovboji mířícími za západem slunce a nápisem „Our work here is done!“



GameStar

o internetovou hru se vším všudy, takže právě zde bude probíhat nejen každý zápas, ale také kupování a výměna herních karet, což jak známo byl v případě MTG obrovský byznys. Že se EA pořádně nabalíkuje, je jasné, uvidíme, jestli i samotná hra bude kvalitní. Vzhledem k zainteresovaným stranám to vypadá dobře.

JORDAN KONEČNĚ V BASKETU?

Podle zatím neověřených zpráv Electronic Arts jedná s Michaellem Jordanem o vytvoření počítačové hry ve třech letech za sebou. Jordan má za tuto smlouvu obdržet 10 milionů dolarů, a to i přesto, že před několika týdny či měsíci oznámil, že definitivně končí svou basketbalovou kariéru bez šance na návrat.

Hrajeme

Co to bylo tentokrát? Část redakce zatížená na RPG sice stále dojížděla (někteří dokonce podruhé) sedmý díl *Might & Magic*, většinou však rychle přeskočila na druhý díl *Systém Shocku II*. Jedna kopie však přeci jen neuspokojila poptávku, a tak se SS2 nedostal do TOP 3 redakce GameStaru. Tam to vypadalo úplně, ale úplně jinak ...

DUNGEON KEEPER 2

Sváta Švec minulý měsíc sebevědomě zařadil devadesátku a na výhrady nespokojenců argumentujících příliš velkou podobou s prvním dílem jen mávnul rukou a odvětil něco o příliš rychlých soudech. Ten, kdo si jeho radu nevezal k srdci, prohloupil, protože ti, co se do tajů *Dungeon Keeperu 2* ponořili, zjistili, že si to těch devadesát opravdu zaslouží. Pohodová hra, navíc graficky úžasná a zároveň nenáročná na hardware, to už se dneska jen tak nevidí.

SHOGO

S plnou verzí nejsou žerty – člověk chce psát návod, opožděnou, ale co nejobjektivnější recenzi a především zjistit, co to vlastně je za hru. Každopádně stojí za to a na vlastní kůži to poznala velká část naší redakce, včetně těch několika málo, kterým 3D akce moc neříkají.



DRIVER

Tak na tenhle kousek čekáme jako na smilování. Bohužel to, že se tu *Driver* objevuje, zdaleka neznamená, že jej máme k dispozici v PC verzi. Museli jsme vzít zavděk verzí pro Sony PlayStation, která naše choutky alespoň z části ukojila. Tak v září vážení, v září!

GameStar

Krvavé pokračování Carmageddonu

Milovníkům krvavých lázní se sezóna opravdu vydařila. A do konce roku bude ještě lépe, neboť na svou brutální cestu vrazí již třetí pokračování „závodní“ hry *Carmageddon* s podtitulem *Death Race 2000*. Hra poběží na novém enginu, který autorům umožní zařadit více detailů. Nejedná se prý jen o vířící prach, odpadávající kusy nabouraných aut či poletující značky, ale detailněji znázorněny by měly být i pouliční pitvy vašich spoluobčanů. Již nyní je tedy jasné, že ve spoustě zemí bude hra opět zakázána. Nová verze tohoto více než kontroverzního titulu určitě fanoušky nezklame. Vždyť nabídne nové stroje, přibližně deset nových prostředí, na třicet misí a navíc asi patnáct arén pro multiplayer běsnění.



by měla být také možnost nastavovat vlastnosti svého vozidla a dokonce prý i chování chodců.

Značně vylepšena byla i umělá inteligence vašich protivníků, na kterou se



autoři z SCI obzvláště zaměřili. A jelikož je nový i engine, technicky bude hra opravdu na výši. A i kdyby nebyla, stejně to zase

bude pořádný trháč. Vždyť komu by se nelíbilo povraždit „pár“ svých nevinných spoluobčanů. Ještě, že se tak děje jen na počítači.

Už zase Need for Speed?

Popravdě, ještě jsem se ani nestačil vzpamatovat z opět skvělého čtvrtého pokračování *Need for Speed* a už abych se těšil na



další. Ano, je to tak. Série *Need for Speed* se totiž do konce roku rozroste o další pokračování s názvem *Need for Speed: Motor City*. Avšak tentokrát půjde o věc maličko odlišnou. Závodit se totiž nebude v nablýskaných nejnovějších bourácích, ale ve starých dobrých mašinách z časů napomádaných hlav. Zkrátka přišla doba staré dobré klasičky, která se mně osobně velice líbí.

Setkáme se tak s přibližně čtyřiceti auty, mezi nimiž nebude chybět například Ford Coupé z roku 1932, Chevrolet Sport Bel-Air Coupé z roku 1957, Corvette Stingray z roku 1963, Pontiac GTO z roku 1966 či Mustang Boss 302 z roku 1970. Kompletně celá hra bude v podstatě zasazena do doby dávno minulé, takže naši starší čtenáři si budou moci zavzpomínat. *Motor City* nabídne dva hlavní druhy závodů, přičemž velkou roli bude hrát nastavování vlastností vozidel, které bude poměrně komplexní. Změnit a nastavit prý půjde takřka vše. Ačkoliv hlavní částí *Motor City* je



rou Hasbro jeví eminentní zájem, je gigant GT Interactive (více na jiném místě), jemuž od finančních problémů pravděpodobně nepomohou ani obchodní bomby *TA: Kingdoms* a *Driver*.

BODY PRO ACTIVISION

Americká společnost Activision se dohodla na několikaleté spolupráci s poměrně známým, i když pravda menším evropským výrobcem her, firmou Codemasters. Obsah smlouvy samozřejmě nemůže zahrnovat nic jiného, nežli fakt, že Activision bude po několik příštích let distribuovat tituly Codemasters v Severní Americe. Mezi ně patří například *No Fear Downhill Mountain Biking*, *TOCA 2*, *Prince Na-seem Boxing*, *Music 2000*

ACTIVISION

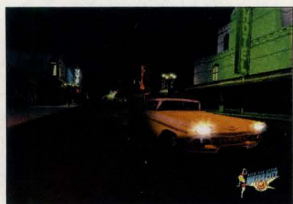
PŮJČOVNA HER?

Po Spojených státech se schyluje k velké změně i na Britských ostrovech. Síť videopůjčoven BlockBuster totiž oznámila, že je blízko dohody s několika vydavateli, na základě které bude zájemců moci zapůjčovat ve svých obchodech PC hry. To co bylo dosud nepředstavitelné, je tedy na dosah – mezi zmíněnými tituly je *Tomb Raider III*, *Colin McRae Rally* a *Railroad Tycoon II*. Zapůjčení přijde na přibližně 3 britské libry za dvě noci. Zatímco v Japonsku je půjčování videoher ilegální, ve Spojených státech se v případě PSX a N64 stará o velkou část zisků gigantů Sony a Nintendo, PC firmy se však dosud bály softwarových pirátů. Před pár měsíci se ale rozhodly riskovat, a jak se podle britské reakce zdá, krok to byl úspěšný. Co si o tomto kroku mys-

lí české JRC a zda se něčeho podobného dočkáme v nejbližší době i u nás, je otázkou...

HASBRO ZBROJÍ

Společnost Hasbro Interactive zbrojí jako Inter Milan před novou fotbalovou sezonou. Tedy, možná ještě více – v posledních dnech se objevily spekulace hned o třech nových akvizicích! První z nich je britské vydavatelství Europress (zabývá se především výukovým a dětským softwarem, známe je však i díky sérii *Rally Championship*), druhou americká firma THQ, která naopak působí především v konzolové branži, i když i na PC má na svědomí několik zajímavých her (nedávno dokonce získala práva na vydání velice slibně vypadající RPG *Summoner* od týmu Volition). Třetí a samozřejmě největší firmou, o kte-



single hra, obrovská pozornost se věnuje i multiplayeru, především pak hře po internetu. Pro

tu je dokonce vyvíjen speciální mód, v němž budou podstatnou roli hrát peníze. Začnete totiž s menším obnosem, za nějž si pořídíte tu nehorší a nejošklivější ojetou, poškrábanou a rozbitou rachotinu. Postupně se ale začnete sázet se svými lidskými protivníky a vyhrávat více peněz, za něž si auto v garážích postupně opravíte, případně si koupíte auta jiná. A to dokonce i od vašich lidských protihráčů. Plány Electronic Arts jdou až tak daleko, že chtějí vytvořit jednotnou komunitu, která by se scházela ve svém *Motor City* světě, pojídala hamburgery u *Roxie's Diner*, kecala a závodila. Nezní to vůbec špatně, co říkáte?

Halo se blíží ke konci

Po takřka nepřetržitém dvouletém vývoji 3D akční sci-fi adventury *Halo* se její výrobce, tedy firma Bungie, konečně rozhodl vypustit některé podrobnější informace. Ostatně, už bylo docela načase, neboť *Halo* má mít svou premiéru ani ne za rok. Ve hře se ocitnete v roli lidského vojáka, který se snaží zmizet ze zajetí nepřátelské vesmírné rasy. Celá hra bude kompletně viděna z pohledu třetí osoby a patrně největší část zabere akční řádění, které by však mělo být jemně doladěno nejrůznějšími taktickými manévry. Podle vyjádření autorů bude *Halo* hrou poměrně obsáhlou a men-



plus některé budoucí přírůstky, o nichž se zatím příliš nemluví. Některé zprávy tvrdí, že o tituly Codemasters projevilo zájem hned několik firem, avšak společnost Activision prý nabídla zdaleka nejlepší podmínky.

ZIPPER HRAJE PRVNÍ LIGU

Tvůrci *MechWarriora 3*, Zipper Interactive, se spojili s Microsoftem a začali pracovat na novém, doposud utajovaném titulu. Tato spolupráce je do značné míry logická, neboť obě společnosti mají svá sídla v Redmondu a také jsou poměrně silně spojeny s titulem *MechWarrior*. Zatímco Microsoft zakoupil společnost FASA Interactive, a vlastní tak licenci na celý *MechWarrior* vesmír, Zipper Interactive, jak již bylo řečeno, vytvořili zatím poslední díl série pro firmu Hasbro. Je proto poměrně pře-

ší inovací by mělo být upuštění od již zažitého systému úrovní, což znamená, že po veškerých lokacích se budete pohybovat naprosto svobodně a volně. Válka jednoho muže proti všem se bude odehrávat jak na zemi, tak na vodě či ve vzduchu, zbraní bude také habaděj, a stejně tak i nejrůznějších vozítek a vznášedel (ať už lidských, či alieních). Multiplayer část hry bude klást veliký důraz převážně na kooperaci více lidí. Může se tak například stát, že v jednom autě pojedou více hráčů, přičemž jeden se bude věnovat řízení, druhý například bude obstarávat střelbu z kulometu a třetí z raketové věže, což nezní vůbec špatně. Navíc se na hře podílí Jason Jones, tedy člověk, který stojí za výrobou jednoho z neúspěšnějších titulů historie (bráno podle celkového prodeje, nikoliv kvality), hry *Myth. Halo* by se měla objevit jak na PC, tak na Macy.

Vesmírné RPG Seeker

Firma Logic Factory, která vznikla někdy kolem roku 1995, má za sebou dva tituly. *Ascendancy* a *The Tone Rebellion*. Věrna svému, takřka pravidelnému dvouletému



až tříletému výrobnímu cyklu nám však v první polovině příštího roku přinese další kousek jménem *Seeker*. Hra *Seeker* se bude odehrávat ve vesmírném prostředí, a ačkoli tato okolnost může silně svádět k domněnkám, že se bude jednat o střílečku, není tomu



kvapivé, že zmiňovanou, velice usilovně utajovanou hrou asi nebude další pokračování (i když na něm prý Microsoft podle některých zdrojů také pracuje), ale zcela jiná, akčnější pojatá hra zasazená do zlatého věku létání. Titul by se měl objevit přibližně v polovině roku 2000. Kromě tohoto projektu však ještě Zipper vyvíjí *Expansion Pack* pro *MechWarriora 3*, jenž by měl vyjít do letošních Vánoc. Na příští rok je pak naplánován ještě jeden.

STAŇTE SE BOHEM

Divize firmy Interplay specializující se na hry se strategickým zaměřením, 14' East, oznámila, že vyvíjí realtime titul s názvem *Invictus: In the Shadow of Olympus*. Ten by měl být vypuštěn již v průběhu letošního zimy a příběh vás zavede do starobylého Řecka,



Hardware

T-BUFFER

T-buffer, který je novou technologií firmy 3Dfx (ta má tento název patentově chráněn), by měl umožnit hned několik funkcí, které doposud znamenaly buď značné zpomalení, nebo jich nebylo vůbec možné dosáhnout. První je plný antialiasing celé scény (tedy vyhlazení okrajů) – ten je vhodný zejména při nižších rozlišeních, kdy jsou šikmé okraje objektů ve hrách značně „kotrbaté“. Antialiasing existoval sice i dříve, ale jeho použití znamenalo obrovské snížení rychlosti hry. S T-bufferem nejenže ke zpomalení nedojde, ale ani se nezvýší zátěž procesoru. Další oblastí, které T-buffer pomůže, je hloubka pole – tedy možnost zaostřit na některý z objektů či jistou vzdálenost a zbytek scény nechat rozostřený (podobně jako tomu je v reálném životě či filmu). Poslední inovací, kterou T-buffer přináší, je možnost jemných stínů a jemných odrazů (viz obr.).



T-buffer bude zpočátku obsažen pouze v rozhraní Glide (je to jasná snaha prodloužit život tohoto umírajícího API), v budoucnu ale bude k dispozici i v Direct3D a OpenGL – bude tedy možné jej používat i na ostatních grafických kartách (pokud to budou podporovat).

GameStar

přímo mezi samotné bohy. Podstatou hry pak bude ujmout se jednoho z dávných hrdinů (Herkules, Achilles atd.) a postupně se s ním vypracovat mezi božskou elitu a stát se jedním z nich. Námět dozajista zajímavý, ale jak to celé bude vypadat, ještě netušíme. Pokud se dozvíme o něco více, určitě dáme vědět.

DALŠÍ ODCHOD Z ID

V id Software se asi opravdu něco děje. Navzděčuje tomu odchod Brandona Jamese, jenž na *Quake III Areně* pomáhal navrhnout úroveň. Nad tímto odchodem by se asi nikdo jen tak nepozastavil, kdyby nebyl v poměrně krátké době již druhým. Přednedávnm totiž odešel Brian Hook do firmy Verant. V id Software se zatím k ničemu nechtějí veřejně vyjadřovat, ale podle vyjádření Jamesova

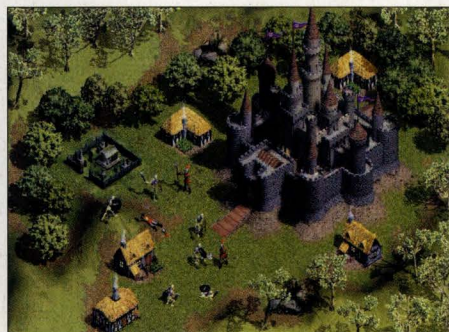
V přípravě

JMÉNO	TERMÍN VYDÁNÍ
Age of Empires 2	říjen 1999
Age of Wonders	listopad 1999
Armored Fist 3	září 1999
Carmageddon 2000	listopad 1999
Cutthroats	září 1999
Daikatana	listopad 1999
Delta Force 2	listopad 1999
Descent: FreeSpace 2	říjen 1999
Deus Ex	1. čtvrtletí 2000
Diablo II	prosinec 1999
Drakan	srpen 1999
Driver	září 1999
Duke Nukem Forever	listopad 1999
Earthworm Jim 3D	prosinec 1999
FIFA 2000	listopad 1999
Flanker 2.0	listopad 1999
Flash Point	říjen 1999
Flight Unlimited III	říjen 1999
Grand Prix 500	říjen 1999
Half-Life: Opposing Force	říjen 1999
Horké léto 2	září 1999
Homeworld	říjen 1999
Indiana Jones & IM	listopad 1999
Interstate '82	listopad 1999
Mission Impossible	listopad 1999
NBA Live 2000	15. října
NHL 2000	15. září 1999
Planescape: Torment	říjen 1999
Polda 2	říjen 1999
Prince of Persia 3D	září 1999
Quake III Arena	listopad 1999
Rogue Spear	říjen 1999
Sims	1. čtvrtletí 2000
Soldier of Fortune	listopad 1999
Theme Park World	listopad 1999
Team Fortress 2	listopad 1999
Tomb Raider IV	listopad 1999
Werewolf: The Apocalypse	listopad 1999
Wheel of Time	listopad 1999

GameStar



tak. *Seeker* totiž bude v žilách kolovat krev RPG. Děj se bude odehrávat v prostředí sedmi planet, které jsou vzájemně provázány spoustou cest. Na jedné z poutí našeho neznámého hrdiny se stane nešťestí a on zmutoje do podoby velice nepohledné, neboť namísto optimálního lidského ústrojí najednou bude vybaven čtyřma nohama, dvěma ručkama a velikánskou hlavou. Vaším úkolem nebude najít si celoživotní partnerku (což by byl úkol patrně nesplnitelný), ale na výběr bude hned ze čtyř jiných možností. Budťo se snažit vrátit zpět do lidské kůže, nebo zachránit zemi, nebo ochránit celý vesmír, či se jen tak potulovat po okolních planetách, kde budete plnit nejrůznější úkoly a zjišťovat zajímavá tajemství vesmíru. Hra je zatím v raném stádiu vývoje, a tak žádné další podrobnější informace nejsou (koneckonců i obrázky jsou jen z pěkného intra), ale podle vyjádření Logic Factory by mělo jít o produkt velice originální. Prý by se postupně měly objevovat další hratelné epizody na internetu. No, co je na tom pravdy, se patrně dozvíme až někdy napřesrok kolem června, kdy má *Seeker* vyjít.



Simulace fantasy království

Ještě poměrně nedávno to se zajímavým titulem *Majesty: Sovereign of Arдания* nevypadalo vůbec dobře. Tento mix strategie, simulace a RPG vyvíjený týmem Cy-



berlore totiž měla pod svými křídélky firma Ripcord, která se však dostala do velkých potíží a dokonce jí hrozil zánik. Celou situaci sice nakonec přežila, nicméně v současnosti spíše živoří. Cyberlore se tak ne vlastní vinou dostali do svízelné situace, neboť hrozilo, že vynaložená práce přijde vničit. Pak ovšem přispěchal na pomoc hrdina v podobě společnosti Hasbro, respektive jejich divize Microprose, a slibný projekt převzal. A tak se ho snad nakonec dočkáme někdy v průběhu letošního října. A o co že ve hře jde? Velice stručně by se dalo říci, že *Majesty: Sovereign of Arдания* je jakýmsi simulátorem fantasy království. Jako vládce svého království budete stavět spoustu upgradovatelných budov, najímat hrdiny a nestvůry a starat se o celkovou prosperitu. Hra v podstatě tak trochu přejímá koncept známý z *Dungeon Keeperu*, neboť žádná jednotka ani žádný jiný človíček či potvora nepůjde ovládat přímo, ale pouze formou jakýchsi pobídek či odměn. Například s pomocí hrdinů musíte plnit nejrůznější úkoly, ať už se jedná o ochranu výběrčích daní, či zabíjení draků a hledání artefaktů. Aby svůj úkol splnili, musíte je nejdříve finančně motivovat, avšak i tak nemusejí vaši nabídku vůbec přijmout. Hrdinové se budou lišit nejen zkušenostmi, ale také svými dovednostmi, takže najímat musíte opravdu rozvázně. Finální verze by měla obsahovat přibližně 20 misí a zatím vše vypadá více než dobře.

bývalého spolupracovníka jsou všichni jeho náhlým rozhodnutím opustit firmu poměrně zaskočení. Zpoždění titulu se stejně jako v případě Hookova odchodu nepřipouští. Všechny Jamesovy nedokončené úrovně si prý rozebere zbytek týmu.

A-10 WARTHOG MRTEV

Firma Origin spadající pod křídla giganta Electronic Arts bohužel oznámila, že zrušila slibně vypadající projekt od Jane's *A-10 Warthog*, jenž byl vyvíjen v jejich studiu v Austinu. Tím určitě nepotěšila spoustu fandů, kteří se na tuto hru těšili. Důvod tohoto kroku není zcela jasný. Všichni členové, kteří na projektu pracovali, budou přesunuti na jiné tituly, ať už v Jane's, nebo u samotných Electronic Arts. Milovníci simulací však přesto zoufat nemuse-

jí, neboť Jane's má rozpracované hned tři jiné tituly (*Jane's USAF*, *Jane's World War* a *Jane's F/A-18*), které mají být vypuštěny do konce roku. Další, o nichž zatím není nic známo, mají pak následovat v roce následujícím.

WORLD GAME CUP

Pokusů o jakési neoficiální mistrovství v počítačových hrách tu už bylo několik, až na nepatrné výjimky však šlo o lokální klání, ve kterých měřili síly pouze hráči z jednotlivých zemí. O to zajímavější je projekt World Game Cup, který by měl umožnit právě soupeření hráčů ze všech koutů planety. Vše je zatím v přípravách, plány jsou však velkolepé. Po základním kole, jež probíhá přes internet, se postupně konají kola národní, poté kontinentální a nakonec světové finále. Počítá se v první řadě se hrami sportov-

ními a závodními, konkrétní tituly však zatím nebyly ohlášeny. U nás bude projekt zajišťovat osvědčené Computer City, jakmile se dozvíme konkrétní informace, dáme vám vědět.

LICENCE PRO FIFA 2000

Další licenci se podařilo získat Electronic Arts pro jejich titul *FIFA 2000*. Nás, Evropany, to sice nemusí nijak vzrušovat, ale Američané jsou asi u vytržení, neboť EA zakoupili práva na použití hráčů, týmů, dresů, log a všeho možného z Major League Soccer, což je americká fotbalová liga, v níž působí například také náš Luboš Kubík. Tato verze se však patrně bude prodávat pouze v Americe, u nás se zřejmě neobjeví.

TITUS ZHLTNE INTERPLAY

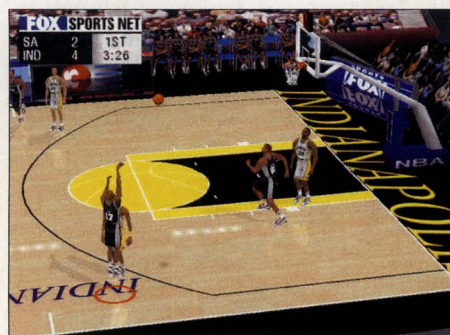
Nedávná tisková zpráva z Interplay hovoří

Konkurence NHL a NBA

Mínulý rok se na E3 objevila hokejová hra *NHL Powerplay* od týmu Radical, která měla nový grafický kabát a také licenci ESPN. Tu však Radical později ztratili



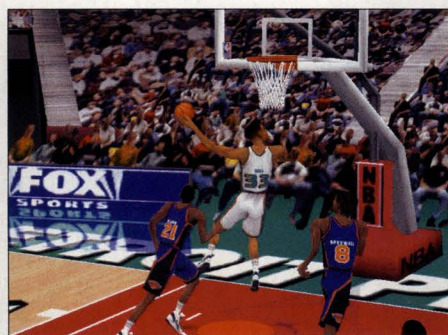
a hra byla odstavena. Letos se hry chopila sportovní divize Fox Sports, která změnila název na *NHL Championship 2000*, koupila licenci, zaplatila jména, jež budou hru zaštiťovat (letos to bude Mike Modano) a hodlají alespoň trochu konkurovat EA. *NHL Championship 2000* by měla nabídnout



v podstatě ty samé propriety, jež nabídne konkurence od EA. Tedy dobrou umělou inteligenci a animace hráčů, skvělou hratelnost a přehledné ovládání, kvalitní komentář a v neposlední řadě vynikající grafiku. Bylo by dobře, kdyby všechny proklamované sliby byly dodrženy. Už jen proto, aby v EA Sports měli nějakou pořádnou motivaci. Na tento kousek jsem opravdu zvědav, dočkáme se v září. Prakticky navlas stejný osud potkal i basketbalový titul *ESPN NBA Tonight*, kterým hodlá Fox Sports konkurovat *NBA Live 2000*. Přejmenování hry na *NBA Basketball 2000* nebylo jedinou změnou – kromě licence a tedy všech týmů, hráčů, tváří, stadionů a dresů tu bude skvělý multiplayer až pro 10 hráčů. K propagaci byl pozván Steve Smith, hvězda týmu Atlanta Hawks. Uvidíme, jak se autoři poperou s hratelností, která rozhodne, na to si však budeme muset počkat až do podzimu, kdy ovšem budeme moci sáhnout i po *NBA Live 2000* od EA a po *NBA Inside Drive* od Microsoftu.

Jan Modrák Et Dan Zvěřina

9 0269



o tom, že společnost se dohodla s francouzskou firmou Titus Interactive na další užší spolupráci. Konkrétně se jedná o to, že Titus by si měl pořídit přibližně 6,25 milionu akcií Interplay, čímž by si zajistil majoritní podíl ve společnosti rovnající se 57 procentům. Za tyto akcie by měli v Titusu „utratit“ přibližně 25 milionů dolarů, čímž jednoduchými počty dostaneme, že jedna akcie je bude stát asi 4 dolary. Překvapivý je potom ovšem fakt, že cena jedné akcie Interplay na burze se pohybuje pouze kolem 2 dolarů. Zřejmě Titus velký vliv v Interplay opravdu chtěl. Celá dohoda však ještě může ztroskotat, neboť ji musí potvrdit valná hromada. Žádné zádrhly se ovšem neočekávají.

ALPHA CENTAURI MISSION PACK

Electronic Arts dnes vydali press-release, po-

dle něž bude koncem letošního roku vydán datadisk pro *Alphu Centauri* s podtitulem „*Sid Meier's Alien Crossfire*“. Ten bude podle všeho od původní verze velmi odlišný, očekávají se novinky na všech frontách (7 technologií, 4 tajné projekty, 5 zbraní, 5 typů brnění, 7 budov apod.), nemluvě o scénáři, ve kterém se bude lidský rod snažit ovládnout „ufounskou“ planetu. Jak se zdá, projekt by neměl uniknout žádnému fandovi AC.

KDO CHCE KOUPIŤ GT?

Pouhých několik dnů po té, co představitelé GT Interactive oznámili, že firma hledá silného partnera, který by ji vytáhl z finančních potíží, se již začínají objevovat možné alternativy. Zájem o GT totiž projevily hned tři společnos-

Konzole

DREAMCAST SE BLÍŽÍ

Kouzelné datum si americká pobočka Segy zvolila na svůj „launch“, tedy vstup na trh s Dreamcastem. Stane se tak přesně 9. 9. 1999 a jak se zdá, půjde zatím o nejlepší vstup v historii herní konzole, i když je jasné, že za tři roky (tj. od poslední novinky na trhu) se nic jiného čekat nedá a zajímavé bude až srovnání s novými kousky Nintenda a Sony. Ve Spojených státech si však předobjednalo DC již téměř čtvrt milionu lidí, což je obstojné číslo. Ve Velké Británii a vlastně celé Evropě se hráči dočkají o dva týdny později, 23. 9. 1999. Uvidíme jak to půjde tady, i když přímo v České republice žádný zástupce Segy není (alespoň o něm nevíme), snad se něco doveze neoficiálně. Mimochodem, na



Dreamcast se možná převedou i dvě velké pecky současné PC scény – *Quake III Arena* a *Half-Life*.

GENOVÁ VÁLKA

Životnost konzole se pozná především podle její ceny a ceny her. Že Sony zlevní PSX jako reakci na Dreamcast je téměř jisté, pravděpodobně to bude cca 70 liber, tedy o téměř třetinu. Zajímavé změny jsou však i v cenách her, kdy se obchodní řetězce ve Velké Británii pustily do cenové války a nabízejí všechny hry pod 30 liber, ač se do té doby nabízelely i o 10 liber více. Hráči tento trend určitě uvítají, svědčí o tom už delší dobu stoupající zájem o zlevněnou edici Platinum, čemuž pomohly i kvalitní tituly. Máte-li zájem, můžete si od tohoto měsíce koupit za „litr“ i u nás hry jako *Gran Turismo*, *Colin McRae Rally*, *Final Fantasy VII* či *Tomb Raider II*.

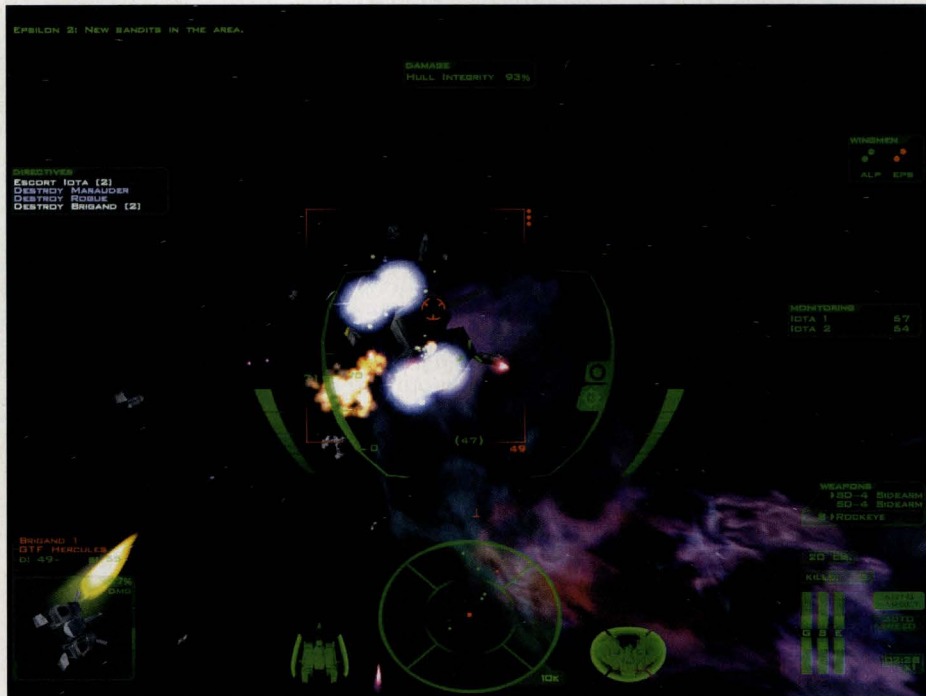
GameStar

Už o tom nemusíme pochybovat. Vedle *Star Wars* a *Wing Commanderu* nám vyrostla další vesmírná série.

FreeSpace 2

Descent: *FreeSpace*, dílo týmu Volition, jenž se z části skládá z bývalých členů Parallax Software (autoři *Descentu*, odtud název), se objevil před rokem a nabídl tak trochu nový přístup. Nesoustředil se na jímavý příběh, s permanentně neoholeným Markem Hamillem v hlavní roli, ani na vymyšlení všeho „co se ještě dá nacpat do *X-Wingu*, aby to pořád byly ty správné Hvězdné války“. To, o co v *Descent: FreeSpace* šlo, byla hra, její hraní, ovládání, plnění misí – zkrátka hrátelnost, jak říkám já, či gameplay, jak z nepochopitelných důvodů pokaždé upřesňuje pan Bludr. Nu a nyní, po pouhém roce, se na nás řítí díl druhý (s plným názvem *Descent FreeSpace: The Great War*), jehož beta-verze přistála spolu s plackou *Planescape: Torment* jednoho parného červencového dne uprostřed mého redakčního stolu (jak říkám já), či „té hromady kompostu“, jak z nepochopitelných důvodů vždy upřesňuje zbytek redakce.

Kde začít? Nemá cenu rozebrat příběh – opravdu za to nestojí. Jde jen o pokračování vál-



ky spojených sil Země a Vasudanuů proti Shivanům, kteří se odkudsi opět vynořili, aby lidstvu dokázali, že xenocida bez finíse nebyl ten nejlepší nápad. Jsou tu i nějaké zmínky o Zemi samotné. Ta totiž byla posledních třicet let odříznuta od zbytku vesmíru,

kterážto skutečnost dává tušit záhadu, již dozajista rozloukne některá z posledních misí. Uf. Co ale cenu rozhodně má, je podívat se na novinky, které *FreeSpace 2* přináší – na první pohled jich totiž moc není, ale na ten druhý...

Skutečně, při zběžném pohledu by se mohlo zdát, že pokračování *Descent: FreeSpace* je čistě komerční záležitost – vzhledem se prakticky neliší od dílu předchozího, příběh je ta nejhorší sci-fi tuctovka, vyhrabaná zpod kvasící hromady

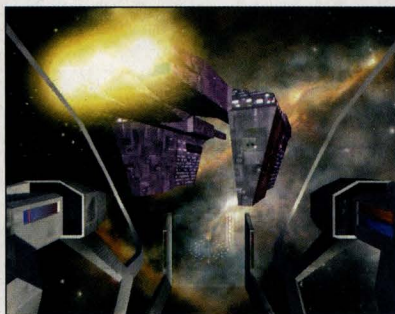
Nadcházející vesmírná sezóna



- Vyvíjí/vydává: Digital Anvil/Microsoft
- Dokončení: 4. čtvrtletí 1999
- Podobá se: *Wing Commanderu*

Asi hlavním konkurentem *FreeSpace 2* bude právě *Starlancer* od Digital Anvil, vydávaný Microsoftem. Podobně jako ve *Wing Commanderu* můžete se i v této hře těšit na propracovaný příběh, mnoho animací a filmiček a podle všeho i velmi obstojnou vesmírnou akci. Uvidíme, zda uspěje a dočká se pokračování, podobně jako tomu bylo u *FreeSpace*.

Starlancer



- Vyvíjí/vydává: Egosoft/THQ
- Dokončení: srpen/září 1999 (německá verze již vyšla)
- Podobá se: *Elite*, *Privateer*

Další vesmírnou hrou, která se ale pravděpodobně objeví dříve než *FreeSpace 2*, je *X-Beyond the Frontier*. Jedná se o další z nespočetných návratů ke staré dobré *Elite* – tentokrát doplněný i poměrně sofistikovanou simulací vesmíru jako takového. Grafika i ostatní drobnosti vypadají vcelku na úrovni – *X-Beyond the Frontier* zkrátka potěší všechny fanoušky *Elite* či *Privateeru*.

X-Beyond the Frontier

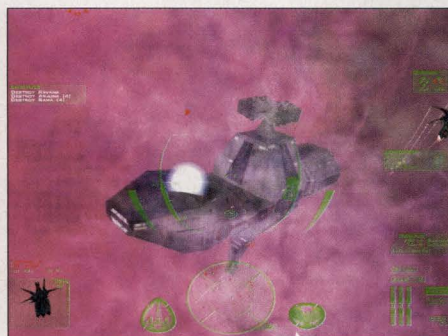


- Vyvíjí/vydává: Sierra Studios
- Dokončení: září 1999
- Podobá se: ničemu

Mnoho hráčů považuje *Homeworld* (zejména díky doposud zveřejňovaným screenshotům) za vesmírnou simulaci, zařadili jsme ji sem, abychom to alespoň uvedli na pravou míru. *Homeworld* je strategie, která se ale celá odehrává nikoliv ve 2D pohledu, ale v trojrozměrném vesmíru. První, co člověka napadne, je „*Battlezone* ve vesmíru“, ale ani to není přesné. Zkrátka a dobře: *Homeworld* bude dozajista převratnou strategií. Více už v příštím čísle.

Homeworld

posledních třiceti dílů Ledové společnosti, přibylo jen pár nových efektů a nové mise. Jakmile se ale do hry ponoříte, zjistíte, že ačkoliv *FreeSpace 2* skoro stejně vypadá, hraje se zcela jinak. Zatímco v díle prvním se snad každý rozplýval nad doposud nepřekonaným ovládním a rozhraním, vlastní mise byly spíše slabým místem. S tím je ale konec. Soudě podle cca šesti misí, které jsem v *DF2* odehrál, vás čekají ty nejtěžší, nejkomplicovanější a nejsložitější souboje – snad žádná totiž neskončila do puntíku tak, jak briefing před-



pokládal. V dobré polovině z nich jsem dokonce ani nespínil původní hlavní cíl – buď vyvstal úkol jiný, nebo to prostě bylo nemožné, protože se objevila nečekaná přesila, a i v debriefingu jsem se dozvěděl, že mohou být vědný za celistvost své pánevní oblasti. Některé mise lze navíc dokončit s různým výsledkem, což dává tušit, že když už *FreeSpace 2* nebude mít kampaň dynamickou, rozhodně se dočkáme nějakého toho větveného příběhu. Věci odehrávající se během misí jsou vůbec neuvěřitelné – piloti si nejen povídají, zdraví se, komentují situaci (nic neobvyklého), ale stěžují si i na nesmyslné rozkazy či neschopnost velitelství. V průběhu některých opravdu komplikovaných vesmírných akcí na-

víc dostanete jakési briefingové intermezzo, po kterém pokračujete dál v boji.

V bojové oblasti přibylo samozřejmě pár nových lodiček (ta nejroztomilejší se má jmenovat Juggernaut, má mít slušných šest kiláků naděl a ježit se dobrými osmdesáti kanóny), objektů, ale hlavně, hlavně tu přibyla neskutečně nechutná, odporná, slizká, fujtaxlová a neuvěřitelně megaprásková věc – paprsek. Takový paprsek dokáže během několika desítek sekund rozpárat i velkou koretu, nemluví o tom, jak skončíte vy, když se nějakému přípletete do cesty, přičemž je jedno, zda byl určen vám, nebo loďce kterou pronásledujete. Aby toho nebylo málo, je paprsek účinný i na opravdu velkou vzdálenost,

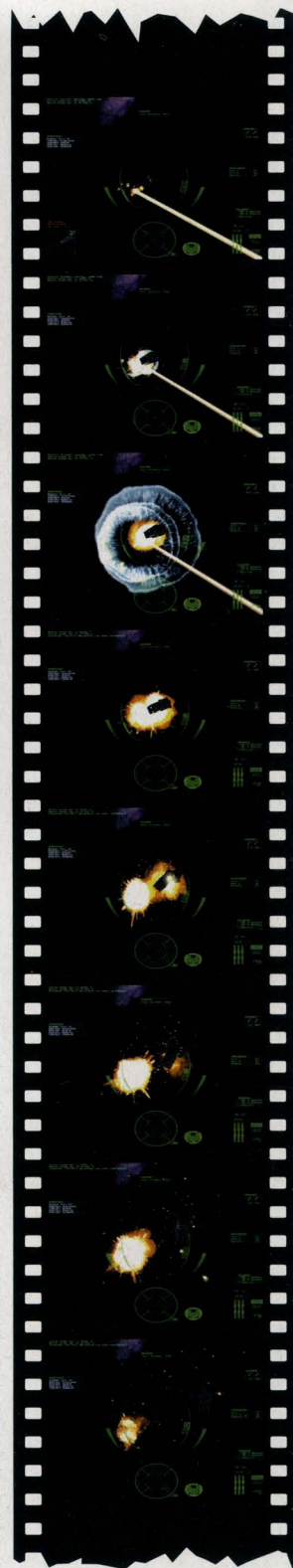
takže nějaký rychlý útěk do bezpečí se rozhodně nekoná. Jediné, co tedy můžete dělat, je kličkovat a modlit se otcenáš, korán či tóru – podle aktuálního rozpoložení či náboženské příslušnosti.

Asi jste si už všimli, že některé z obrázků obklopujících tento článek jsou na vesmírný simulátor v poněkud nezvyklém růžovém odstínu – a to je další (a možná nejmarkantnější) novinka, kterou *FreeSpace 2* přinese. Mlhovina. Zapomeňte na rakety s velkým dostřelem, zapomeňte na senzory, které odhalí nepřítele ve vzdálenosti mnoha kilometrů – souboj v mlhovině je tou pravou zkouškou pilotáže. Ještě rádi si vzpomenete na zkušenosti posbírané během hodin hraní *EAW* či *Fighter Squadron*, a ačkoliv se právě nacházíte v Mlhovině Raka či poblíž Tau Ceti a v ruce nedržíte svůj milovaný FW-190, zařvete nejednou z plných plic: „Achtung! Engländer um drei uhr!“

Zkrátka a dobře: *FreeSpace 2* vypadá pěkně, a pokud se těch slibovaných třicet misí plus multiplayer bude hrát stejně dobře jako ty, které byly k vidění v beta-verzi, máme o zábavu postaráno. Takže nashle u recenze.

Lukáš Erben

9 0270

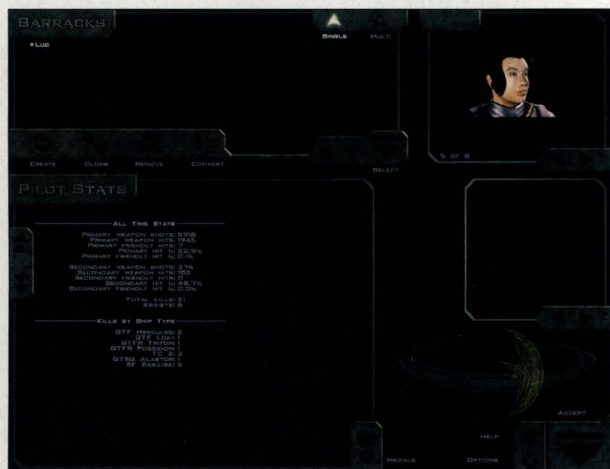


FreeSpace 2

Žánr: vesmírný simulátor
Vydává: Volition
Vydává: Interplay/Virgin
Plánované dokončení: říjen 99

Hotovo z  90 %
První dojem  Velmi dobrý

FreeSpace 2 bude další proteinovou bombou pro všechny milovníky vesmírných simulátorů.



PLANE SCAPE TORMENT

Probudit se v tmavé místnosti se spoustou polorozřezaných těl, lahviček plných rozličných tělních tekutin a hromadou nástrojů určených k sadistickým účelům není zrovna typický začátek pěkného příběhu.

Ato ještě není všechno. Kromě těchto odporností je vedle vás mluvící lebka žadonící o to, abyste nejbližšímu kostlivci utrhli hlavu a tělo jí přinesli. Když už nějakého chudáka najdete, lebka ho odmítne s tím, že je jeho tělo moc použité. Dalším problémem vašich prvních kroků je, že si nemůžete vzpomenout na nic z toho, kým vlastně jste a proč trčíte v té odporné díře zvané márnice, připomínající spíše laboratoř dr. Franka Kameňáka. Po pár krocích vám však jedna věc dojde, nemůžete zemřít. Pokaždé, když vás někdo skolí, objevíte se opět na „operačním“ stole. A tak se s tímto faktem, i s tím, že si někdo z vašich zad udělal skalpelem deníček, budete muset smířit.

Poměrně tajemný a utajovaný příběh připravované hry *Planescape: Torment* by se tedy



podle prvních dojmů z preview verze dal popsat jako hon za vlastní identitou a smrtí. Vyplynulo to jak z rozhovoru s páry bytostmi, tak i z věštby mrtvé lásky našeho neznámého hrdiny. Více se však pravděpodobně dozvíme až ve hře samotné.

Ta by se měla objevit na pultech obchodů někdy na podzim tohoto roku, a kromě toho, že jí mají na svědomí programátoři z Black Isle Studios (*Fallout 1* a *2*), charakterizují ji především dvě základní věci. Tou první a zpočátku jasně identifikovatelnou je, že hra běží na enginu *Baldur's Gate*, veleúspěšného RPG ze světa *Forgotten Realms* AD&D. Zatímco hra tedy vypadá stejně, celý interface byl upraven tak, aby měl svůj vlastní ráz (tedy až na mapu, ta zůstává stejná). Hlavní odlišnost seznáte v podobě malého akčního menu, které se objeví při stisknutí pravého tlačítka, čímž za prvé odpadá nutnost jezdit kurzorem až kamsi ke spodní hraně obrazovky, a za druhé se při tom hra zastaví, takže se nemůže stát žádný malér. Netradičně vypadá i inventořář, jehož všechny funkce jsem ještě zdaleka neodhalil, a okno s vašimi vlastnostmi, kde nechybí sáhodlouhá charakteristika bo-

nušů k útoku a k odolnostem. Ke stávajícímu vybavení přibyl seznam NPC postav a příšer, integrovaný do přehledu questů.

Druhou, pro ty z vás, kterým papírové hobby hry něco říkají, zajímavější charakteristikou *Planescape: Torment* je fakt, že hra se odehrává ve světě *Planescape* AD&D. Ten se vyznačuje zásadními odlišnostmi ve fungování světa a jeho složení. Pravidla *Planescape* jsou ovšem trochu složitější, a tak se s nimi a se světem vůbec seznámíte blíže až v rámečku, který sem přilepil Karel Papík, redakční odborník na hobby hry. Důležitě je, že můžete zapomenout



na všechny hobby, elfy a trpaslíky a připravit se na tvary a rozměry našim zvyklostem do této chvíle cizí.

Kromě těchto odlišností se skalní RPGčkáři mohou cítit mj. dotčeni absencí tradiční tvorby postav. Nechybí zde sice atributy typu síla, inteligence atd., ani postupy na vyšší levely při





dosažení jistého počtu zkušeností, ale nemůžete ovlivnit povolání Bezejmenného, jak se vaše postava na začátku hry jmenuje. Tento fakt samozřejmě souvisí s již zmiňovaným „oknem“, které sužuje vašeho hrdinu. Postupem času, jak se

Planescape

Jedním z prvních komerčně úspěšných stolních RPG byla hra *Dungeon & Dragons* od firmy TSR. Úspěch této hry tkvěl mimo jiné v masové podpoře tohoto systému ze strany TSR - nové moduly, pravidla i prostředí byla chrlena v míře jinde zcela nevidané. Jedním z posledních prostředí pro AD&D byl právě *Planescape*, který se od ostatních liší především tím, že se nejedná o popis nějaké konkrétní země či světadílů, ale je to popis celého světa, a to ani ne tak ve smyslu astronomickém, jako spíše filozofickém. Vesmír je rozdělen na Prime Material Plane (svět fyzický, jak ho známe my), Inner Planes (světy elementální, paraelementální a quazielementální) a Outer Planes (velmi zjednodušeně řečeno myšlenkové světy generované egem). Tyto světy jsou spojené astrálními a éterickými pláňmi.

Planescape je o ideách a filozofii (doslova „about the meaning of the universe“), je to svět, kde myšlenky jsou nerozlučně spjaty s činy, kde každý má možnost vidět místa, kam se může dostat po své smrti. Není to místo pro slabochy, protože tady každý ví, jak slabši končí...



budete seznamovat se svou minulostí, byste měli získávat další a další schopnosti. Jakým tempem a jaké přesně, to zůstává nadále otázkou. I když umlácit protivníka vlastní rukou odtrženou od těla nebo vylákat soupeřova ducha a přemluvit jej, aby zabil svého „vlastníka“, což jsou jediné informace zveřejněné programátorským týmem, to nezní vůbec špatně.

Další novinkou v už i tak velice zajímavé charakteristice hry je údajná variabilita předmětů a jejich vlastností. Většina z nich by měla mít jméno, historii a měla by se chovat podle různých kritérií. Možná se do-



čkáme i toho, že zbraně budeme muset přemluvat k boji a zpívat jim před spaním.

Když už je řeč o předmětech, mohli bychom ještě zmínit jednu malou inovaci. Autoři aplikovali do hry tzv. floating text, což znamená, že při prohlížení předmětů mimo inventarář (což mimochodem v *Baldur's Gate* nešlo) se objeví text, který zůstává „zavěšen na místě“ a mizí po pár

společníků. Děj by neměl být lineární a měl by se vyvíjet podle toho, do jaké z deseti náboženských skupin vstoupíte. Délka hraní by neměla být kratší než u *Baldur's Gate*, tedy nějakých 50–70 hodin.

A jaký je můj dojem po prvních minutách hraní? Grafika je skvělá, pohyb mírně trhaný, děj vypadá opravdu zajímavě a hra celá působí dost komplexním a zároveň složitým dojmem. Jedno je ale jisté. *Planescape: Torment* bude určitě bodovat originalitou prostředí. Ta ovšem nemusí vždy znamenat všechno. Vždyť to přece znáte, ne?

Tomáš Varoščák

9 0271



Planescape: Torment

Žánr: RPG

Vyvíjí: Black Isle Studios

Vydává: Interplay

Plánované dokončení: podzim 1999

Hotovo z

80 %

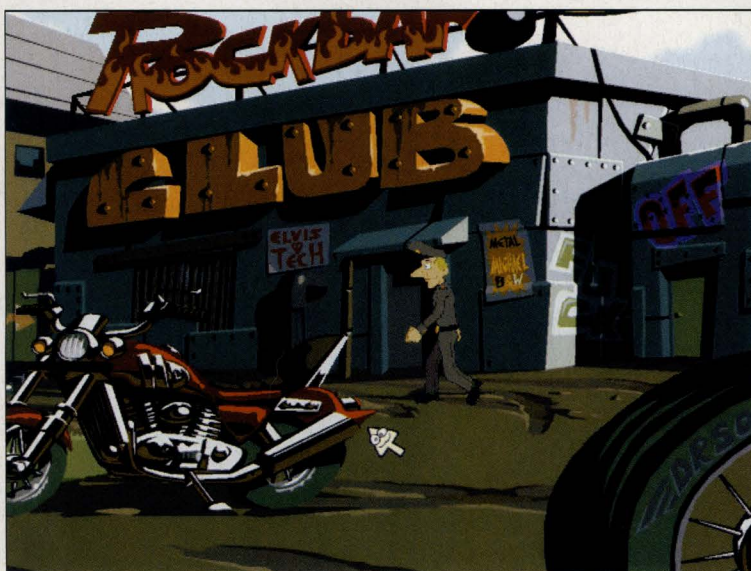
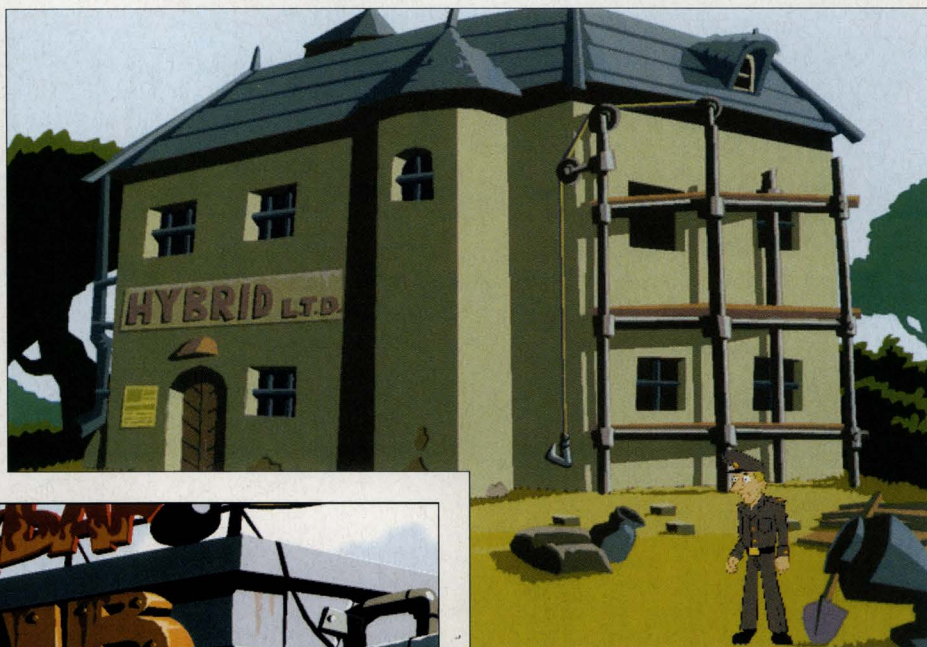
První dojem

Dobry

chvilkách nebo při opuštění obrazovky. A o čem jsme ještě nemluvili? Souboje by měly probíhat stejně jako u *Baldur's Gate*, snad jen s výjimkou kouzel, která budou jiná a opět budou chloubou grafického provedení. Hra by měla být pouze singleplayer, i když po cestě budete mít šanci nabrat až osm rozličných

Polda 2

České adventury si na našem trhu vybudovaly poměrně slušnou tradici a staly se prakticky jediným opravdu úspěšným žánrem – v žebříčku 30 nejprodávanějších her v České republice za první pololetí letošního roku je jich hned šest.



Je neoddiskutovatelným faktem, že ani v tomto žánru nemá zdaleka každá hra zaručenou masovou prodejnost, hluboko za očekáváním dopadl například *Dream Land*. Již dnes je však téměř jisté, které tři hry budou okupovat žebříčky prodejnosti ve druhé polovině letošního roku – kromě nové *NHL 2000* se to očekává od druhých dílů úspěšných adventur *Horké léto* a *Polda*. Je otázkou, která se dočká většího úspěchu – obě hry mají nový atraktivní engine, podstatně vylepšenou grafiku a ambiciózní příběh. Informace o *Horkém létu 2* jsme vám už dávno přinesli, v příštím čísle se snad dočkáte i recenze a plně optimalizovaného dema, takže přišla řada na dvojku *Poldy* od Zima Software. Ta totiž rozhodně nevypadá o nic hůře... spíše naopak.

Od prvního dílu se změnilo snad úplně všechno, v první řadě samozřejmě vývojový tým. Zatímco *Poldu* programoval poměrně neznámý Sleep Team, pro druhý díl se producenti snažili vybrat to nejlepší

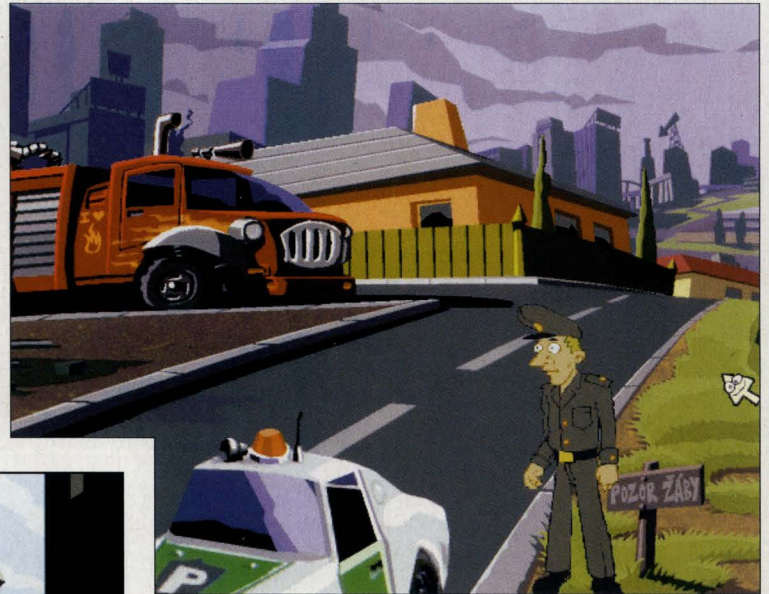
z branže, a tak na projektu pracují zkušení tvůrci např. *Bran Skeldalu* a *Dream Landu*. Z toho vyplývá, že i jejich ambice jsou výrazně vyšší. Rádi by s projektem prorazili na další trhy, sympatické je, že zůstane zachovaná cena 599 Kč. Jedním z mála pojetí s prvním dílem bude dabing, který opět opatří trojici Luděk Sobota, Petr Nárožný a Jiří Lábus, tentokrát však s největší pravděpodobností posílené o známého imitátora Jiřího Faltuse a dost možná i o někoho dalšího.

Z obrázků je zřejmé, že právě grafika bude největším trumfem *Poldy 2*. Žádné ruční kreslení na papír a následné skenování jako v případě konkurenčního *Horkého léta 2* či *Ve stínu havrana*, ale původní počítačová grafika, která nepostrádá vlastní styl. Jednobarevné plochy a zakřivený komiksový vzhled v našich srdcích vyvolal vzpomínky na podobně ražený *Day of the Tentacle* či *Sam & Max*, což je asi ta největší poklona, kterou můžeme českému tvůrci adventur vystráhnout.



Je zřejmé, že nejen grafika dělá hru Hrou – k tomu je potřeba např. i výborná animace postav a samozřejmě skvělý, vtipný a originální příběh. Opravdu si nedokážeme představit situaci, kdy se i v tomto směru někdo přiblíží božským legendám od LucasArts. Faktem ale je, že i zde vypadá *Polda 2* velmi zajímavě. Místem činu je fiktivní městečko Marsias, ve kterém vznikla revoluční technologie na klonování lidské rasy. To samozřejmě nachází široké uplatnění, vznikají dvojníci

politiků, umělců, vědců a také krásných děvčat, kterých pochopitelně rovněž není nikdy dost. Městečko Marsias díky této DNA revoluci vzkvétá a stává se trnem v oku mnoha závistivců, například obyvatelů konkurenčního města Barbieland. Právě záškodník z Barbielandu se rozhodne Marsias zničit a pro svou akci si zvolí prestižní vyvrcholení obchodní sezóny, prezentaci klonované krásy, soutěž Miss Marsias. Zde je unesena favoritka soutěže, krásná Claudia Schiffer, a aby



toho nebylo málo, je navíc podpálen hotýlek Růžová, kde se akce koná. Prestiž a prosperita firmy a potažmo i městečka jsou ohroženy a je třeba tento stav rychle a zdárně vyřešit. Případu se ujímá policista Pankrác...

Rozsah hry sice pravděpodobně nepřekoná velikost na

české poměry obrovitého *Dream Landu*, autoři však odhadují minimálně dvojnásobný herní čas oproti prvnímu dílu. Podíváte se na policejní stanici, do Hybridária, kde jsou chovány klonové zmetky, do rockového klubu, do vily klonovaných krássek, navštívíte trosky spáleného hotelu a samozřejmě i Barbie-land včetně hlídaného sídla sa-

motného démona, který to má všechno na svědomí. Lokaci je 60 a postav, se kterými bude Pankrác komunikovat, se chystá přes třicet.

Jak vidíte, vše vypadá velmi nadějně – *Polda 2* bude na trhu koncem října, a pokud vše vyjde tak, jak má, dočkáme se další změny na trůnu českých

adventur a nové nejprodávající hry. Zatímco možná komu není jasné, proč se *Polda* stal s přibližně osmi tisíci prodanými kusy historicky nejúspěšnější počítačovou hrou v České republice, u *Polda 2* se dost možná nikdo divit nebude. Je skvělé, že český trh nestagnuje a i v žánru, kterému se tu daří, jsou vidět obrovské kroky kupředu. Druhý díl *Polda* bude s největší pravděpodobností vrcholem práce českých tvůrců adventur, a i když pevně doufáme, že nikoliv ultimátním, těšíme se na něj jako malí kluci.

9 0272

Připravované české hry

Jméno	Výrobce	Žánr	Plánované vydání
Boovie II	FutureGames	logická	??
Death Tracer	Zima Software	3D akce	??
Dimension Hartross	Zima Software	realtime strategie	konec 1999
Flash Point	Bohemia Interactive	3D strategie	konec 1999
Flora	BBS	akční	??
Flying Heroes	Pterodon / Illusion	akční	??
Horké léto 2	Bohemia Interactive	adventure	září 1999
Hyper Core	Zima Software	arkáda	říjen 1999
Křižáci	Future Games	strategie	??
Tears	BBS	RPG	??
Woody	Cinemax	dětská adventure	konec 1999

Zdroj: <http://ondran.game-star.cz> – Ondran je téměř každý den aktualizovaný webmag o českých hrách. Můžeme jen doporučit...

Polda 2

Žánr: česká kreslená adventure

Vyvíjí: Zima Software

Vydává: Zima Software/JRC

Plánované dokončení: konec října 1999

Hotovo ze

60%

První dojem

Velmi dobrý

Velmi nadějně vypadající česká adventure s originálním a zábavným příběhem a za lidovou cenu. Co víc chtít?

SYSTEM SHOCK 2

USE LOWER LEVEL

Van Heun DECK

RESEARCH LAB

SECURITY CONTROL

BIOSCIENCE STATION

HYDROPONICS

SECTOR A

SECTOR B

SECTOR C

SECTOR D

SECTOR E

SECTOR F

SECTOR G

SECTOR H

SECTOR I

SECTOR J

SECTOR K

SECTOR L

SECTOR M

SECTOR N

SECTOR O

SECTOR P

SECTOR Q

SECTOR R

SECTOR S

SECTOR T

SECTOR U

SECTOR V

SECTOR W

SECTOR X

SECTOR Y

SECTOR Z

Biological Survey Labs

10011010100..P.P..Pohlédni ..nn..na s..sebe hackere. Ubohé stvoření z masa a kostí. Potíš se a třeseš pobíhaje po mých chodbách. J..jak se můžeš..š měřit s dokonalým n.nesmrtelným strojem? ... 01110010110

Cím začít? Možná tím, že *System Shock* je jednou z nejlepších her krátké počítačové historie. Jen těžko byste hledali TOP 10 všech dob, ve kterém by právě tohle cyberpunkové RPG chybělo. Nebo mám začít tím, že poslední tři dny jsem prakticky nespal a pokud jsem snad přece jen na pár hodin zamhouřil oka, tak jen proto, abych se v nočních můrách vrátil na UNN Von Braun a nechal se strašit smrtelně krásnou Shodan či šíleným Xerxem. Ne, začnu zcela jinde – zdaleka ne všichni se totiž pohybují v herním světě dost dlouho na to, aby *System Shock* znali, vraťme se tedy na úplný začátek.

Rok 2072. Edward Diego, velitel vesmírné stanice Citadel, náležející společnosti Tri Optimum, využil hackera k přeprogramování hlavní řídicí AI jménem Shodan. Bohužel přeprogramování vedlo k zešlešení Shodan, která se rozhodla přetvořit si lidstvo k obrazu svému – a uzavřená vesmírná stanice, plná laboroť a kultivačních tanků, k tomu byla víc než ideální. Šest měsíců – šest měsíců, po které vaše tělo absorbovalo nejruznější implantáty a rozhraní – vaši odměnu za práci provedenou na Shodan. Celých těch šest měsíců se na Citadel odehrávalo hotové peklo, a když jste se probudili, obklopovaly vás desítky zrůd, mutantů a robotů.



Nebyli jste ale tak docela sami, všude jste nacházeli záznamy a poznámky, ze kterých jste si postupně složili obraz toho, co se doopravdy stalo a co se teprve stát má. V některých odlehlejších částech stanice dokonce přežilo pár lidí, kteří se s vámi dokázali spojit a radit vám ve vašem postupu. Shodan ale byla vždy rychlejší, a vy jste tak místo spřízněné lidské duše našli jen hromádku chladnouceho masa. Teprve po mnoha dnech hraní jste mohli, jako skutečně poslední člověk na Citadel, podstoupit finální



souboj ve virtuální realitě a porazit Shodan.

Nyní, o 42 let později, patří ale události na stanici Citadel jen do vzpomínek. Korporace Tri Optimum je silnější než kdy dříve a slaví největší úspěch své (ale i lidské) historie. Obří kosmická loď UNN Von Braun, schopná cestování nadsvětelnou rychlostí, vyráží v doprovodu UNN Rickenbacker k Tau Ceti, aby tam vedla vědecký (ale i ekonomický :-)) průzkum vzdálených částí vesmíru. A aby to bylo všechno zajímavější, ve-

lí Rickenbackerů jistý William Diego, syn onoho Diega, jehož „zásluhou“ jste si na Citadel kdysi užili své. Von Braun nakonec úspěšně doráží k Tau Ceti, na jejíž planetách objevují vědci známky života. Výzkum živých forem ale neprobíhá zcela hladce a záhy dochází k velmi zvláštním pokusům zahrnujícím křížení lidských genů s geny objevených organismů. Do toho všeho přicházíte vy, obyčejný voják, a je opět na vás, abyste s pomocí svých schopností a rad vám nakloněných bytostí vše vyřešili. Časem se tedy dozvíte, jak je do všeho zapleten



Diego, stanice Citadel, co stojí za šílenstvím Xerxe (počítačového systému Von Brauna), proč tu je Shodan, proč je zpočátku tak trochu na vaší straně a zda ji zničíte. Vše nakonec vrcholí ve finále, o kterém prozradím jen to, že před rokem by bylo mnohem originálnější. Ale vraťme se na začátek.

Více RPG, to je heslo, které druhým *System Shockem* doslova vibruje. Počínaje samotným začátkem hry, kde si po absolvování tréninkového kurzu ve virtuální realitě vybíráte, do které ze složek armády vstoupíte, a jaké ze schopností si tedy zvolíte (trénink může být zaměřený na boj, technologické znalosti či psionické dovednosti), přes výběry jednotlivých tréninkových roků (zde si vybíráte svou specializaci v rámci tréninku) až po vlastní hraní, které je především o tom, jaké dovednosti máte či jaké se snažíte získat. Zajímavé je, že ačkoliv počáteční trénink do značné míry určuje váš „osud“ a způsob hra-



Vlastnosti

System Shock obsahuje, podobně jako klasická RPG, některé základní „stats“ a dovednosti. Kromě těch běžných stats (síla, odolnost, hbitost) tu jsou i další, méně obvyklé. Dovednosti jsou pochopitelně zcela odlišné od klasického RPG.

STR

Síla (strength) jistě není ničím neobvyklým. Určuje, kolik můžete nést, některé zbraně či brnění lze používat až od určité síly.

END

Odolnost (endurance) určuje maximální počet hit-pointů a odolnost vůči radiaci a toxinům.

AGI

Na hbitosti (agility) závisí vaše rychlost pohybu, vyšší hbitost zmírňuje následky pádu z výšky.

CYB

Vyšší kybernetická snášenlivost/přizpůsobivost (cybernetic affinity) vám umožňuje úspěšně používat technické dovednosti a rovněž umožňuje snáze překonávat zabezpečovací systémy.

PSI

Psionické schopnosti (psionic ability) určují vaši dovednost v psionických disciplínách (celkem jich je 25). Trvání, účinnost a rozsah jednotlivých psionických disciplín závisí na úrovni PSI.

Dovednosti (skills)



Hack

Dovednost hackování určuje vaši šanci nabourat se do rozličných počítačových a zabezpečovacích systémů.



Repair

Opravování určuje vaše šance opravit rozbité zbraně, či rozbité počítače a alarmy.



Modify

Dovednost modifikace vám umožňuje modifikovat zbraně, a vylepšit tak jejich přesnost či účinnost.



Maintenance

Schopnost údržby určuje, do jaké míry jste schopni zlepšit stav své zbraně. Pro použití této dovednosti musíte mít maintenance tool.



Research

Dovednost výzkumu určuje efektivitu, s jakou jste schopni zkoumat orgány, předměty a zbraně nepřátel. Výzkumem můžete získat užitečné informace a umožní vám používat zbraně nepřátel.

Čirá fakta

- možnost zvolit si tři základní druhy počáteční specializace
- 13 druhů zbraní ve čtyřech kategoriích
- 33 druhů psionických schopností v pěti úrovních
- 5 vlastností postavy
- 5 základních dovedností
- 5 různých brnění
- 7 druhů hypo-drog
- 6 druhů implantátů
- 22 druhů nepřátel
- desítky dalších předmětů a přístrojů
- více než 10 rozsáhlých úrovní
- výběr ze 16 bonusových „traits“ (vybrat si lze 4)

Psionické schopnosti

407 SÍLY PRVNÍ VRSTVY

Cryokinesis

Účinnost závisí na PSI (tedy úrovni PSI) Kryokineze je základní schopnost, kterou ovládá každý, kdo má psionické schopnosti. Kryokineze je schopnost vysávat teplo z cíle. Při jejím použití je proti cíli vystřelena koule, která způsobí zranění za tři body (za každou jednotku PSI energie danou do útoku), plus bonus odvozený na úrovni PSI útočnicka. Kryokineze je ideální zejména, pokud máte zrovna málo munice, při nízké úrovni PSI ovšem spotřebujete mnoho PSI energie.

Kinetic Redirection

1 sekunda/PSI

Kinetické směřování je další „povinnou“ PSI schopností. Kinetické směřování vám umožní přitáhnout si prakticky jakýkoliv předmět (ale i nepřitele). To je vhodné zejména v případech, kdy je nějaký cenný předmět evidentní nástrahou – pokud jej ovšem přitáhnete, pasti se vyhnete. Mnoho předmětů se navíc nachází na jinak nepřístupných místech.

Neuro-Relief Dampering

1 minuta + 20 sekund/PSI

Tato schopnost umožňuje mnohem lepší kontrolu svalového tonu – tím dokážete eliminovat zpětný ráz

zbraní, který je nepříjemný, zejména používáte-li burst režim střelby.

Psychogenetic Agility

2 minuty + 1 minuta/PSI

Je několik způsobů, jak zrychlit svůj pohyb. Můžete si aplikovat agilitu drogu, můžete použít speed boost implantát, či si agilitu vytrénovat. Pokud ale máte psionické schopnosti, můžete svou agilitu (hybnost, rychlost) krátkodobě zvýšit pomocí této dovednosti. A věřte, že toho

ni, vše můžete změnit a investovat do rozvoje jiných vlastností a dovedností – něco podobného je v mnoha klasických RPG nemožné, protože se vaše postava v druhotných disciplínách obvykle zlepšuje jen velmi pomalu. V SS2 si ale své „stats“ kupujete a necháváte implantovat, takže máte naprostou svobodu volby a rozvíjení se.

Nanity a cyber-moduly jsou alfou a omegou existence v SS2. Tohle je vlastně také docela novinka – v minulém dílu jste nic nekupovali, a tak jste ani nemuseli platit, tentokrát se ale platí pořád a za všechno. Někdy je to pakatel, jindy tučná suma, ale vždy vás hra alespoň o tři či pět nanitů obere. Chcete hackovat? Pět až 30 nanitů podle obtížnosti – a to prosím za jeden pokus! Pokud se vám nepovede, musíte zaplatit znovu. Pokud keypad poškodíte, musíte zaplatit tak deset nanitů, když jej opravujete. Nanity potřebujete k uzdravování na



jete si za ně totiž zmíněné „stats“ – tedy vlastnosti, dovednosti a schopnosti (psionické a ovládání zbraní). Jejich získání je mnohem složitější – tu a tam jich pár najdete, ale nejlépe jich získáte od spřízněných duší (ale i od těch méně spřízněných, jako je Shodan) za splnění nejrůznějších úkolů.

Zcela neuvěřitelná je míra potřeby všemožných dovedností, předmětů



chirurgických jednotkách, k provozu „rekonstrukčního“ přístroje, samozřejmě při pekelně drahém nakupování v replikátorech a při desítkách dalších příležitostí. Jejich získání není nějak obtížné – naleznete je

u mnoha mrtvol i mutantů, tu a tam se povalují po zemi a můžete si je vyrobit recyklací nepotřebných nábojů a předmětů (mrtvolky ani zbraně ovšem recyklovat nelze). Cyber-moduly nejsou zrovna platidlo, ale svou cenu mají – kupu-

a schopností. Počínaje hackováním přes zbraně (viz dále) a výzkum až po takové prkotiny, jako je nakupování – vždy se vám ta či ona dovednost hodí a může vám ulehčit život. Kupujete u replikátoru? Pokud umíte slušně hackovat, můžete jej upravit, aby vám místo nesmyslů, jako je porcelánový hrnek, nabídl EMP granáty nebo Med kit. Chcete použít nový aliení implantát? Nu, pak musíte zvládat výzkum a nejprve jej s pomocí příslušných chemikálií prozkoumat. Vše je navíc neuvěřitelně provázáno. Kupříkladu pokud jste se soustředili na psionické schopnosti, nejste příliš dobří v hackování. Nevadí. Stačí použít správný implantát, který vám zvýší CYB (hackování) o jednu úroveň, aplikovat si příslušnou drogu, či se naučit psionickou schopnost Cyber Afinity, která dočasně zvýší vaši CYB o dvě úrovně.

A pokud jste opravdu dobří, můžete použít schopnost Remote Circuit Manipulation. Je váš im-



plantát vybitý? Nu, můžete s sebou nosit baterie, najít power station (na rozdíl od prvního dílu mají předměty každý vlastní zásobu energie a neexistuje žádná celková energie, kterou byste disponovali), nebo jej nabít pomocí PSI schopnosti Electron Cascade. Dokonce i v případě, že nemáte pro „rozlousknutí“ dostatečné CYB ani PSI schopnosti, můžete ještě zkusit najít ICE-pick, pomocí kterého se můžete vloupat kamkoliv. A to je jen jeden příklad z desítek možných – vše je navíc dokonale provázáno a závisí jedno na druhém. Mnoho problémů můžete řešit různými cestami a hru lze odehrát neuvěřitelným množstvím způsobů. Při tom všem ale není SS2 přespříliš obtížná, jen je nutné si vše pečlivě prostudovat, jinak se o hodně připravíte. Opravdu vřele doporučuji poslechnout/precíst si každý log, vzkaz, popis předmětů a zbraní, protože jsou to často informace vitální, či vám mohou podstatně ulehčit život na Von Braunovi.

Zbraní ubylo co do počtu – celkem jich je 13 (v prvním dílu bylo několik druhů jen u pistolí, automatických zbraní a co já vím čeho všeho ještě), ovšem značně se změnila jejich struktura a zejména používání. Zbraně jsou tentokrát děleny do čtyř skupin – standardní, energetické, exotické a těžké. V závislosti na vašich dovednostech v tom kterém druhu zbraní tak můžete používat různě účinnou a těžkou výbavu. Nic ale není tak jednoduché, jak to vypadá – k používání pistole vám sice stačí dovednost standard na první úrovni, ale na laserový meč už potřebujete energii na čtvrté úrovni, a AGI na trojce. Na použití worm launcheru (asi nejlepší zbraň) pak potřebujete STR 3, AGI 3 a exotice na šesté úrovni, nejdříve jej ale musíte pomocí dovednosti research prozkoumat. Ani to ale není vše, střelné a energetické zbraně se totiž používáním velmi rychle poškozují a během boje se mohou i zaseknout. Pro jejich opravu a údržbu potřebujete dvě různé dovednosti – podle úrov-

nejednou využijete – ať už při rychlém proběhnutí zaměřenou chodbou, či při útěku před příliš silným nepřítelem. Co je ale nejlepší – můžete tak dočasně použít zbraně, které vyžadují vyšší agilitu, než jakou disponujete – nezapomeňte ale, že jakmile psychogenetická agilita vyprchá, zbraň se vám vrátí to inventaráře, či ji upustíte (pokud se do inventaráře nevejde).

Psychogenetic Cyber Afinity

2 minuty + 1 minuta/PSI
Pro použití této schopnosti musíte mít alespoň minimální úroveň některé CYB dovednosti (tedy hackování, modifikování či opravování). Při použití PSI Cyber Afinity dostanete k těmto svým schopnostem dočasný bonus, který vám umožní hackovat některé složitější zámky či opravit a modifikovat některé zbraně.

Psycho Reflective Screen

20 sekund + 30 sekund/PSI
Další „must have“ vám umožní kdykoliv si vytvořit psychogenetické ochranné pole, které dokáže zastavit 15 % jakéhokoliv útoku. V jistém směru je tedy mnohem lepší než klasické či energetické brnění, které má sice mnohem vyšší účinnost, ale proti některým útokům nedokáže ochránit.

Remote Electron Tampering

5 sekund + 5 sekund/PSI
Pokud jste opatrní a navíc jsou vaše kyberschopnosti dostatečně vyvinuté, nebudete tuto schopnost možná potřebovat. Na druhou stranu strýček Sam říká: „Better be safe than sorry.“ a tak byste ji neměli opomíjet (v pokročilé části hry ji navíc pořídíte za mrzké dva kyber-moduly). Umožní vám zkrátit „timeout“ (tedy dobu trvání) alarmu, který jste svou nešikovností spustili.

SIÉ SYLY DRUHÉ VRSTVY

Adrenaline Overproduction

4 sekundy/PSI
Jak název sám napovídá, aktivuje tato schopnost vaše nadledvinky a vyzdímá z nich maximum. Hodí se zejména, pokud musíte ustát nějaký ten souboj na tělo. Sam jsem ji ale téměř nepoužíval.

Anti-Entropic Field

1 minuta/PSI
Velmi důležitá schopnost. Nejednou se stane, že jsou vaše zbraně nadranc, v dohledu není žádný kloudný replikátor, repair droidy vám došly a za rohem číhá něco opravdu nepěkného. Pokud nechcete, aby se vám v nadcházejícím souboji zbraň pod rukama rozpadla (a vy vzteky způsobili rozpad něčeho na stole), zapněte se antientropické pole. Po dobu jeho působnosti se totiž žádná střelná zbraň nepoškozují a nemůže se zaseknout.

Cerebo-Stimulated Regeneration

4 HP + 1 HP/PSI
Triviálnější už to být nemůže – prostě a jednoduše uzdravování, za které platíte PSI energii. Tuto dovednost si v druhé vrstvě pořídíte ze všeho nejdříve a při jejím používání si vždy instalujte implantát zesilující PSI dovednosti, ušetříte tak cenné PSI body.

Localized Pyrokinesis

15 sekund + 8 sekund/PSI
Kolegové holdující klasickému RPG by to asi nazvali Flame Shield. Místní pyrokineze vytvoří v okruhu 5 stop (plus stopa za každou PSI úroveň) okolo vašeho těla pole, které způsobuje zranění všem protivníkům, již se v něm nacházejí. Má navíc postranní funkci – vydává záření, které lze využít při procházení temnými prostory.

Neural Decontamination

10 sekund + 5 sekund/PSI
Antiradiační oblek je příliš velký na to, abyste jej tahali neustále s sebou (a na těle máte většinou štít), takže možnost vytvořit si psionický štít, který vás ochrání od 80 % ra-



diace, je v mnoha případech nenahraditelná.

Psychogenetic Strength

2 minuty + 1 minuta/PSI

Velmi podobná psychogenetické agilite, ale pro změnu zvyšuje vaši sílu o dvě úrovně. Můžete tak používat zbraně, které jsou pro vás jinak příliš těžké, či nesl větší množství předmětů. I tady byste ale měli pamatovat na to, že pokud vyprchá, vrátí se vám zbraně do inventáře či je upustíte na zem.

Recursive Psionic Amplification

2 minuty + 1 minuta/PSI

Opravdu bizarní PSI dovednost, která na krátkou dobu zvýší vaši PSI o dvě úrovně. Kromě energie za její aktivaci ale navíc všechny PSI činnosti stojí dvojnásobek PSI energie než normálně. Vhodné, pokud musíte zvládnout silného nepřítele.

63 SILY TŘETÍ VRSTVY

Electron Cascade

20 % na PSI úroveň

Asi nejlepší dovednost třetí vrstvy vám dá schopnost získávat z okolního prostředí volné elektrony a nabíjet jimi své zbraně, brnění, sondy a další haraburdí. Za každou PSI úroveň můžete nabít předmět z 20 %, maximum je zároveň omezeno vaší repair schopností.

Energy Reflection

20 sekund/PSI

S použitím této schopnosti dokážete odrazit 50 % všech útoků vedených energetickými zbraněmi – ty používají zejména roboti a kyborgové. Ideální je zkombinovat tuto dovednost s klasickým brněním.

Molecular Duplication

30% šance na úspěch + 10 % /PSI

Umožňuje „kopírovat“ jakýkoliv zásobník munice nebo hypo stimulant. Není-li v dohledu replikátor či dostatek mrtvolek k prohledání, může vám zachránit život. Stojí ovšem dost nanitů.

Psionic Hypnogenesis

20 sekund/PSI

Znehybní jakýkoliv živý cíl (tedy nikoliv roboty), dokud na něj nezaútočíte. Hodí se spíše, pokud jste na tom špatně a žene se na vás příliš mnoho potvor najednou.

Neural Toxin Blocker

10 sekund + 5 sekund/PSI

Zejména od čtvrté úrovně dále budete mít časté problémy s toxiny (ať už díky pavoukům, či po šlápnutí na kupu červů), schopnost ochránit se od 80 % toxinů tak budete opravdu potřebovat.

Enhanced Motion Sensitivity

30 sekund/PSI

Schopnost detekovat nepřátele nacházející se poblíž se hodí vždy.

Projected Pyrokinesis

Účinnost závisí na PSI

Po kryokinezi druhá psionická dovednost pro boj na dálku. Tentokrát vysíláte proti cíli ohnivý projektil. Je účinnější než kryokineze.

64 SILY ČTVRTÉ VRSTVY

Psychogenic Endurance

2 minuty + 1 minuta/PSI

Zvýší vaši END (odolnost) od dvě úrovně – ideální zejména při tuhých soubojích.

Electron Suppression

2 sekundy + 1 sekunda/PSI

Znehybní jakéhokoliv robota. Bohužel trvání je velmi krátké.

Photonic Redirection

5 sekund + 5 sekund/PSI

Zneviditelní vás před nepřáteli a kamerami. Pokud vystřelíte, efekt pomine, i tak je ale trvání poměrně krátké.



ně těchto dovedností dokážete zbraně do různé míry opravit. Všechny zbraně můžete navíc pomocí dovedností „modifiky“ vylepšit.

I nepřátelé pokročili. Oproti prvnímu dílu jsou podstatně chytřejší (to je ale dáno zejména obecným vývojem her) a stejně jako v jedničce zde musíte na různé nepřátele používat různé druhy munice a zbraní. Navíc ale přibyla možnost zkoumat orgány získané z mrtvol (na to potřebujete dovednost research a mnohdy i nějaké ty chemikálie, které se nacházejí v chemických laboratořích roztroušených po jednotlivých patrech), po dokončení výzkumu získáte 25% bonus při jejich poškozování. Časem u některých najdete i nové hypo-stimulanty (ehm, to je „neutrální“ výraz pro různé stimulační drogy) a implantáty, které musíte prozkoumat a poté je můžete sami používat.

Budu upřímný, když jsem se dozvěděl, že hra poběží v grafickém enginu Thiefa, trochu mne zamrazilo. Thief byl totiž už v době svého vydání co se grafiky týče přece jen poněkud pozadu – navíc jsem si nebyl jist, zda bude možné vytvořit tak komplikovanou hru, jakou je druhý díl System Shocku, v nějakém univerzálním (a na první pohled nepřiliš dokonalém) enginu. Mýlil jsem se. Programátoři evidentně zapracovali, a tak engine dělá doslova zázraky – asi nejgeniálnější je použití barevných světél, která do



GameStar CD

Demo na CD 1

Jak jsem zmínil na konci recenze, na prvním CD naleznete hratelné demo System Shocku 2. Vyzkoušet si v něm můžete začátek hry (trénink) a první část úrovně 1. Ale vy už jistě demo hrajete ostořest...

značné míry nahrazují nízké rozlišení textur. Všechno navíc vypadá, jako by thiefovský engine System Shocku 2 seděl mnohem lépe než Thiefovi samotnému. Atmosféra, kterou grafika vytváří, je dokonalá – chodby a místnosti s krví na stěnách, hydroponické tanky, rekreační místnosti s rostlinstvem i jádro reaktoru – to vše tu opět je a vypadá to (na RPG) velmi reálně, ke konci pak velmi nereálně :-). Grafika sice není tak kvalitní jako v nejnovějších 3D akcích (např. Kingpin), System Shock 2 je ale rozhodně nejlépe graficky zpracovaným RPG, jaké bylo kdy vydáno. Daný za to jsou ovšem poměrně vysoké hardwarové nároky. Minimum P 200/32 MB RAM a 3Dfx karta je spíše zbožným přáním, na kterém hra poběží jen tak tak. Doporučuji spíše K6-2 300, Celeron či P II a Voodoo2/Banshee či TNT. Sám jsem hru hrál na Celeronu 450/128 MB RAM s grafickou kartou Millenium G400 MAX a vše běhalo v 1024x768 bez nejmenších problémů, ovšem už na „obyčejném“ TNT je hra znatelně pomalejší. Na Rivě128 nepoběží System Shock 2 vůbec.

Nové zbraně



Viral Proliferator

Viral Proliferator vyžaduje Exotic Weapons skill na úrovni 4. Byl vytvořen lidmi spojením technologií pozemských a nepřátelských. Jako munice jsou používáni červi, které lze najít po celé lodi – nejprve je ale nutné nabrat je do laboratorních baněk. Tato zbraň vypouští hostitele anti-annelidového viru.



Worm Launcher

Používá stejnou munici jako Viral Proliferator, umožňuje ovšem její použití na mnohem větší vzdálenost. Je účinnější a bezpečnější, ovšem má velkou spotřebu červů. Původ zbraně není zcela jasný, pro daný účel byla totiž natolik modifikována, že nelze určit její původní smysl.

Obraz tvoří jen část neuvěřitelně frustrující atmosféry, kterou je hra nasáklá. Ještě důležitějším prvkem je hudba a zejména zvuky – počínaje hlukem okolí, přes odpudivé hlasy mutantů a androidů („Are you one of us?“, „I'll take care of you my little child.“), které zní jak řezání polystyrénové desky, až po vaše vlastní halucinace a hlasy, které vás přesvědčují o zbytečnosti vašeho snažení. Vrcholem všeho jsou pak scény s duchy, ve kterých se vám přehrávají veselé události posledních týdnů (mučení při vědeckých pokusech, popravy...). Atmosféra je zkrátka a dobře bezchybná a noční hraní se zhasnutým světlem slabším povahám nedoporučuji.

První, co si po chvíli hraní uvědomíte (a zejména v průběhu první poloviny hry se to neustále vrací), je pocit děja vu (nebo spíš děja joué). Ano, něco podobného jste už jednou hráli, jen se to odehrávalo v odlišném prostředí, ale základní myšlenka zůstala stejná. S přibývajícimi hodinami ovšem dokážete rozlišit dvě podstatné věci: 1. *System Shock 2* je, co se přiběhu týče, postaven na podobných (výborných) prvcích jako díl první. Není tedy vzácností, že řešíte problémy, které se navlas podobají těm, jež jste řešili při prvním tažení proti Shodan. 2. Ovšem vlastní způsob, jakým se *System Shock 2* hraje, je od prvního dílu značně odlišný. Zatímco jednička byla mixem spíše akčního ražení, druhý díl klade mnohem větší důraz na pochopení všech RPG prvků – a zejména na jejich používání. Hra vás doslova nutí velmi pečlivě volit při nákupu vlastností, dovedností či psionických schopností a zejména

zpočátku vás učí maximální úspornosti a rozváznému využívání téměř každého předmětu, který najdete. Dějové „podobnosti“ v první polovině hry mne tak trochu překvapily, *System Shock 2* je ovšem pokračování, u kterého lze asi těžko očekávat něco jiného. Pokud jste navíc první díl nehráli, bude to pro vás zcela nový zážitek. Trochu mne též zamrzelo, že původně slibovaný kooperativní multiplayer (možnost hrát hru až ve čtyřech) tu chybí. Podle zpráv na internetu ale autoři přislíbili vydat dodatečný patch, který by měl do hry multiplayer přidat.

Neumím si představit, že by si někdo nedokázal v *System Shocku 2* najít „to svoje“. Je tu mnoho RPG prvků a vylepšování postav, je tu dostatek bojové taktiky a nechybí ani nějaké to střelení a boje pro fanfy akčního žánru. Je tu i mnoho logů a zpráv pro ty, kdo rádi sledují napínavý a propracovaný příběh, a celá hra má neskutečnou atmosféru. *System Shock 2* by bylo možné popisovat ještě na pěti dalších stránkách. Ty podle mého názoru nejzajímavější věci jsem pro vás rozvrhl do tabulek, které se rozvalují po okrajích stránek s recenzí, na mnoho dalšího ale budete muset přijít sami. A věřte, že byste měli, rozhodně byste měli. *System Shock 2* totiž stojí za jakýkoliv hřích – od absence v zaměstnání přes absenci školní či brigádnické až po absenci v manželském loži. Nepřekonal sice díl první, ale od vydání *Half-Life* a *Falloutu 2* je tou nejlepší hrou nejen pro fanfy inteligentních akčních her a sci-fi RPG, ale i pro všechny ostatní. Takže se vrhněte na demo na prvním CD a zamluňte si krabici ve svém obchodě se hrami.

Lukáš Erben
9 0273

System Shock 2

Žánr: RPG/akční	Minimální konfigurace:
Výrobce: Irrational/Looking Glass	P 200, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 250 MB, 3D karta
Vydavatel: Electronic Arts	
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ne (bude patch)	Celeron 333, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 570 MB, RivaTNT
3D akcelerace: D3D	

Hratelnost	Výborná
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Výborný
Obtížnost	Vysoká

Návrat jedné z nejlepších her historie. Povinnost pro každého.

90



Stasis Field Generator

Tato zbraň vyžaduje úroveň STR 3 a dovednost Heavy Weapons 3. Jde o pokusné zařízení, původně vyvinuté jako účinná nenarkotická metoda uspávání a znehybnování pacientů při chirurgických zákrocích. Vojské a bezpečnostní využití však přišlo záhy. Zbraň dokáže zmrazit cíl na různě dlouhou dobu.



Fusion Cannon

Fúzní kanón vyžaduje STR 4 a Heavy Weapons 6. Jedná se o zbraň, která je běžně zakázána pro svůj ne zcela známý vliv na životní prostředí. Bezpečnostní předpisy na UNN Von Braunovi jsou ale mnohem tolerantnější než na Zemi, a tak ji Tri Optimum zařadilo do standardní výzbroje.

Remote Pattern Detection

1 minuta/PSI

Při použití této dovednosti se vám zobrazí poloha mnoha užitečných předmětů, jako jsou lékárníčky, nanity, hypos, implantáty a audio-logy.



Remote Circuitry Manipulation

5 sekund/PSI

S touto dovedností můžete pro hackování používat psionické schopnosti namísto hack-dovedností.



Místo nanitů za hackování „platíte“ psionickou energií.

Molecular Transmutation

Umožňuje konvertovat náboje, implantáty a nástroje na nanity. Nahrazuje recykler, který vám tak uvolní místo v inventarí (i když pouze jedno políčko).

Cerebo-Energetic Extension

10 sekund/PSI

Umožňuje vám dočasně použít PsiAmp přístroj jako účinnou zbraň pro ruční souboje. Prostě s tou koulí mutanty umlátíte :-).

PSY SÍLY PÁTÉ VRSTVY

Psychoreflective Aura

10 sekund + 20 sekund/PSI

Obdoba Screen z první vrstvy, sice vydrží kratší dobu, je ovšem mnohem účinnější. Ochrání proti 60 % veškerých útoků, co do dat.

Imposed Neural Restructuring

10 sekund/PSI

Nepřítel (organický, nikoliv robot) začne útočit na ostatní nepřátele. Efekt končí vypršením časového limitu, nebo pokud na ovlivněnou potvoru zaútočíte.

Advanced Cerebo-Stimulated Regeneration

5 HP + 5 HP/PSI

Podstatně účinnější varianta uzdravování z druhé vrstvy. Umožňuje okamžité uzdravování.

Soma Transfer

4 HP + 1 HP/PSI

Sebere hit-pointy nepříteli (pouze biologickému, nikoliv robotům) a přidá je vám. Jedna z nejlepších PSI dovedností vůbec.

Instantaneous Quantum Relocation

Při prvním použití této schopnosti nastavíte „teleport marker“, tzn. uložíte si do paměti nějaké místo v úrovni. Při druhém použití budete na toto místo přeneseni.

Metacreative Barrier

4 minuty

Vystřelí energetický náboj, který v místě dopadu vytvoří zed s odolností 200 HP.

External Psionic Detonation

8 HP + 2 HP/PSI

Vytvoří na zemi psionickou minu, ta zraní příšery, které přes ni přejdou.

**BIGGER
IS BETTER**

**AKČNÍ
NÁŘEZ**



SHOGGO 昇岡
mobile armor division

Vychází
3. září

V příštím čísle **GameStar Pro**
se těšte na plnou verzi **NOVÉ**
akční pecky, kterou vám přináší



AutoCont

počítače • služby • řešení

Jak si předplatit:

Vyplněný předplatitelský kupon nalepte na korespondenční lístek a odešlete na naši adresu. Pokud chcete daňový doklad, zavolejte na tel. 02/570 88 161-2 (ČR) nebo 07/44 45 45 59 (SR). Můžete také mailovat na predplatne@idg.cz (ČR) nebo magnet@press.sk (SR).

	ČR běžně	ČR doporučeně	SR běžně	SR doporučeně
12 čísel	1 176 Kč	1 326 Kč	1 404 Kč	1 584 Kč
6 čísel	591 Kč	666 Kč	712 Kč	802 Kč
3 čísla	297 Kč	nelze	357 Kč	nelze

Tímto si objednávám předplatné časopisu GameStar: běžně doporučeně

roční předplatné (12 čísel) _____
firma, IČO, DIČ* _____
 půlroční předplatné (6 čísel) _____
jméno a příjmení _____
 čtvrtletní předplatné (3 čísla) _____
ulice, číslo _____
PSČ, obec _____
rodné číslo _____
telefon, e-mail _____

*tento řádek vyplní pouze právnické osoby

Naše adresa:

IDG Publishing a. s.
GameStar
Seydlerova 2451
155 00 Praha 5
Telefon na oddělení
předplatného:
02 / 570 88 161-2

Atari Arcade Hits 1 & Atari Collection 2

Budoucnost zábavního průmyslu nepatří knihám, filmu či hudbě, ale bez pochyby videohrám. I ty však stárnou a mají za sebou téměř tři desetiletí pestrého života. Nikdo ovšem neví, jak taková hra bude vypadat za dva roky, natož za deset, takže bychom ono řešení budoucnosti měli hledat právě tam. V minulosti.

Společnost GT Interactive spolu s Midway stihly nakoupit práva na pár her Atari ještě před tím, než tuto firmu odkoupilo Hasbro. Díky tomu máme před sebou dvě kompilace po šesti hrách z období od roku 1972 do 1988, které nám ke zmíněnému průzkumu poskytují ideální příležitost. Jenže, co si budeme nalhávat, nad budoucností nebo nedej bože i minulostí se zamýšlí jen zlomek z nás a většinu zajímají jen současné počítačové hry a zábava, kterou na-



bízejí. Naštěstí pro některé z nás (mně nevyjímaje, asi už jste konečků zabroušili očima na hodnocení: -) je ve světovém měřítku tento zlomek dostatečně velký na to, aby

se firmám podobné kompilace vyplatily. Tyto dvě tedy nejsou zdaleka první a pravděpodobně ani poslední.

Ale k věci – obě firmy se svého

Atari Arcade Hits 1



Asteroids

Rok výroby: 1979
Ve všech směrech velmi jednoduchá, ale zábavná hra. Malá raketka je ze

všech stran ohrožována velkými meteory. Obranou je pochopitelně střelba, kterou jsou meteority zmenšovány na několik menších dílů a postupně úplně likvidovány. V postupu do dalších úrovní dále brání střelící ufo. O úspěchu *Asteroids* svědčí i nedávný remake od Activisionu, jehož kvalita však bohužel nebyla valná.



Missile Command

Rok výroby: 1980
Tentokrát tu máme opravdovou a navíc skvěle hratelnou válku. Hráč je postaven do role ochránce země reprezentované několika městy, na něž z horní části obrazovky míří střely, které musíte ničit obrannými paprsky. Ty je třeba umisťovat s předstihem (útočníky totiž neníčí přímý zásah, ale výbuch), což je vzhledem ke stoupající rychlosti stále těžší, nemluvě o omezeném počtu střel.



Super Breakout

Rok výroby: 1978
Tuším vůbec první verze bourání zdi, která byla později

tisíckrát napodobena a zdokonalena, nejslavněji asi v *Arkanoidu*. Tady bohužel nenajdete tolik herních variací (rozuměj bonusy a vylepšení pátky), princip a zábava ale zůstávají do značné míry podobné. Pálka je tu ovšem zhruba poloviční a na jedno odpálení můžete zničit pouze jednu cihličku, takže obtížnost trochu kazí radost.



Centipede

Rok výroby: 1980
Názvy her byly před dvaceti lety opravdu originální, třeba *Centipede*

v překladu znamená Stonožka. Hra je to na svou dobu poměrně složitá – jejím cílem je postupně zničit stonožku proplétající se blíže a blíže houbovým polem. Aby toho nebylo málo, hráče ohrožuje pavouk, blecha a škorpión. Jak je u automatových her běžné, vše se postupem času zrychluje a obtížnost rychle stoupá.



Pong

Rok výroby: 1972
Nevím jak vy, ale já se *Pongu* nikdy nenasytím. Dvě pátky, míček, ukazatel

skóre. To bohatě stačí na hodiny dlouhé zábavy. V této originální verzi není těžké počítač porazit (umělá inteligence před téměř třemi desetiletími nebyla na vysoké úrovni), kdykoliv však můžete vyzkoušet hru dvou hráčů, která svými kvalitami hravě překonává mnoho dnešních multiplayerů. *Pong* zkrátka rulez!



Tempest

Rok výroby: 1980
Popsat *Tempest* není snadné – hra probíhá v jakési 3D pavučině, z jejíhož centra na hráče útočí a střílí počítačem řízení protivníci, které je třeba uhýbáním a střelbou paralyzovat a postupovat do náročnějších levelů. Poprvé je zde využita volba „skill-step“, díky níž můžete rovnou začít ve vyšších obtížnostech, což se samozřejmě šikne. *Tempest* je návykový a určitě mu přijdete na chuť.



že nemusím připomínat, že emulace takřka nemá chybu. Oba produkty obsahují stejné možnosti nastavení jako původní automaty (obtížnost, počet životů), Hasbro však opět nabízí něco navíc, když si můžete u každé z her na kompilaci *Arcade Hits 1* zvolit několik možností či vylepšení, které v původní verzi nebyly a autorům připadaly jako

pak byla navíc vyhotovena i tzv. enhanced verze, ve které byla vylepšena grafika, zvuky apod.

Srovnávat obě kompilace není snadné už proto, že obě kopírují dvě různé éry automatů Atari. Zatímco Hasbro přináší šest klasik z doby kamenné, GT naopak vybralo o něco aktuálnější kousky, které možná mají co říci i dnešním hráčům. Pokud bych si z nabídky kompilací obou firem měl vybrat pouze tři hry, byl by to *Pong*, *Missile Command* a *720°*, ale je zřejmé, že co člověk, to názor. Jistě je, že tato kompilace není pro všechny. Hodnocení je univerzální, pokud jste tedy nostalgici, přičtete si pár stupínek, pokud vás historie nezajímá, naopak odečtete.

Jan Modrák
9 0275

úkolů zhostily navýsost skvěle – pochopily, že jejich hry budou hrát v první řadě nostalgici bažící po informacích, a přidali proto na svá CD nejrůznější historické údaje. Na *Arcade Collection 2* naleznete fotografie všech automatů, pár zajímavých faktů a především fotokopie manuálů, totéž i na *Arcade Hits 1*, kam Hasbro navíc přidalo více než půlhodinové video – záznam rozhovoru s Nolanem Bushnellem, zakladatelem Atari. Co se týče samotných her, jejich popis naleznete pod tímto textem, a myslím,

vhodné (například odstranění bugů u *Pongu*). Ve všech šesti případech

Atari Arcade Hits 1

Žánr: retro
Výrobce: Atari/Digital Eclipse
Vydavatel: Hasbro Interactive
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ano
3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:
P 166, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 0 MB

Optimální konfigurace:
P 233, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 200 MB



Šest pecek z konce sedmdesátých a začátku osmdesátých let a rozhovor s dědečkem Bushnellem.

75

Atari Collection 2

Žánr: retro
Výrobce: Atari/Digital Eclipse
Vyd.: GT Interactive/Midway
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ano
3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:
P 166, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 1 MB

Optimální konfigurace:
P 233, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 200 MB



Šest pecek z konce osmdesátých let. Kdo by neznal *Paperboye*?

70

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2



720°
Rok výroby: 1986
V době vydání hry skateboardová mánie právě propukala a možná tomu

napomohla i tahle skvělá hra od Atari, ve které ve velmi chytré vymyšleném systému finančních bonusů, jež otevírají přístup k dalším závodům, soutěžíte v různých disciplínách (rampa, slalom, sjezd apod.). Osvojení ovládnání chvíli trvá, poté však z této velmi populární hry dostanete několik hodin kvalitní zábavy.



Marble Madness
Rok výroby: 1984
V této opět kvalitní a originální hře (na 8bitech ji napodo-

bila *Spindizzy*) ovládáte kuličku na cestě spleťtým herním polem plným úzkých lávek, strmých sešupů a především monster a propastí. Velkou část původní hrátelnosti měl na svědomí trackball, který ale asi větší na z nás nevláští. A tak i když myš neposkytuje takový komfort, propadák to zdaleka není.



RoadBlasters
Rok výroby: 1986-87
Konečně závodní hra a navíc hned futuristická! V bu-

doucnosti zřejmě nejde o to dojet na prvním místě, ale dostat se do cíle. K dispozici je řada nejrůznějších bonusů, vylepšení a ochrana vašeho automobilu proti překážkám a protivníkům, kterým může čelit i střelbou. Pedál, volant či dokonce kokpit se sice s emulovanou verzí nedodávají, k čemu však – podstata je jinde.



Gauntlet
Rok výroby: 1985
Jedna z nejspěšnějších her Atari byla mnohokrát napodobena, ať už

v takřka totožné podobě v *Get Medieval* od Monolithu, nebo ve slavném *Diablu* od Blizzardu. Hlavní kouzlo této akční RPG viděné z pohledu „shora“ spočívá v multiplayeru, který mohou hrát až čtyři hráči najednou. Každá z postavček má přitom unikátní schopnosti, a zábava se tím doslova násobí.



Paperboy
Rok výroby: 1984
Život klasického amerického novinyšáka, tedy mladíka na bicyklu, není snadný. Nejenže musí mít přehled o předplatitelích, ale musí si dát také pozor na nejrůznější piráty silnic a chodníků a třeba stačit i zlikvidovat zloděje. *Paperboy* je pohodová hra, které sice v emulované podobě chybí říditka, ale přesto má co nabídnout. Minimálně tři obtížnosti a závěrečný test.



Vindicators
Rok výroby: 1988
Zpočátku trochu nudná a zvláštní, později však velmi zajímavá a hrátelná hra. V tanku (nebo tancích, hrajete-li ve dvou, což je pochopitelně daleko lepší – hra je na to jako dělaná) bojujete proti tankům, věžím, generátorům a další havěti, která vám brání v postupu do dalších úrovní. Díky bonusům, které nalezáte mezi jednotlivými levely, můžete dokupovat vylepšení. Bezva.

Legacy of Kain: Soul Reaver

Chtěli byste si vyzkoušet, jaké je to být upírem, který umí létat a je ke všemu ještě nesmrtelný? Jak si přejete.

Hlavní hrdina této hry se jmenuje Raziel – kdysi byl rádcem a pomocníkem samotného vládce Kaina, jemuž spolu s dalšími pomohl ovládnout Nosgoth. Lidská království byla zničena, vše ovládli upíři, ale... to už je dávno. Nejvyšší upířská rada s Kainem v čele se během věků postupně přibližovala božské dokonalosti,



avšak Raziel stihl jednoho dne trest. Všechny dary totiž obdržel vždy nejdříve samotný Kain. Až jednou byl obdarován Raziel, dostal křídla. Za tuhle drzost ho vládce odsoudil ke vhození do vodního víru. Před jistou smrtí ho ale zachránil Starší žijící pod Nosgothem. Uplynula staletí a Raziel znovu ožil. Nyní má nového pána. Jeho mistr je lačný po duších. On sám ale touží po pomstě.

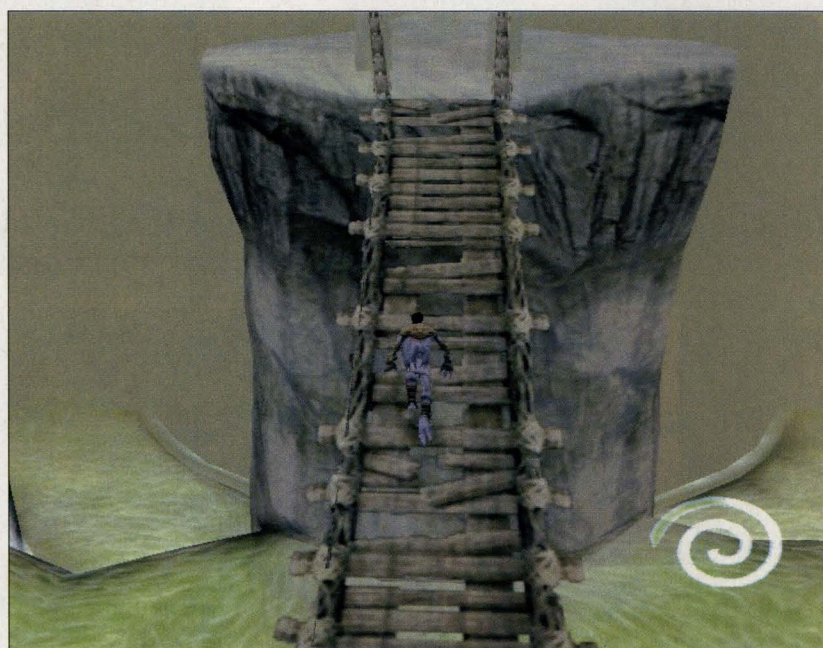
Přede dvěma lety se na PSX a PC objevila hra *Blood Omen: Legacy of Kain*, v níž jste si v roli Kaina podrobovali svět. Jednalo se o mix akce a RPG s příchutí adventure. Zpracování bylo lehce archaické, jednalo se koneckonců o 2D hru s pohledem shora. Nyní k nám z PlayStation dorazilo pokračování, a nutno podotknout, že se svým starším bratříčkem má společnou snad jen část názvu. Jedná se totiž o hru viděnou z pohledu třetí osoby à la *Tomb Raider*. Pojdme si tedy povědět něco konkrétnějšího.

Soul Reaver přímo hýří různými novinkami a nevšedním přístupem. Raziel neustále putuje mezi reálným světem a říší přízraků. Zatímco reálný svět je snadno pochopitelný a vůči našemu upírovi poměrně nehostinný, přízračná říše představuje úplně jiný zážitek. Jedná se o jakousi pokroucenou realitu, ve které je Raziel jako doma. Hra není vůbec dělená do levelů, máte před sebou svět, kterým podle libosti procházíte. Čas se zde zastavil, všude plno duší, zvláštní barvy a žádné ohrožení existence. Každé místo hry je vyvedeno dvakrát, přičemž přenos mezi světy probíhá pomocí kouzla. Abyste se dostali do reality, musíte být zcela fit, cesta zpět ale vede vždycky.

Další zajímavostí je nesmrtelnost, vašeho hrdinu totiž není možné zabít. Když už by to totiž měl mít v realitě za sebou, přenes se do spektrálního světa, kde se nakrmí – a hurá zpátky do skutečnosti. Z toho vyplývá také nutnost živení se, kupodivu nikoliv

krví (na tu už si dávno nechal zajít chuť), ale dušemi. Po zabití soupeře mu můžete vysát jeho duši, a tím si vylepšit vlastní zdravotní stav – ne nadarmo má hra v názvu „plenitel duší“.

Nevšední je i boj, k němuž nemáte k dispozici žádné pistole ani podobné reálné nástroje, které by vám beztak byly proti upírům k ničemu. Veškeré souboje probíhají většinou tváří v tvář – soupeři nejdříve pořádně nabančíte, a až z něj začnou prýštit potoky krve, můžete s ním skoncovat po vzoru *Fatality* z *Mortal Kombatu* (nadhodíte jej nad hlavu a mrsknete s ním do rohu :-). Na upíry platí hlavně vodní lázeň, přímé sluneční světlo, žár ohně a probodnutí, pokud však svého soka nevyřídíte včas, za chvíli se oklepe a souboj jede nanovo. Abyste nemuseli používat jen holé ruce, autoři vám trochu vypomohli například hořící pochodní (uhašenou můžete snadno zapálit na hranici), kopím, případně vůbec nejsilnější zbraní –



mečem Soul Reaver, který může nabývat různých vlastností.

Nečekejte, že se na vás při této hře sesype naráz půl tuctu nepřátel, nestvůry se pohybují obvykle po dvojicích, velmi výjimečně budete současně vzdorovat třem. Osamocené půtky však nejsou na škodu, souboje jsou zábavnější, taktičtější a mimo jiné si protivníka můžete i pořádně prohlédnout. Autoři hry tradičně vyzdvihují umělou inteligenci nepřátel, a i když jsem jimi zdůrazňovaný systém poučování se z vlastních chyb a oplácení vaší taktiky nepostřehl, jisté kvality jim upřít nemohu.

Legacy of Kain však zdaleka není jen boj, a místy budete muset také trochu přemýšlet. Váš hrdina dokáže celkem obstojně manipulovat se svým okolím – umí otevírat dveře, přepínat spínače a pohybovat s předměty. Zvládne ze země sebrat balvan a uhodit jím protivníka, do jeho výbavy patří i zbytky křidel, které mu umožňují plachtit přes různé propasti, dokonce i skákat opravdu vysoko, kouzlit a sáť duše – takový normální upír.

Co se týče technologie, grafika je

jedním slovem povedená. Spekrální svět působí správně temně, realita zase není růžová a při hraní vás zaujme působivý gotický kabátek. Podpora 3D akcelerace a záležitosti jako průhledná voda jsou samozřejmostí, animace postav jsou detailní a působí přirozeně, u Raziela se autoři hodebají 550 polygony. Trochu zanedbané je intro, cukající se prokládané video převzaté z PSX verze už nezaujme snad žádného PCčkáře, potěšily tedy alespoň pohledné předělové sekvence, se kterými si autoři dali práci a jež jsou renderovány přímo engine. Hudba mne nikterak nenadchla, zvuky jsou standardní a k dispozici je i mluvené slovo, bohužel bez možnosti současného zapnutí titulků.

Možná jste si už přečetli hodnocení a divíte se, proč je při těch všech novinkách tak nízké. Jak už to bývá, i celkem dobré hry často pohřbí zbytečné chyby. Abychom byli upřímní, hra nám přišla od Eidosu ve verzi označené jako „určeno k recenzi“, což pro nás automaticky znamená posuzovat a kritizovat vše tak, jako kdyby šlo o kompletní finální kopii. Autoři sice často chyby opraví (tak

jako například v případě *Hidden & Dangerous*, která by nyní dostala určitě víc než v recenzi), ale často také ne, a tak se raději „spletme“ ve prospěch čtenáře než ve prospěch vydavatele. Tak tedy – v *Soul Reaveru* byly potíže se značnou nestabilitou celého programu, což bylo ve spojení s téměř nefunkčním ukládáním pozice doslova a do písmene „kouzelné“. Opravdu nechápeme, kde se ve hře tyto chyby vzaly, na světě je už hezkých pár měsíců k dispozici naprosto pohodová PSX verze. Ostatně, i z recenzí u konkurence máme pocit, jakoby vycházely právě z ní...

Legacy of Kain: Soul Reaver je hra v mnohem inovativní a kvalitní. Svět upírů je určitě pro mnoho hráčů lákavý, bohužel tuto atraktivitu do značné míry kompenzují kritické chyby, bez nichž by to bylo určitě minimálně 80 %. Takto je to bohužel jen lepší průměr – pokud vás však hra zaujala, informujte se, zda autoři ony chyby odstraní – možná se to vyplatí.

Jan Kálal
9 0276

Legacy of Kain: Soul Reaver

Žánr: third person 3D akce
Výrobce: Crystal Dynamics
Vydavatel: Eidos
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ne
3D akcelerace: Direct 3D

Minimální konfigurace:
P 166, 32 MB RAM, 4x CD,
HDD 600 MB

Optimální konfigurace:
P II 300, 64 MB RAM, 4x CD,
HDD 720 MB, 3D karta

Hratelnost	Dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Dobrý
Obtížnost	Průměrná

Zajímavá a novátorská upířská 3D akce. Mně ji ale zkazily zbytečné, přesto kritické chyby.

70

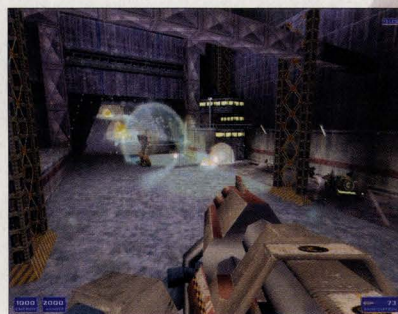
SHOGO 昇岡

mobile armor division

Žánr tradičních 3D akčních stříleček je v neskučném přetlaku. Ročně se v něm zrodí více než tucet kvalitních her a dávno už neplatí nadvláda id Software a jedné dvou dalších firem. Do vlaku naskočilo množství dalších, jejichž úspěch je často překvapivý, ale o to více potěšující.



Monolith je firma, která vznikla na zelené louce. Dá se říci, že to před pár lety rozjela na dvou frontách – od 3D Realms odkoupila nechtěně děcko *Blood* a s pomocí GT Interactive jej dovedla do (velmi) zdárného finišu, druhou frontou pak bylo propojení s temnou silou. Právě s Microsoftem totiž Monolith zpočátku spolupracoval na vývoji nové technologie, aby se následně z nejrůznějších důvodů (na veřejnosti byl rozchod prezentován jako tradiční „rozdílné názory na budoucnost“) osamostatnil a začal vyvíjet engine na vlastní pěst. Byl pokřtěn jako LithTech a první na něm udělanou hrou se mělo stát *Shogo*, do té doby známé pod názvem *Riot*. A také se stalo.



SHOGO 昇岡



V rodné Severní Americe (aby bylo jasno, Monolith nesídlí jako drtivá většina firem vyvíjejících 3D akce v Dallasu, ale v Kirklandu ve státě Washington) autoři riskantně zvolili vlastní distribuci, což je strategie běžná pro „běčkové“ projekty, a ne pro ambiciózní tituly jako *Shogo*, které měl původně vydávat Microsoft. K vydání došlo vloni v říjnu, v Evropě se hráči dočkali v listopadu, v České republice se *Shogo* kupodivu nikdy neprodávalo, i přesto, že odezva kritiky byla výborná – jejich hodnocení hledejte na jiném místě recenze. S prodejem to samozřejmě bylo trochu jinak, ale to už je jiná záležitost – momentálně se PRÝ pracuje na druhém dílu, který bude využívat zdokonalenou verzi LithTechu. To je mimochodem engine velmi úspěšný a díky příznivému poměru cena/výkon často licencovaný především neznámými a začínajícími týmy. Uvidíme, co s ním zmůžou proti konkurenčním technologiím *Quake III* a *Unrealu*.

Dost však opatrného oťukávání, pojďme si říci, v čem *Shogo* exceluje a v čem je pozadu. Na úvod je třeba zdůraznit, že 12 měsíců je ve 3D akčním žánru poměrně dlouhá doba – lepší se technologie, mění se trendy a samozřejmě především vkus hráčů. Když se však zpětně dívám na *Shogo*, mám pocit, že tahle hra kvete. Fakticky proto, že autoři přidali v následných upgradech velké množství užitečných funkcí (10 deathmatchových levelů, podpora pro 3D zvukové karty, výrazně vylepšené AI ap.), které díky aktuální verzi na příštím GameStaru můžete poznat na vlastní kůži i vy, obrazně proto, že příběh dnes znamená více než před rokem.

A věřte, že *Shogo* je v první řadě hra o příběhu. Nemyslím teď klišovitě „parchanti ti unesli dcerku“ nebo „ufoni chtějí ovládnout Zemi“, ale pravý, nefalšovaný filmový příběh se zvraty, překvapivým rozuzlením a do konce i s křížovatkou, kde máte na



výběr mezi dvěma různými cestami. Kvalitní příběh ve 3D akci je stále poměrně vzácný, a i když *Shogo* v tomto směru samozřejmě zdaleka nedosahuje kvalit *Half-Life*, dostanete osobitou atmosféru, v níž nechybí cizí a emoce a v níž je skvělým způsobem skloubeno tradiční japonské anime s americkým humorem. Poznáte to nejen na příběhu, ale také na vizu-



GameStar CD

Na prvním CD naleznete rozsáhlou demoverzi, jejíž součástí jsou dvě úrovně. Můžete si v ní vyzkoušet multiplayer i singleplayer a jaksepatří se připravit na příští GameStar, kde se již naostro dočkáte plné verze.



SHOGO 昇岡



álním zpracování a v první řadě na hudbě, která je prvotřídní.

Prvních pár minut hry snad může napovídat, že jde o tradiční 3D akci, opak je však pravdou – v pětaticeti úrovních se střídavě pohybujete po svých a v robotovi po vzoru série *MechWarrior*. Tato kombinace bude pro mnohé jistě znamenat spíše přítěž, já však oceňuji odvahu autorů, kteří se dosud značně rozdílné žánry pokusili spojit – v mém případě se jim to celkem podařilo, zatímco jsem totiž dosud boje v *Heavy Gearu* a *Mech-*

Warriorech spíše ignoroval, *Shogo* jsem přehrál s chutí, i když samozřejmě daleko raději po svých než v mechu. Tato vlastnost s sebou nese i další, již ryze pozitivní novinky – například dvě sestavy zbraní, mírně odlišný design úrovní a třeba i výběr ze čtyř různých mečů. Design úrovní je výborný – nečekejte však žádné rafinované pastě, až na pár světých výjimek je to pořád hlavně pohodová střílečka. Hratelnosti hodně napomáhá příběh a neustálá komunikace se základnou. Některé z 37 úrovní jsou celkem malé, jiné jsou obrovité, délka hry je na poměry průměrná, další hodiny však můžete strávit v kvalitním multiplayeru s 15 (!!) deathmatchovými arénami a s mnoha nejrůznějšími nastaveními a pravidly. Mezery *Shoga* jsou především ve zbraních, jimž sice nemůžeme upřít celkem pohledné efekty, jinak jsou si však vzájemně příliš podobné či „anonymní“ a neposkytují v tomto směru prakticky žádný prostor pro strategii a taktizování.

Velmi pozitivně hodnotím rychlost a kvalitu technologie – ta je výrazně méně náročná než třeba *Unreal* engine, a i když *Shogo* není tak vizuální přitažlivé a efektivní, téměř plynulý běh v rozlišení 1024×768 na Pentium 200 MMX s 3D akcelerátorem druhé generace (Riva TNT nebo Voodoo2) to snadno kompenzuje. S pomalejším procesorem, případně se starým akcelerátorem či bez něj bude výkon znatelně horší, stále však z hlediska rychlosti daleko před konkurencí. V následných patchích totiž autoři vylepšili, co se dalo, a tak není divu, že jde o jednu z nejrychlejších her svého druhu – s minimální výbavou dostanete kvalitní požitek.

Shogo je rok stará hra a je to na ni znát. Díky svému unikátnímu

Těžký úděl recenzenta

Nikdy v životě mne nepotkal (a doufám, že už ani nepotká :-)) tak náročný úkol, jako objektivně zhodnotit hru, kterou sami vydáváme na CD příloze. Pevně doufám, že až si koupíte příští číslo a *Shogo* zahrajete, shledáte můj text objektivní zprávou o všech kladech a záporech hry, popravdě řečeno jsem však přesvědčen, že právě teď všechny hloďá nedůvěra, jestli ten Bludr nepodlehli vůni peněz a nepřidal pár stupínek. Právě z tohoto důvodu jsem se jal listovat staršími čísly prestižních časopisů a internetem a dovoluji si vám nabídnout přehled více než dvaceti výsledných hodnocení, které se mi podařilo nalézt.

- Arcade 4/5
- Adrenaline Vault 5/5
- Computer Gaming World 3,5/5
- GameCenter 8/10
- GameGirlz 9/10
- GameOver Online 88 %
- Game Revolution 1– (školní známkování)
- GamePower 3,5/4
- Games.Net 8, 7, 7/10 (tři recenzenti)
- GamesMania 9/10
- GameSpot (US verze) 8,1/10
- GameSpot (UK verze) 6/10
- GameStar (DE verze) 83 %
- Intelligamer 4,5/5
- Next-Generation 4/5
- OGR 8,5/10
- PC.IGN.com 9/10
- PC Gamer (US verze) 90 %
- PC Zone 92 %
- PlanetQuake 9,8/10
- Score 5/10 (Eisler verze :-))
- Sharky Extreme 3,5/5
- VoodooExtreme 85 %

Jak vidíte, *Shogo* dopadlo u většiny kolegů ještě lépe než u mně. Dovoluji si především zdůraznit hodnocení *Avaultu* (5/5), který je tradičně považován za jednu z neobjektivnějších herních stránek na internetu, potěšil i nejpřesvědčivější americký herní časopis *PC Gamer* (90 %) a samozřejmě známý internetový server *PlanetQuake*, jehož 9,8/10 je možná až příliš dokonalých. Abych se však přiznal, největší ocenění kvalit hry je podle mého názoru 83 % od německých kolegů z *GameStaru*, kteří většinou procenta rozdávají daleko méně než my. Nu, věřím, že jsem vás přesvědčil, že je *Shogo* opravdu dobrou koupí, a pokud stále ne, vezte, že snad všechny recenze vycházejí z původní verze bez patche, který hru výrazně vylepšil, a že vy, na rozdíl od zbytku světa, máte příležitost za něco málo přes 100 kaček. A toho by byl hřích nevyužít.

příběhu a originálnímu skloubení *MechWarriora* a *Quaka II* má však rozhodně co nabídnout i dnes, a i když nedosahuje kvalit mladšího *Half-Lifu*, *Requiem* či *Kingpinu*, své kouzlo nepostrádá. Pokud stále tápete, zkuste demoverzi z aktuálního CD, pokud si nás koupíte i příště, věřím, že nebudete litovat...

Jan Modrák 9 0277

Shogo: Mobile Armor Division

Žánr: 3D akce	Minimální konfigurace:
Výrobce: Monolith	P 166, 32 MB RAM, 4× CD,
Vydavatel: GameStar	HDD 65 MB
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ano	P II, 64 MB RAM, 32× CD,
3D akcelerace: D3D, 3Dfx	HDD 300 MB, 3D karta

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Dobrá
Zvuk	Výborný
Obtížnost	Průměrná

Starší, ale kvalitní 3D akce s příběhem a originálními prvky. A skoro zadarmo!!

75



J R C S H O P

tento ceník platí do 15. září 1999

PC CD - ROM

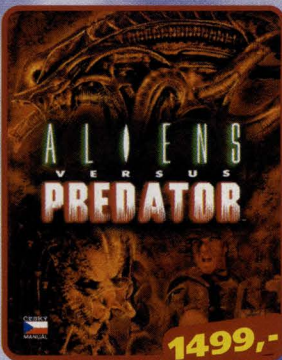
NOVINKY

ALIEN VS PREDATOR	1499
BRAVE HEART	1599
DARKSTONE	1599
DISCWORLD NOIR	1599
DUNGEON KEEPER 2	1599
FLY	1499
HIDDEN & DANGEROUS	1499
JAGGED ALLIANCE 2	999
KINGPIN	1599
LEGACY OF KAIN 2	TEL
MIGHT & MAGIC VII	1499
SHADOW MAN	TEL
TIBERIAN SUN	TEL
UNREAL TOURNAMENT	1599



SVĚTOVÁ KLASIKA S ČESKÝM MANUÁLEM

A 10 CLUBA	499
CARMAGEDDON	499
CROC	499
DARK OMEN	499
DARK REIGN	499
DIABLO	599
DUKE NUKEM 3D+MISE	499
DUNGEON KEEPER GOLD	499
EARTWORM JIMM	499
F1 RACING SIMULATION	499
FIFA 98	499
FIGHTER PILOT	499
FIGHTING FORCE	599
FUTURE COP	499
GRAND PRIX 2	599
CHESSMASTER 5500	499
INT.RALLY CHAMPION	499
LORDS OF MAGIC	599
MECHWARRIOR 2	499
MORTAL KOMBAT 3	499
MOTORACER	499
NFS 2 SPECIAL	499
NHL 98	499
PITFALL	499
PRO PILOT 98	599
QUAKE	499
RAYMAN	499
RED BARON 2	599
REDLINE RACE	499
SETTLERS 1	499
SETTLERS 2	499
SIM CITY 2000	499



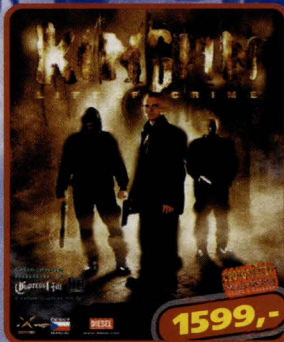
SYNDICATE	499
SYSTEM SHOCK	499
THEME HOSPITAL	499
THEME PARK	499
TOMB RAIDER 2	599
TOTAL ANIHILATION	499
UNREAL	499
X COM APOCALYPSE	599

HRY KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

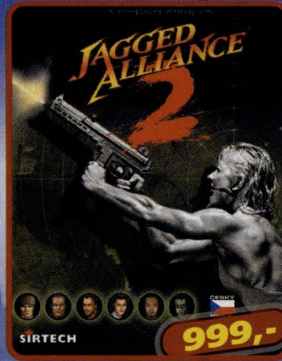
ARGO ADVENTURE	799
BRANY SKEDALU	999
DRACI HISTORIE	299
DREAM LAND	1299
EARTH 2140 MISE	199
GOOKA	299
HORKE LETO	599
HOVNIVALOVE	299
HUSITA	399
PARANOIA 2	699
POLDA	599
POSEL BOHU	599
RISKUJI!	499
SPELLCROSS	299
STINY NAD RIVOU	299
TRI LEBKY TOLTEKU	399
VE STINU HAVRANA	899

HRY S ČESKÝM MANUÁLEM

ACTUA TENNIS	999
ALPHA CENTAURI	1699
BLOOD 2 + MISE	1199
CAESAR 3	1599
CIVILIZATION CALL TO..	1799
COMMANDOS BEYOND..	999
DISNEY CLASSIC	1599
DONALD-KACER DONALD	1499
DUNE 2000	999



EXPENDABLE	999
FALLOUT 2	799
FIFA 99	999
FLEET COMMAND	1699
FLIGHT UNLIMITED II	999
HALF LIFE	1599
HEART OF DARKNESS	999
HERCULES	1499
HERETIC 2	1199
HEROES OF M&M 3	1199
HEXEN 2	999
INCUBATION+MISE	899
ISRAELI AIR FORCE	1699
KNIGHTS+MERCHANTS	999
LANDS OF LORE 3	1599
LED WARS	799
M.A.X. 2	1199
MONACO GP	1599
MOTORACER 2	1599
NASCAR REVOLUTION	1199
NBA 99	999
NEED FOR SPEED 4	1599
NEED FOR SPEED 3	799
NHL 99	999
ODD+WORLD 2 ABE EX.	999
OFFICIAL F1 RACING	1599
POPULOUS+MISE	1599
RECOIL	799
RED ALERT	999
RED ALERT+MISE	1699
REDNECK RAMPAGE 2	999
REQUIEM	1499
REZIDENT EVIL 2	1699
SETTLERS 3	1499



SIM CITY 3000	1599
SIN	999
SPORTS CAR GT	1599
STAR WARS-RACER	1799
STAR WARS-EPISODE I	1799
STAR WARS-EPISODE II	1199
STAR WARS-EPISODE III	1599
STAR WARS-EPISODE IV	1199
STAR WARS-EPISODE V	1199
STAR WARS-EPISODE VI	1199
STAR WARS-EPISODE VII	1199
STAR WARS-EPISODE VIII	1199
STAR WARS-EPISODE IX	1199
STAR WARS-EPISODE X	1199
STAR WARS-EPISODE XI	1199
STAR WARS-EPISODE XII	1199
STAR WARS-EPISODE XIII	1199
STAR WARS-EPISODE XIV	1199
STAR WARS-EPISODE XV	1199
STAR WARS-EPISODE XVI	1199
STAR WARS-EPISODE XVII	1199
STAR WARS-EPISODE XVIII	1199
STAR WARS-EPISODE XIX	1199
STAR WARS-EPISODE XX	1199
STAR WARS-EPISODE XXI	1199
STAR WARS-EPISODE XXII	1199
STAR WARS-EPISODE XXIII	1199
STAR WARS-EPISODE XXIV	1199
STAR WARS-EPISODE XXV	1199
STAR WARS-EPISODE XXVI	1199
STAR WARS-EPISODE XXVII	1199
STAR WARS-EPISODE XXVIII	1199
STAR WARS-EPISODE XXIX	1199
STAR WARS-EPISODE XXX	1199

OSTATNÍ HRY

BALDUR'S GATE - MISE	1199
BALDUR'S GATE	1599
CAESAR 2	599
CARMAGEDDON 2	1499
FALCON 4	1699
GANGSTER	1499
GEX 3D	599
GRAND THEFT AUTO LONDON	999
GRAND THEFT AUTO	999
LINKS 99	1699
LORDS OF REALMS 2	699
MICROMACHINES V3	1499
MONKEY ISLAND 3	1499
ODD+WORLD	499
PANDEMONIUM 2	599
PREMIER MANAGER 99	1499
QUAKE 2 + MISE	1999
QUAKE 1 + MISE	999
QUAKE II - MISE	999
RETURN TO KRONDOR	1499
ROLLERCOASTER TYCOON	1699

SETTLERS 3-NOVE MISE	699
STAR TREK COMPILATION	1499
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	1599
STAR WARS-ENCYKLOPEDIA	999
TOCA	799
TOCA 2	1699
TRIPLE PLAY BASS.2000	1999
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	1999
V RALLY	1199
WARZONE 2100	1799
WING COMM. PROPHECY	799

SLEVY

APACHE HAVOC	1499	499
COLLIN MCRAE RALLY	1499	799
GRAND PRIX LEGENDS	1499	499
ISHAR 2	1499	99
MAGIC & MAYHEM	1699	499
NUCLEAR STRIKE	1499	199
OUTPOST 2	1499	99
REDLINE	1499	499
REDNECK RAMPAGE 1-MISE	1499	99
UNDER A KILLING MOON	1699	199



NEJLEPŠÍ PRODEJNY

BRNO: Běhounská 7, tel. 05 - 42 22 12 60 • ČESKÉ BUDĚJOVICE: Česká 55, tel. 038 - 635 76 60 • FRYDEK-MÍSTEK: Tešínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • HRADEC KRÁLOVÉ: OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • KARLOVY VARY: Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • OSTRAVA: OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • OSTROV: Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • PARDUBICE: Smlouva 704, tel. 040 - 51 80 24 • PLZEŇ: Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 • PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07 • ÚSTÍ NAD LABEM: OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • ZLÍN: OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 I.218

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON JRC

ZÁŠILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT - P.O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6, TEL.: 02-5718 9520, FAX: 02-5718 9506, E-MAIL: DIRECT@JRC.CZ

ANO, OBJEDNÁVÁM SI U VÁS NÁSLEDUJÍCÍ ZBOŽÍ:

POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNĚ A BALNĚ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 Kč JE POŠTOVNĚ A BALNĚ ZDARMA)

JMÉNO: _____ PSČ, MĚSTO: _____
 ADRESA: _____ TEL.: _____
 DATUM: _____ PODPIS: _____

www.jrc.cz



ZMĚNA CEN VYHRAZENA.

S PC WORLDem zadarmo!

Vyberte si z nabídky Software602

- Na červencovém CD-ROMu PC WORLDe naleznete trial verze čtyř produktů firmy Software602:

602Pro PC Suite, 602Pro INTERNET SERVER,

602Pro OFFICE SERVER Personal,

WinBase602 Personální databázi,

ZADARMO!

- Předplatte si PC WORLD do 30. 9. 1999 a získáte **ZADARMA!** plnohodnotnou licenci na **WinBase602 Personální databázi**

(předplatitelský lístek naleznete v PC WORLDe 7/99 na str. 3)

- Naši věrní čtenáři, kteří mají PC WORLD předplacen nejméně dva roky, obdrží **ZADARMA!** licenci na jeden ze čtyř produktů dle vlastního výběru.

(Stačí vyplnit příslušný kupón a odeslat do konce září.)

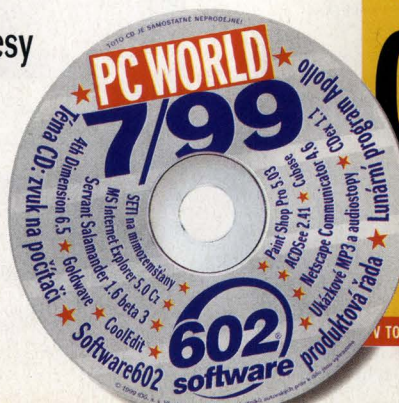
- Licenční číslo obdržíte v následujícím vydání PC WORLDe.

- Pokud nemáte PC WORLD 7/99, stačí zatelefonovat,

poslat fax či e-mail na níže uvedené adresy

(Čechy + Slovensko).

K dostání u všech (lepších) prodejců nebo na adrese:
IDG Publishing a. s., Seydlerova 2451, 155 00 Praha 5
tel.: 02/570 88 161-2, fax: 02/652 08 12,
e-mail: predplatne@idg.cz



Strategie

IE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE



Viktor Bocan

Další měsíc je tady s další nadílkou her našeho oblíbeného žánru. A jelikož už je skoro podzim a navíc se kvapem (tedy... pomalým kvapem) blíží Vánoce, začínají se na obzoru vynořovat ty nejlepší kousky.

Nevím jak vy, ale já se toho přívalu očekávaných strategií skoro bojím (nic proti smrti u počítače), a ačkoli jsme si pár hitovek odbyli už minule (*TA: Kingdoms*, *DK2*), to největší nás teprve čeká. Pochopitelně nemluví o ničem jiném než o *C&C: Tiberian Sun*, což je vlastně přímé pokračování pokračovatele zakladatele žánru reálnimových strategií (ha, to je věta), ale hlavně o *Age of Empires II*, které nás jistě přesvědčí o tom, že Microsoft umí vedle podivně se chovajících operačních systémů udělat i něco pořádného (ha, to tedy ano, pozn. korektorka). Tak co, taky se nemůžete dočkat?

viktor_bocan@idg.cz

TOP 10

Titul	Recenze v	Hodnocení
Alpha Centauri	1	3/99 90 %
RollerCoaster Tycoon	2	4/99 90 %
Fighting Steel	3	8/99 90 %
Dungeon Keeper 2	4	8/99 90 %
Settlers III	5	1/99 85 %
Warhammer: Chaos Gate	6	2/99 85 %
Jagged Alliance 2	7	5/99 85 %
Gruntz	8	4/99 85 %
TA: Kingdoms	9	8/99 80 %
Civilization: Call to Power	10	5/99 80 %

Obsah oddílu



Street Wars: Constructor
Underworld
str. 52
75 %



Pizza Syndicate
str. 55
50 %



Civilization II: Test of Time
str. 56
70 %



Warhammer: Rites of War
str. 58
65 %



MayDay
CD
50 %

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Constructor byl svého času poměrně originální strategií, uspokojující jak hráčovy ambice stavitelské, tak dobyvatelské. Zjednodušeně řečeno šlo o malé nenápadné *SimCity*, říznuté jistou dávkou vkusné akce. Když k tomu připočtu celkem povedenou do humorna laděnou grafiku, poměrně promakané herní zákonitosti a nějakou tu svíčkovou omáčku okolo, vychází mi z toho příjemně povedená hra, která by si jistě zasloužila pokračování. Nu – a tady ho máme.

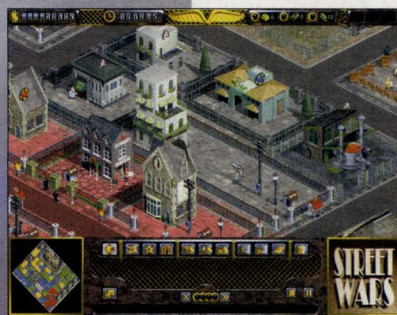
SWCU jsou na tom s originalitou zdánlivě bídne. Tentýž izometrický pohled jako v *Constructoru* na takřka totožné renderované domky, v podstatě stejní lidičkové, zmateně běžící mezi podobnými ovládacími prvky, stejné grafické efekty, podobný herní systém. Když se však *SWCU* dostanete hlouběji pod pokožku, zjistíte spoustu zajímavých věcí. Třeba to, že autoři zbavili hru většiny chyb, které kazily požitky při hraní prvního dílu, nebo to, že je grafika ještě o ně-

Skoro každý z nás má nějaké to povolání, práci, poslání. Jeden zame-tá ulice, druhý vymetá bary, ten hraje poker, jiný zase na housle, někdo píše do GameStaru, někdo do Mateřídoušky. A nad námi všemi stojí (nebo alespoň v Chicagu blahých let třicátých stá-val) šéf. Boss. Kmotr.

co jemnější a roztomilejší, nebo třeba to, že je hra zábavná a pořád ještě značně originální.

SWCU je také hra plná kontrastů. Líbivá a roztomiloučká grafika (tu tu tu, ty můj malý zabijáčku) se tu snoubí s brutalitou, krví a násilnými činy, na první pohled primitivní náplň (zab tamtoho, vyžeň tohohle a támhletoho hezky podmázní) v sobě skrývá překvapivou komplexnost a spoustu možností (jak tamtoho zabít, tohohle vyhnat a támhletoho podmáznout) a vůbec je u hraní ve-selo.

Na začátku nemáte nic – jen holý zadek, pár dělníků a jednu jedinou (!) luxusní vilu se zahrádkou a mramorovými sloupy na verandě. Před sebou máte sled misí v celkem pěti rozdílných městech, přičemž mise na sebe bezprostředně navazují, takže to, co rozestavíte v jedné, vám vesele spadne ve druhé. Přístup je to poměrně originální (vzpomínám si jen na *Warzone 2100*, kde to bylo taky), a přitom velmi zlepšuje celkový po-

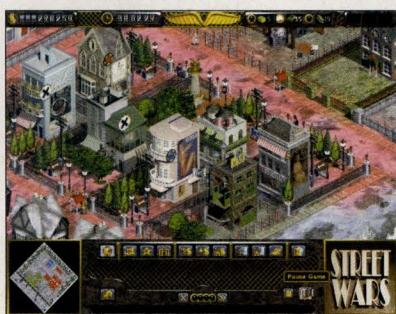




městu daně a policii úplatky, veselíte se a bavíte. To-lik k budovatelské části.

Jako u každé správné zabíjáčké hry přichází to pravé vzrůšo ruku v ruce s prvním rivalem. To si takhle jednou při pohledu na fešnou mapu všimnete, že se některé čtvrti města vybarvují nějakou úplně, ale úplně jinou barvou, než jakou systém přidělil vám – a hned víte, že jde do tuhého. Posbíráte tedy nože, baseballové pálky a samopaly a hrrr na ně.

Interakce s protivníky je vyvedena na poměrně komplexní úrovni – k máni je tu nějaká ta diplomacie, úplatky a samozřejmě zbraně. Nepřátelé jsou poměrně hloupí a neši-



cit ze hry. Prostě splněním úkolu nic nekončí, jen dostanete úkol další – teprve po ovládnutí celého města a splnění všech úkolů, úkolíků a pod-úkolíků se přesouváte dál a začínáte zase se zmíněným holým zadkem a mramorovými sloupy.

Ono se řekne – ovládnout město, ale jak na to, he? Nebojte se, milé děti, SWCU vám poradí. Nejdřív odkoupíte za tučný peníz nějakou tu půdu, zbouráte všechno, co tam stojí, a postavíte krásný nový polorozpadlý pajzl pro tu nejnižší spodinu.

Jmenujete tam svého člověka šéfem a hned nastavíte, bude-li vám odvádět pravidelně daně, nebo bude-li raději vykrmovat zmíněnou spodinu, a získávat tak pro vás nové adepty počtívého gangsterského řemesla. O kus dál postavíte další podnik (třeba půlhodinový hotel), vedle ještě jeden, pak támhle posadíte hříbtov, támhle cementárnu, aby bylo z čeho stavět další podniky a náhrobky, a tadyhle ubytujete felčara, kdyby se vašim hochům udělalo špatně. Jednotlivé stavby můžete upgradovat (přidáte do peep-show dvě postele a záclonu, a hnedle máte útulný bordýlek), zvelebovat nějakou tou zelení (tzv. „strom jediný obecný“), obkličovat zastávkami metra, bourat nebo prodávat. Pravidelně odvádíte



Seznam vašich základních poskoků

Dělník

Základní postava – „pěšák“ vaší armády. Staví domy, pracuje v továrnách, může sice i bojovat, ale raději to nezkoušejte.

Fixer

Při přestřelce už něco zastane, ale hlavní je jeho úloha opraváře – hasí požáry a stará se o údržbu staveb. Umí zabírat soupeřovy budovy.

Gangster

Tvrďák, určený primárně pro bitky s nepřátelskými gangy. Můžete ho vyzbrojit nožem, pistolí, brokovnicí nebo klasickým gangsterským samopalem.

Tenant

Obyčejný člověk, který má tu smůlu, že žije ve vašem městě, a musí tedy pracovat pro vás (nebo pro konkurenci). Obvykle nafasuje nějaký podnik a z něj odvádí daně (vám).

Pobudové

Když zlanáříte bandu pobudů, máte hned o pár starostí méně. Pobudové můžou vybilít konkurenci nějaký podnik, někoho na ulici zmlátit nebo něco vyhodit do vzduchu.





kovní, nastavíte-li si vyšší obtížnost, jsou silnější, úplně stejně hloupí a je jich víc.

Boje probíhají klasicky reálnově, můžete označovat skupiny a ukládat je do paměti, zrychlovat čas (zpomalovat ne), přesouvat se pomocí mapy, střílet, pronásledovat i utíkat. Všechno se odehrává jen v ulicích města, plus sem tam nějaký parčík, přístav nebo staveniště. Můžete zabírat cizí budovy, ničit je nebo různě sabotovat jejich rozvoj, přivolaávat policii, rozšiřovat náказы a vůbec se bavit na účet nepřátel. Vaši gangsteři dokonce nabírají se zabíjením nepřátel jistou zkušenost (mohou si pak koupit lepší zbraně), proto se vyplatí čas od času i v době průměří ulovit nějakého toho nepřátelského dělníka.

Zajímavým strategickým prvem je přítomnost policie (taková ti klasická strážníci s malinkými obuškami a obrovskými pišťalkami). Když ně-

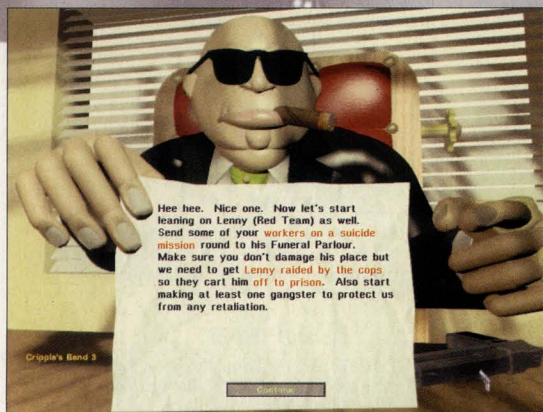


koho odkrouhnete na veřejnosti, po chvíli se tam objeví policejní majáček a za chvíli přikluše i upocený pinkerton. Pokud po sobě začnete střílet v jeho přítomnosti, začne nekompromisně zatýkat, pokud začnete střílet na něj, bude se bránit – a policie je v této hře až překvapivě silná. Vynikající věcí je využívat policii ve svůj prospěch. To takhle ukradnete majáček, postavíte ho někde na roh ke svému velitelství a máte takřka jistotu, že si na vás nepřítel netroufne.

Policie obecně se kupodivu stará i o město jako takové. Čím vykričenější pajzl, čím častější rvačky, čím častější stížnosti sousedů, tím větší zájem policie. A tím větší úplatky vás bude stát její uklidnění.

Misi na vás čeká docela dost, a jak už bylo napsáno, odehrávají se v několika prostředích a navazují na sebe. Na začátku vás převede tutorial, a věřte tomu, že chvíli potrvá, než se doopravdy rozkoukáte. Někdy je trochu obtížnější pochopit, co se po vás chce, ale to se dá překousnout. Hra je později také mírně stereotypní, ale zábavná je, tak proč to nezkusit.

Viktor Bocan
9 0278



Hee hee. Nice one. Now let's start leaning on Lenny (Red Team) as well. Send some of your workers on a suicide mission round to his Funeral Parlour. Make sure you don't damage his place but we need to get Lenny raided by the cops so they cart him off to prison. Also start making at least one gangster to protect us from any retaliation.

Cripple's Band 3

Návod

Na CD jsme pro vás připravili rozsáhlý návod na *Street Wars*, jehož součástí jsou tipy a triky a také popis všech budov a strategie pro každou misi. Snad se bude líbit. A pokud i s tímhle návodem hru nedokonečíte, pak zkuste raději nějakou 3D akci.

Gangsters: Organized Crime vs. Street Wars



Zatímco *Gangsters* (recenze v čísle 1/99) se snažily tvářit seriózně, *Street Wars* na to jdou dle mého správněji – s nadsázkou a černým humorem. Hra je navíc kompaktnější, chytřejší vymyšlená a je celá tak nějak logičtější. Na druhou stranu mají *Gangsters* jistou pochmurnou a autentickou atmosféru.

Street Wars: Constructor Underworld

Žánr: realtime strategie
Výrobce: Studio 3
Vydavatel: Infogrames
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ano
3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:
P 150, 16 MB RAM, 8× CD,
HDD 117 MB
Optimální konfigurace:
P 233, 32 MB RAM, 12× CD,
HDD 500 MB

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Dobry
Obtížnost	Průměrná

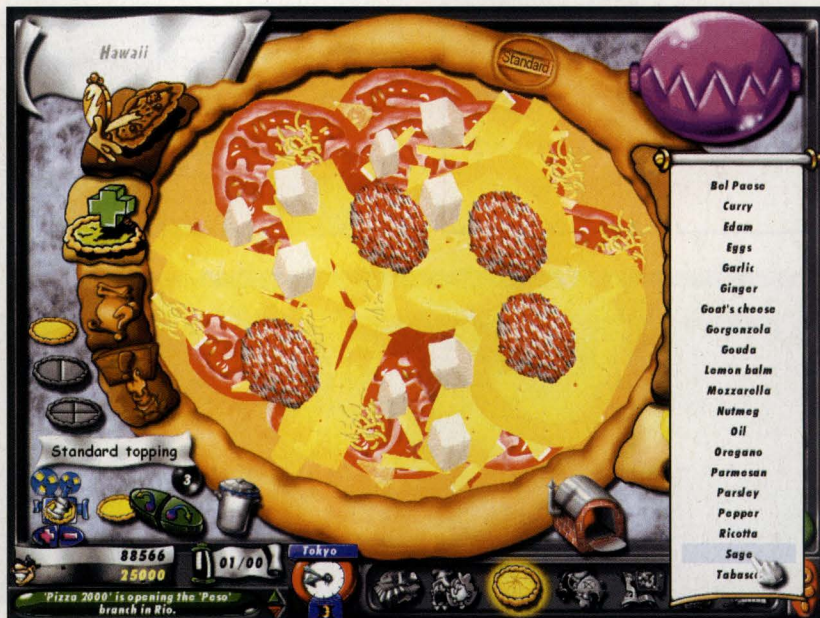
Sympatická budovací strategie s opravenými chybami z minulá, několika zajímavými nápady a takovou tou „tvrděčkou“ atmosférou.

75



Pizza Syndicate

Maminka vám to určitě neuvěří, ale faktem je, že ve hrách se naučíte více než v sebelepší škole. Můžete se stát pilotem (*Falcon 4.0*), starostou (*Sim-City*), pirátem (*Monkey Island*), zedníkem (*Tetris*) nebo třeba krokodýlem (*Croc*). Teď už dokonce i šéfem pizzerie a kuchařem v jedné osobě.



I když ve hrách upřednostňuji střelení a akci, občas vezmu zavděk i nějakou tou finanční strategií. Když mi tedy zaneprázdněný Viktor doporučil „celkem ucházející a inovativní hru“ (dovětek „jen má trochu divnej interfejs“ jsem pochopitelně přeslechl), neodolal jsem. Pizzu totiž zbožňuji.

Úvodem pár slov k historii a autorům. Nápad vytvořit strategii z prostředí pizzerie může mladším čtenářům připadat jako skvělý a originální, faktem však je, že se již před pár lety s podobným námětem pochlubil Microprose. *Pizza Tycoon* tehdy nepatřil mezi špičku, své fanfy si však určitě našel. Autoři *Pizza Syndicate*, němečtí Software 2000 (na svědomí mají hlavně fotbalové manažery), jej ostatně určitě hráli – vytvořili v podstatě druhý díl se stejnou koncepcí, se stejnými herními mechanismy a dokonce i s velmi podobnou atmosférou.

Jak již bylo řečeno, *PS* je obchodní strategií, ve které budujete, spravujete a rozvíjíte síť pizzerií. Už tato věta zní velmi komplikovaně, skutečnost je ovšem daleko šilenejší, neboť šéfování takové pizzerie obnáší její budování, zadávání reklamy, zaměstnávání personálu, půjčování peněz, sestavování jídelního lístku, vymýšlení vlastních pizz či ilegální činnost proti konkurenci. Ke každé ze zmíněných činností je k dispozici množství podrobných voleb, takže například originální pizzu vyrábíte z 80 různých komponent a interiér volíte ze dvou set různých druhů nábytku. Neuvěřitelně podrobné statistiky, tabulky

a volby jsou rájem každého стратега, příkladem budiž úžasný market research, jehož součástí je například názor osmi cílových skupin (děti, studenti, důchodci, turisté atd.), se kterým se setkáváte na každém kroku – od hodnocení chuti vymyšlené pizzy přes účinnost reklamy až po vkusnost interiéru. Do kolen jsem šel ovšem u obrazovky, kde je vyznačena chuť obyvatel podle jednotlivých ingrediencí – dozvíte se zde, že londýnská mládež preferuje lososy a že tokijská smetánka nesnáší vepřové maso. S tímto množstvím voleb by si každý stratég připadal jako v ráji, bohužel takřka nic nefunguje, jak má. Ovládní je značně nepřehledné a není intuitivní, časté zdlouhavé hledání neurychlují ani karikované ikonky, ze kterých se vymotat je mnohdy umění (hra ve hře :-), nemluvě o nesrozumitelnosti mnoha grafů.

Co se týče herních módů, je to klasika – kariéra čítá 17 různě zaměřených misí, jež mají společného hlavního hrdinu (pokud se budete loudat, může vám u 13. mise odejít do důchodu :-). Ty jsou poměrně těžké a nemůžete v nich zapnout „autopilota“, takže vše čas stihnout není snadné (spíše nemožné, ale to už je otázka vašich schopností a zkušeností). Pak je tu klasická volná hra, ve které se nehoníte za žádným konkrétním cílem. Zde si můžete zvolit, jaké starosti přenecháte počítači a čemu se budete věnovat ve hře. Po-hodička.

Pizza Syndicate není špatná hra, bohužel ji sráží na první pohled hezký, ale ve skutečnosti VELMI nepřehledný



hledný interface. Samotný herní systém sice také nepostrádá chyby, avšak celkově je možné hře přijít na chuť či jí v extrémních případech propadnout. K dispozici je ale tolik lepších her, že by to byl skoro hřích.

Jan Modrák

9 0279

Pizza Syndicate

Žánr: ekonomická strategie
Výrobce: Software 2000
Vydavatel: Software 2000
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ne
3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:
P 133, 16 MB RAM, 4x CD,
HDD 150 MB

Optimální konfigurace:
P 200, 64 MB RAM, 32x CD,
HDD 350 MB

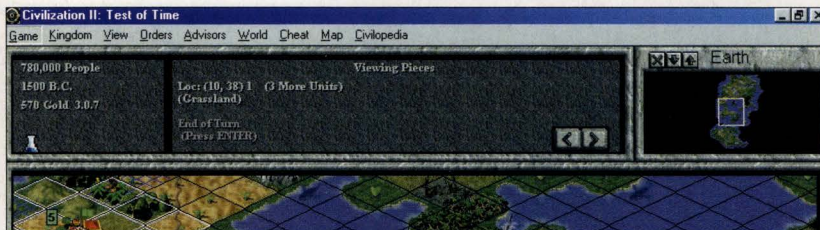
Hratelnost	Nízká		
Grafika		Dobrá	
Zvuk		Dobry	
Obtížnost		Průměrná	

Jak už řekl Viktor: „Celkem ucházející hra s trochu divným interfejsem.“

50

Civilization II: Test of Time

Docela by mě zajímalo, co je to za mánii. Celá léta nic, a pak najednou vzzzzzzuum a během pár měsíců se vyrojí tolik *Civilizací*, až z toho jde člověku hlava kolem.



Překvapení

Civilization II: Test of Time je... trochu divná. Už na první pohled je evidentní, že jde o komický krok zpět a vychytralé ždímání peněz z nebohých hráčů, natěšených na nedávno ohlášenou *Civilization III*, jenže po pár dnech strávených v osidlech téhle staronové hříčky musím konstatovat, že tomu tak docela není. Ostatně – stačí se podívat na závěrečné hodnocení. *Civilization II: ToT* je ve své podstatě původní *Civilization II* – a z názvu je patrné, že se to autoři nesažají nějak zakrývat. K *Civilization II* vyšel kdysi multiplayerový add-on a pár datadisků, a pokud by se někdo díval na *ToT* z hodně velké dálky, mohl by usoudit, že jde o naházení zmíněných věcí do jedné krabice. Ze nejde, posuďte sami.

Valení bulev

První věcí, která vás (nepoužíváte-li ochranné pomůcky) praští do očí, je fungl nová grafika. Všechno je teď na jednu VÝRAZNĚ hezcí, krajinka je nádherná, jednotlivé animované, prostě paráda – skoro bych řekl, že se mi to líbí víc, než tolik vyzdvihované zpracování *Call to Power*. Jelikož však hra pracuje v rozlišení vašich Windows, doporučuji vám přepnout se do 800x600, neboť ve vyšších je grafika docela divná, postavič-

ky splývají s pozadím a čtvercová síť spolehlivě zakryje silnice i terén. Nová grafika přinesla i pozměněný interface, a i když tady není situace tak horká, inovovaná městská obrazovka celkem potěší. Poslední vzhledná novinka je zázornění do-sahu měst, obšlehnuté z *Alpha Centauri*.

Co je nového

Kromě grafiky přibyla i trocha zajímavé zvukové omáčky, ale to hlavní, co vás asi zajímá, jsou novinky v pravidlech. Tak do toho. Základem všeho je pochopitelně *Civilization II*, a pokud čekáte inovační orgie ve stylu *CTP* nebo alespoň *AC*, ostrouháte. Ačkoli by se dalo říci, že je to velká chyba, já bych si tím tak jist nebyl – systém hry je osvědčený a vyzkoušený, spousta lidí ho zná, a tak do něj snáze pronikne. Navíc inovace tu jsou – byť pečlivě skryty. Dle oficiálních prohlášení by se mělo jednat v první řadě o vylepšenou AI, bohužel pouze u nepřátel (takže vaši zautomatizovaní starostové jsou pořád stejně nablblí a vám nezbude, než je nezapínat). Čeho si už lze povšimnout na vlastní oči, je mírně změněný systém bojů. No, změněný... spíš doplňovaný. Údajně by se už nemělo stát, že by pěšák

s klackem natrhnul trenky tankové brigádě (hlavně v první *Civilizaci* se mi to stávalo běžně), jsou tu mírné inovace v boji voda-souš a naopak a vůbec je všechno malinko realističtější, byť do skvělých bitev z *CTP* to má pořád ještě daleko. Pak tu jsou drobné vychytávky, které autoři okoukali od konkurence, jako jsou hranice (cizinci si už nemohou založit město uprostřed vašeho území), poněkud vylepšená diplomacie atd.

Na CD se hrou je hned několik podob *Civilizace* a vy si můžete nainstalovat a spustit libovolnou z nich. Jednak je tu klasika (v nové grafice), jednak rozšířená podoba (hned se k ní dostanu), potom fantasy a sci-fi verze. Obě dvě už vyšly samostatně jako přídatky k *Civilization II*, tady je máte s novou grafikou a vylepšeným interface. Zdaleka největší inovace si ale ne všimnete hned. Pustíte-li se do zmíněné rozšířené hry, narazíte na ni až na konci – a to navíc jen možná. Hra má totiž víc konců, z čehož jeden je ten, po kterém hráči léta volali – po odletu na Alphu Centauri hra nekon-

Jelikož se nám nedávno vyrojilo docela dost her na téma *Civilizace*, není určité od věci si trochu shrnout nějaká ta „kdo, kde, jak a proč“. Původní koncept je z deskové hry, která se dnes prodává pod názvem *Advanced Civilizations*. Sid Meier hru vzal, radikálně přepracoval, hodil do počítače, a stvořil tak vedlejší, jímž se nesmazatelně zapsal do dějin herního světa. Údajně hru udělal pro své studenty (učil na vysoké), aby jim usnadnil výuku historie, ale těžko říci, co je na tom pravdy. Po pár letech (1996) vznikl druhý díl se slušnou grafikou a doplňovanými herními principy, pro nějž se během let objevila hromada přidávaných scénářů a add-onů. Pár měsíců po *Civilizaci II* si chtěl kus slávy uříznout i US Gold, který vydal čistou konverzi původní deskové hry pod názvem *Advanced Civilizations*, ale uřízl si akorát ostudu. Potom se začalo pracovat na titulu *Alpha Centauri* – hře, která měla na *Civilizaci* dějově navazovat. Jenže se cosi zvrlo, Sid Meier opustil Microprose (společnost, kterou právě kvůli *Civilizaci* sám spoluzakládal) a vytvořil Firaxis Games. Práva na *Civilizaci* měla ale Microprose, a tak musel Meier původní název *Civilization: Alpha Centauri* zkrátit a oficiálně se ve hře od *Civilizace* distancovat. Do Firaxis odešel mimochodem i Brian Reynolds, což je člověk, který měl lví podíl na vylepšeních v *Civilization II* a který pak v podstatě dovořil výslednou podobu *AC* (za dohledem velkého Sida, pochopitelně). Pak všechno zamotala společnost Activision, která koupila práva na *Advanced Civilizations* (tu deskovou) v domnění, že tím získala práva i na *Civku*. Nezáskala a byl z toho soud. Nakonec se vše vyřešilo kompromisem s tím, že Activision vydá JEDNU hru na téma *Civilizace* a půjde od války. Tak vznikla *Civilization: Call to Power* (recenze v GS 5/99) – a to skoro současně s *Alphou Centauri* (GS 3/99). Aby legraci nebylo konec, začalo Hasbro (které mezitím koupilo Microprose) uvažovat o třetím dílu a rozhodlo se pro něj zlanřit právě Reynolds z Firaxis. No – a protože jméno Sida Meiera je jméno Sida Meiera, dohodli se s oběma, a tak *Civilization III* (rozsáhlé informace jste si mohli přečíst v infu z E3 v GS 7/99) bude dělat v podstatě Firaxis pro Microprose (tedy pro Hasbro). Aby Hasbro zpříjemnilo hráčům čekání (a vyzdímalo z *Civilization II* peníze, dokud to jde), vznikl *Test of Time*. No – a poslední bonbónek je v tom, že společnost Activision sklidila s *CTP* takový úspěch, že uvažuje o druhém dílu, přičemž došla k závěru, že když vypustí z názvu slůvko *Civilization*, neporuší licenční podmínky – a na obzoru je zřejmě další žaloba. Bude veselo.

čí, ale pokračuje – na Alphé Centauri. Prostě najednou obhospodařujete světy dva – Zemi a Novou Zemi, což je naprosto skvělé. Navíc někteří z protivníků (třeba Veřtelci) mohli už na *AC* začít, takže přiletíte do už kolonizované oblasti a zase se budete muset rvát o každý metr. A vítězství dosáhnete čím? Splynutím a přechodem do jiné dimenze – stejně jako u konkurence (fuj). Ve sci-fi a fantasy variantě se s více světy počítá rovnou od začátku – hrajete tak ve více rovinách, mezi kterými plynule přecházíte a bavíte se náramně.

A co není

Ať si kdo chce co chce říká, pořád je to „jenom“ *Civilization II*. Fantasy i sci-fi varianta je zklamáním – neboť přináší jen jinou grafiku a nové názvy jednotek. Na céděčku také nejsou slibované hromady scénářů – k máni je jen jedno dlouhé

fantasy (zato i s příběhem!) a zbytek musíte zase sosat z internetu (hra je co se týče scénářů našťestí kompatibilní s původní *Civilization II*). Některé vynikající inovace stálo za to obšlehnot od konkurence, některé obšlehnoty byly, ale podivně (třeba nastavování front ve výrobě lze – externím textovým souborem). Na druhou stranu chybí našťestí i hardwarová náročnost, která je hlavně u *CTP* na tento typ her enormní.

Co s tím?

Situace je asi jasná. Pokud jste fanoušky *Civilizace* a dvojku z nějakého důvodu nemáte, odpadly všechny důvody, proč ji kupovat – sežeňte si *ToT*. Pokud už *Civilization II* máte, je to všechno otázka peněz. *ToT* je prostě poslední finální verze originální *Civilizace* a všechny ostatní projekty už budou jiné. Přidavků je docela dost, ale asi by bylo lepší, kdyby je

autoři ždímači vydali i v podobě datadisku (což se zaručeně nestane). Pokud jste „civilizační“ maniaci a koupě pro vás nebude příliš drahá, pokud máte pomalejší počítač nebo pokud se vám originální koncepce *CTP* hnusí, a přesto chcete *Civilizaci*, berte. A to je celé.

Viktor Bocan
9 0274

Civilization II: Test of Time

Žánr: strategie	Minimální konfigurace:
Výrobce: Microprose	P 100, 8 MB RAM, 4x CD,
Vydavatel: Hasbro	HDD 90 MB
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ano	P 166, 32 MB RAM, 16x CD,
3D akcelerace: ne	HDD 250 MB

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Dobrá
Obtížnost	Průměrná

Konečně definitivní podoba originální *Civilizace*.

70

www.QDI.cz
www.PCMAIL.cz
www.AceCAD.cz
www.BOEDER.cz
www.MAGtechnology.cz
www.THRUSTMASTER.cz

High-End základní desky, info, foto, upgrady ceníky, informace, On-line obchod tablety, informace, fotografie kompletní příslušenství k PC monitory MAG - podrobné popisy a fotky volanty, joysticky, gamepady

Vyrobíme Vám počítač COMFOR na přání

Grafické karty:

ATI, MATROX

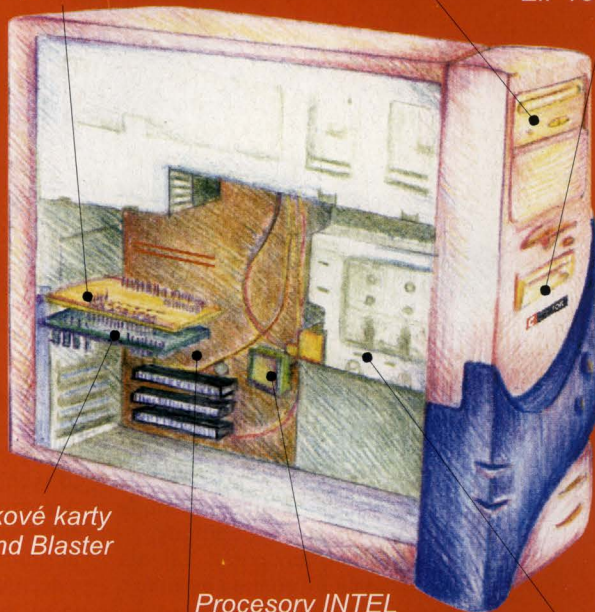
3Dfx VOOODOO 3

Banshee

Graphics Blaster TNT

CD-ROM BTC 40x, 44x

ZIP IOMEGA



Zvukové karty
Sound Blaster

Procesory INTEL

High-End základní desky QDI

HDD: FUJITSU
SEAGATE
3.2 - 16 GB

Jako třeba COMFOR Primo 500

skříň	minitower
procesor	INTEL Pentium™ III 500
op. pamet'	128 MB SDRAM
FDD	3.5", 1.44 MB
HDD	8.4 GB
DVD mech.	Toshiba 6 / 32
zvuk. karta	Aureal PCI
grafika	AGP TNT 16 MB
klávesnice	PS/2
myš	PS/2
faxmodem	Well 56
op. systém	Windows 98 CZ
apl. SW	Corel 6.0 CZ, AVG 6.0 Lingea Lexicon, Lang Master

COMFOR PC MAIL s.r.o., velkoobchod, výroba PC, distribuce
Cihlářská 15 / 17, 658 98 Brno
tel.: 05/41 32 12 05, fax: 05/41 24 83 90
e-mail: pccmail@pccmail.cz, internet: www.pccmail.cz



pentium!!!

Intel Inside® logo a Pentium® jsou registrované ochranné známky a Celeron™ je ochranná známka Intel Corporation

Warhammer 40.000: Rites of War

Uplynulo sotva pár měsíců, co jsme vám s nadšením představili vynikající *Chaos Gate*, a ejhle – další tahová strategie z prostředí Warhameru 40.000 je tady. No toto...



Kdepak, žádné včeličky. Jenom se chystám popojít se Škorpionem.

Warhammer 40.000

Nevím jak vy, ale já když jsem před léty poprvé viděl napsáno „Warhammer 40.000“ a dozvěděl se, že ta veselá číslovka značí letopočet, myslel jsem, že jde o překlep. Mám-li být upřímný, myslím si to v podstatě pořád. Tak nějak si představuji urostlého chasníka z Games Workshopu (vlastníka to práv na celý Warhammer), jak usedá k psacímu stolu, do pracky plné mazolů z neustálého vyřezávání komických figurek bere okousanou koohi-noorku a na kousek papíru, umazaný od lepidla, škrábe název nové série, která se bude odehrávat v daleké, předdaleké budoucnosti. No – a jak tak myslí na něco jiného, malinko to přepískne (přííš) a namaluje o jednu nullu víc.

The Eldar

Eldarská rasa obývala pěkný kusanec vesmíru už v době, kdy manželé Armstrongovi teprve začali přemýšlet o tom, nepořídí-li si dítě. Vysocí válečníci, silní, hrdí a stateční, dobývali jednu planetu za druhou, osidlovali neobydlené světy, budovali a zvelebovali. Jak známo, nic netrvá věčně, a tak si to jednoho dne přihasila vojska Chaosu, a Eldarští, oslabení stálými boji, byli nuceni postupně vyklidit získaná území, až jim zbyl jeden jediný svět – domovská planeta. Aby smůly nebylo málo, vtrhnou padouši i tam a v monumentální bitvě o život a prostor k němu eldarská vojska podlehnou. Jen zlomek běženců se zachrání, nalodí na obrovské lodě a pluje vesmírem hledat nový domov. A ejhle – objeví se nový nepřítel. Lidé. Impérium.

Strany

Jak je asi z minulého odstavce patrné, přináší *RoW* jednu docela zajímavou zvláštnost hned na začátku. Je to snad první hra z prostředí W40k, ve které nehrajete za ty „hodné“ – za lidi. Musím říct, že zpočátku mi to vadilo – tak nějak mi bylo nepřijemné ostřelovat *Space Marines*, likvidovat hrdinné Terminátory a vůbec se bavit na účet imperiálních vojsk, ale za chvíli jsem si zvykl. Ostatně, kdo překousne *TA: Kingdoms*, už si zuby hned tak na ně-



Intuitivní editor je přiložen, bohužel chybí možnost vytvářet vlastní mapy – můžete jen upravovat stávající.

čem nevyláme. Aby vám autoři morální dilema malinko ulehčili, dostanou se ke slovu i obligátní záporníci v podobě vojsk Chaosu, které už budete třískat přece jen s lehčím srdcem.

Hra

Vezměme to hopem, stejně je vám všechno jasné při pohledu na tabulku hodnocení. Hra se tentokrát příliš nevyvedla. Nebo jinak – je to dobré, ale není to ono. Všechno běží na enginu z *Panzer Generala 2*, ovládání je jednoduché a intuitivní a pravidla příjemně strohá – ale... není to ono.

Hraje se na tahy a hraje se docela dost podle pravidel stolního W40k. Svět někdo složil z šestiúhelníků, vy po nich můžete jednotkou jednou pohnout, jednou zaútočit, a šlus (jen některé jednotky umožňují malinko skopičinek navíc). Když na vás baŕne nepřítel, au-



Komorní bitvičky se později promění v řežby desítek jednotek. V tom okamžiku začíná to správné maso.



Encyklopedie je poměrně stručná, ale dozvíte se všechno, co potřebujete. Navíc ji můžete vyvolat kdykoliv kliknutím na libovolnou jednotku.



tomaticky se bráníte (je-li to ve vašich silách), s vyhranými rvačkami roste zkušenost a s ní i atributy vojáků, které si pochopitelně přenášíte z bitvy do bitvy (těch je něco přes dvacet a editor je přiložen). Obtížnost je taková divná –

obvykle spíš vyšší, ale jak se hrou prokousáváte, začíná povolná polevovat.

Oškivosti

První, co se vloženo nepovedlo, je audiovizuální zpracování. Místo terénu jedna pláclá bitmapa, která je sice celkem hezká, ale totálně plochá a nepříroze-

ně působící. Jednotky jsou znázorněny hrůzně animovanými výtvoři, které jsou navíc všechny stejně velké (ať je to tank, Mech nebo pěšák). Zvuky v podstatě nejsou – jen výstřel, dupání a případné zařvání (když jednotka zařve), hudba je pěkná, ale já jí stejně za chvíli vypnul. Ač hra staticky působí poměrně slušně, za chodu to je bída, která skutečně několik let zaspávala dobu. A co se týče atmosféry – neheďte ji, vzala si dovolenou.

Herní systém je takový... osobitý. V době *Chaos Gate* působí spíše jako vtip, bitvy se nesou tak trochu v duchu bojůvek z *Heroes of Might & Magic* a všechno zachraňuje jen rozmanitost jednotek.

Aby bot nebylo málo, najdou se i technické chyby – na některých grafických kartách můžete mít problémy hru vůbec rozběhnout (mně na Banshee pomohlo až vypnutí DirectDraw akcelerace).

Hezké věci

Co zkazila prezentace, zachránilo trochu to ostatní. Prostě – je to Warhammer, a tak je to dobré. Pravidla jsou dobrá, protože pravidla Warhammeru jsou dobrá, jednotky jsou rozmanité, protože jednotky Warhammeru jsou rozmanité atd. K tomu povedený příběh, zajímavá umělá inteligence, ši-



Ač to tak na první pohled nevypadá, herní mapa je skutečně plochá. Včetně té hory napravo.

kovně ovládnání, vynikající encyklopedie, spousta informací bez složitého listování manuálem a hlavně – do všech tajů hry proniknete za nějakých pět minut.

Co s tím?

Nevím. Fakt tentokrát nevím. Hra je objektivně špatná, hloupě navržená a nedodělaná – ale bavil jsem se u ní docela dlouho a docela náramně. Prostě – je to Warhammer a je to znát. Tak suďte sami.

Viktor Bocan

9 0280

Warhammer 40.000: Rites of War

Žánr: tahová strategie
Výrobce: DreamForge/SSI
Vydavatel: Mindscape
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ano
3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:
P 166, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 200 MB
Optimální konfigurace:
PII 300, 32 MB RAM, 16x CD, HDD 600 MB

Hratelnost	Dobrá
Grafika	Dobrá
Zvuk	Špatný
Obtížnost	Vysoká

Zajímavě zkažená strategie – nebýt to Warhammer, je to propadák.

65

Warhammer 40.000 je svět, stvořený firmou Games Workshop pro stolní (možná spíš kobercovou) hru, kde hráči hýbou malinkými figurkami a vedou monumentální bitvy. Strategie papírová si pochopitelně přímo říká o zpracování na počítači, což se také několikrát stalo. Kromě sci-fi W40k existuje ještě jeden Warhammer – ten klasický, bez číslovky. Odehrává se ve světě fantasy a nosným příběhem je válka lidí a skřetů. Ze světa W40k vzniklo vícero her, jmenujme si ty nejzajímavější:

Space Hulk, EA, 1993

Snad vůbec první zpracování W40k na počítači – k máni je dokonce i verze pro ZX Spectrum. V roli imperiálních zvláštních jednotek plníte mise, ve kterých bojujete na opuštěných vesmírných korábech proti obrovským armádám nepřítelů. Kvalitní zpracování a vynikající atmosféra – to jsou hlavní atributy této hry.

Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels, EA, 1996

Mám-li to říci stručně – vylepšené pokračování *Space Hulka* patří mezi nejlepší hry, co jsem hrál. Stejně jako v případě prvního dílu jde o vynikající kombinaci akční střílečky (tentokrát už 3D), strategie a logické hry. Ačkoli zpracování působí dnes už trochu zastarale, pořád je tu skvělý herní systém a dokonalá atmosféra. Doporučuji.

Warhammer 40.000:

Chaos Gate, SSI, 1999

(recenze: GS 2/99, 85 %) Vynikající tahová strategie – pokud chcete hrát W40k, hrajte spíš tohle, než dnes recenzovanou patlaninu. Kvalitní grafika, izometrický pohled, správná atmosféra, spousta prkotinek, které hru oživují, a v neposlední řadě příběh – co víc si může hráč přát?

VELKÝ EVROPSKÝ FILMOVÝ MĚSÍČNÍK

cinema

WWW.cinema.cz

- každý měsíc kompletní přehled filmových premiér •
- výběr nejzajímavějších titulů na videu a v televizích •
- reportáže z natáčení nejnovějších českých i zahraničních snímků •
- portréty našich i světových hvězd •
- legendární osobnosti filmového světa • Cinema Exclusive!
- People • World • Czech



vydává: Bonton Promotions, a. s.,

Václavské nám. 15, 110 00 Praha 1, tel.: 24 21 77 87, fax: 24 21 77 88, cinema.cz @ post.cz

SPORT

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT



Lukáš Erben

V posledních měsících a letech se mluví stále častěji o dopingu a o používání zakázaných podpurných prostředků ve sportu. V souvislosti s tím mne napadlo, jaká asi budou pravidla v tomto směru, až se jednoho dne stane hraní počítačových her (pravděpodobně akčních, nikoliv sportovních) oficiálním – a kdo ví, možná i olympijským sportem. Budou hráči testováni, zda se před zápasem neposilnili nějakým tím „sypaním“? A co všechno vlastně bude zakázáno? Budu se před „zápasem“ moci napít nápojů jako Red Bull či Erektus? Zkrátka a dobře – nad budoucností počítačových her jako sportovního odvětví visí ještě mnoho otázek. A i když lidé jako John Carmack doufají, že se tak stane v nejbližších letech (*Quake III Arena* je přeci jen prvním krůčkem tímto směrem), osobně se domnívám, že minimálně nějakých pět či deset let bude trvat, než se výsledky z ME v deathmatchi objeví na zadní stránce Mf DNES či Lidových novin.

lukas_erben@idg.cz

TOP 10

Titul	Recenze v	Hodnocení
NHL 99	1	— —
FIFA 99	2	1/99 90 %
Midtown Madness	3	6/99 90 %
Grand Prix Legends	4	— —
Breakneck – NICE 2	5	3/99 85 %
Speed Busters	6	2/99 85 %
NBA Live '99	7	1/99 85 %
Motoracer 2	8	1/99 80 %
TOCA 2	9	5/99 80 %
Readline Racer	10	— —

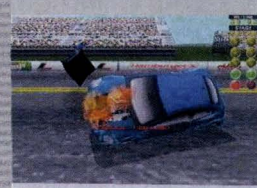
Obsah oddílu



**Castrol
Honda
Superbike
2000**
Str. 62
70 %



**Roland
Garros 1999**
Str. 64
65 %



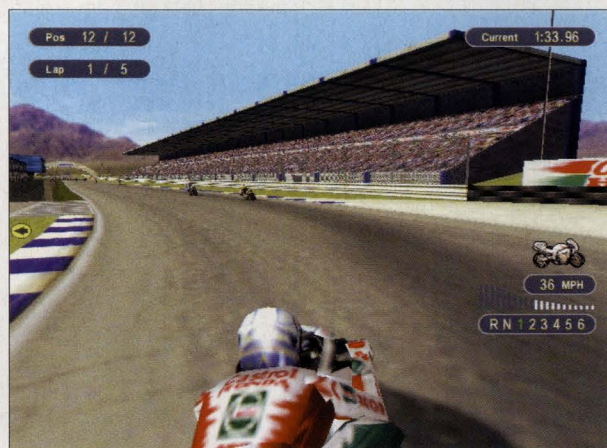
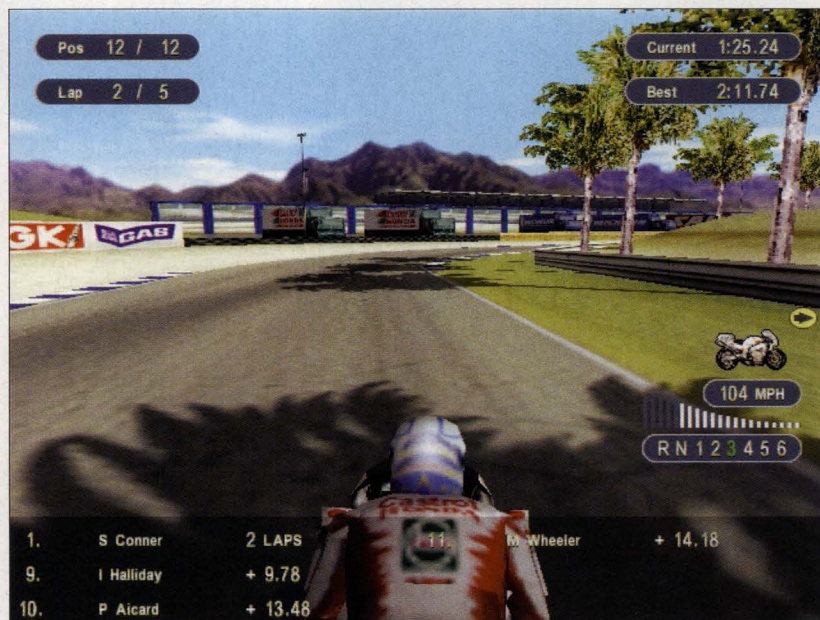
**NIRA Intense
Import
Drag Racing
CD**

Castrol Honda Superbike 2000

Hurá na motorky a brousit kolena! Zdá se, že většina herních distributorů si už udělala jasno v tom, co se jim vyplatí vydávat. Zatímco například v hudebním průmyslu prodává nový titul zavedené jméno interpreta, u her je to přímo jeho název.



Od sezony 1999 jezdí za Castrol Honda Colin Edwards a Aaron Slight, a vy je proto uvidíte i ve hře.



Proto dnes existuje tolik herních sérií, jejichž každoroční obnovování přináší firmám zaručený zisk. V případě *Castrol Honda Superbike (CHS)* jde teprve o počátek podobné řady, neboť letošní verze je pouze prvním pokračováním tohoto titulu, který loni zaujal herní kritiky. Na rozdíl od většiny dosud vydaných simulátorů motorek totiž skutečně věrně napodobuje řízení a chování daného stroje (v tomto případě Hondy RVF-RC45) namísto toho, aby vás posadil do čehosi jezdicího a nechal vaše hráčské libido oblbovat spoustou nejroztodivnějších tratí. Zkrátka a dobře, simulátor jak má být.

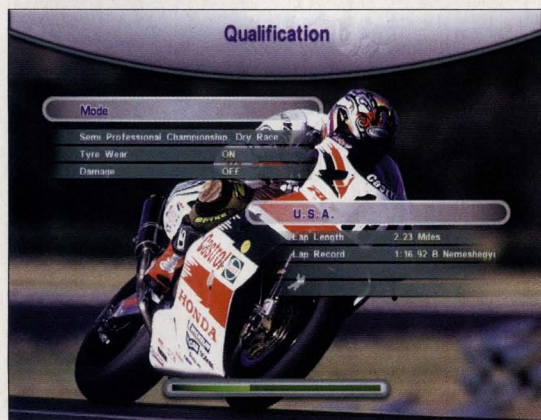
Protože v březnu vydali EA Sports *SBK World Championship* (dále jen *SBK*), je to vlastně letos už druhá hra tohoto typu a zároveň také počátek nepřímého souboje mezi anglickými *Intense (CHS)* a americkými *EA (SBK)*. EA jsou mistři a mluví za ně skvělá pověst, ovšem *Intense* (byť jejich nejzná-

mější hra *Power F1* nebyla nic výjimečného) mají také co nabídnout. Komu se do rukou dostal *SBK*, nebude věřit svým očím, jak moc se mu *CHS* podobá, v první chvíli jsem se dokonce domníval, že jde o jeho druhý díl. Jména autorů ale nesouhlasí, a tak musí jít o velmi podivnou shodu čehosi, co způsobilo, že po koupi *SBK* si nemá cenu pořizovat *CHS* a naopak.

Asi každý, kdo někdy jel na motorce (včetně kolegy Rádra), ať už to bylo ve skutečnosti, nebo na počítači, mi dá za pravdu, že je to těžší než v autě, zvlášť když se řítíte rychlostmi nad 150 km/h. Abyste projeli zatáčku, aniž byste přišli nejméně o jeden cenný orgán, popřípadě jeden cenný život, musíte zvolit mnohdy tu jedinou možnou stopu a v pravý čas se naklonit a začít zatáčet. Ono se nezdá, že by to byl zase až takový problém, ovšem věřte mi, že je a že vás o tom první hodiny hraní *CHS* přesvědčí. Zdejší simulace jízdy má velmi blízko ke skutečnosti a přísně re-

spektuje všechny fyzikální i mechanické zákony a vlastnosti pohybu Hondy po betonové dráze i ostatních površích (tráva, písek, štěrk). Na vaši jízdu má vliv například nastavení převodovky, druh zvolených pneumatik a míra jejich opotřebení, nebo počasí, na které když se nepřipravíte (teplé ponožky a kulich), budete hořce litovat. Na podobné zapeklitosti sice lze vyžrát správným nastavením nabídky realističnosti, ale copak jsme závodní barbaři?

Na zvládnutí divokého železníka máte navíc dost času. Buď si jednoduše navolíte tréninkový mód, nebo se zažezdíte ve volném tréninku před „ostrými závody“. Největší odvážlivci zkusí přímo kvalifikaci, případně si rovnou stoupnou na startovní rošt. Přestože tato nabídka je vcelku standardní výbavou každé slušné závodní hry, postrádal jsem tu větší shodu se skutečným programem závodů, která u *SBK* nechyběla. *Intense* sice mají jakous takous licenci díky podpoře stáje Honda,



ale jak všichni víme, pro jednu automobilku slunce nesvíí. Jediná oficiální je vaše motorka, reklamy na kuchyňské pomůcky (Castrol) a pravé jméno stáového kolegy. Ostatní jezdci mají neznámá jména a jejich týmy se liší pouze číslem. Nekouj se tudíž žádné soubore s Ducati ani netoužíte po tom předjet suveréna Carla Fogartyho.

Tento nedostatek se Intense snaží vynahradiť navožením toto pravého pocitu z jízdy, což se jim docela povedlo. Pokud hrajete na silnějším počítači s dobrou zvukovou kartou, sami se budete divit, jak vám poběží mráz po zádech, až na rovinkách pořádně přidáte plyn a motor se roztočí do nejvyšších obrátek. Dojem z vysoké rychlosti umocňují i kolem svištěcí soupeři, a to zvláště v úvodních závodech, kdy většinu z nich budete sledovat ze země zavalení těžkou motorovou. Stejně jako v *SBK* si tu můžete nastavit, abyste po pádu na zem ovládali jezdce, mohli s ním sami dojít k opodál ležícímu stroji a pokračovat v jízdě. Všechnému hráči neunikne ani skutečnost, že na motorku se lze úplně vykašlat a je možné vydat se pěšky po dráze zpět, a to alespoň do té doby, než vás pořadatelé diskvalifikují. S postupem času si ale na takovéhle pitominy ani nevzpomenete,

protože si zvyknete na ovládání a propadnete chytlavému závodění.

V módu šampionátu na vás čeká čtrnáct výtečných tratí (jinak 20), mezi nimiž objevíte i ty hodně známé, na nichž se například jedou velké ceny Německa, Rakouska nebo Španělska. Jejich tvar i obtížnost odpovídá skutečnosti, svým okolím jasně charakterizují prostředí, v němž leží. Trochu mi nejde do hlavy, proč se na některých tratích ve skutečnosti superbiky jezdí, a na některých ne, každopádně všechny okruhy stojí za to.

Co se týče technického zpracování, nelze ho než pochválit. Grafika při závodu splňuje dnešní vysoký standard, pouze postavička vašeho jezdce je zbytečně hranatá. Tu a tam se měnící počasí vypadá velmi věrně a dešť neznamená jenom kapky, ale také zčernalou oblohu a nízkou viditelnost. Vyzdvihnout zasluhuje i povedená hudba v menu a přesvědčivé zvuky motorů. Samozřejmě nechybí multiplayer, dokonce ani splitscreen, což je u každé závodní hry nesporné plus.

Pokud máte rádi simulátory motorek, *Castrol Honda Superbike 2000*

je pro vás dobrá volba. Třebaže hodně kopíruje *SBK* od EA, nabízí to pravé adrenalinové vzrušení, zážitek z rychlosti a poměrně dlouho trvající zábavu. Oproti *SBK* ale přeci jen o něco zaostává. Chybí větší výběr motorek, obsáhlejší neherní část a i grafika a animace jezdce jsou horší. Naproti tomu zde najdete populární splitscreen a možná o něco lepší zvuky. My v GameStaru se přikláníme k *SBK*, ale finální volba je na vás.

Béla Nemeshegyi

9 0281

Castrol Honda Superbikes 2000

Žánr: závodní	Minimální konfigurace:
Výrobce: Intense Simulations	P 200, 32 MB RAM, 4x CD,
Vydavatel: Intense Entertainment	HDD 80 MB
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ano	P 333, 64 MB RAM, 4x CD,
3D akcelerace: D3D, 3Dfx	HDD 80 MB, 3D karta

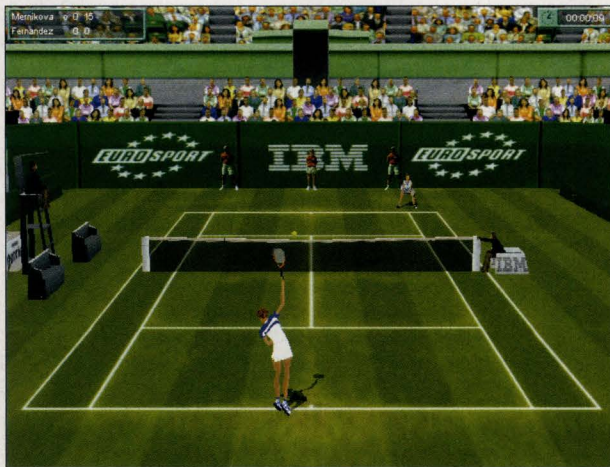
Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Průměrná

Kvalitní simulace silničních závodů motorek s několika chybami, které nemusí, ale mohou vadit.

70

Roland Garros 1999

Tenisových simulací v herní historii nebylo málo, ani moc – problémy jsou ovšem s kvalitou. Od 8bitové éry a *Great Courtu* na Amize se nic opravdu dobrého neurodilo a nezměnil to ani přeci jen nadprůměrný *Game, Net & Match* a *Actua Tennis*, o *Roland Garros 1998* nemluvě.



Z tohoto důvodu jsem očekával další edici sice s nadějí, ale ne s přehnanými představami. A udělal jsem dobře. Nový díl toho totiž příliš nenabízí, pro majitele předchozí edice pak téměř vůbec nic. Autoři by si měli uvědomit, že tenis není tak variabilní hrou jako šachy nebo fotbal, a tak musejí přijít s nějakým zajímavým nápadem, hratelností, případně alespoň dosti komplexní licenci. Zde peníze zbyly na

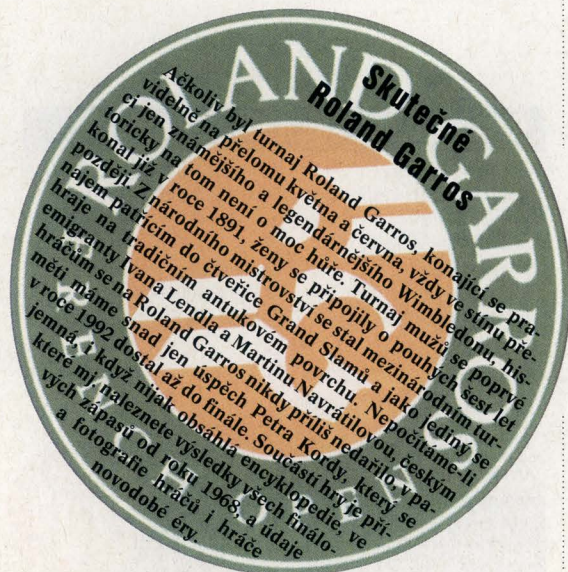
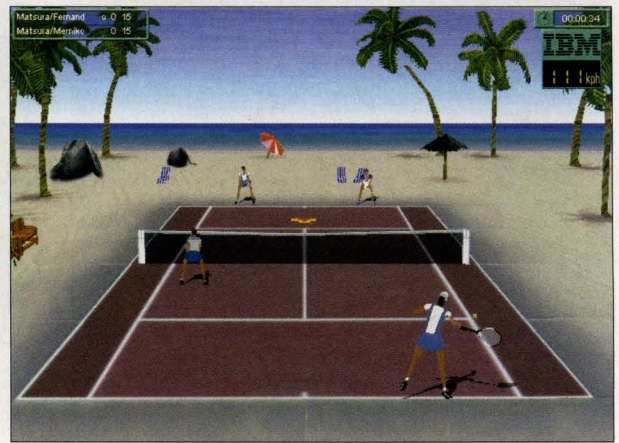
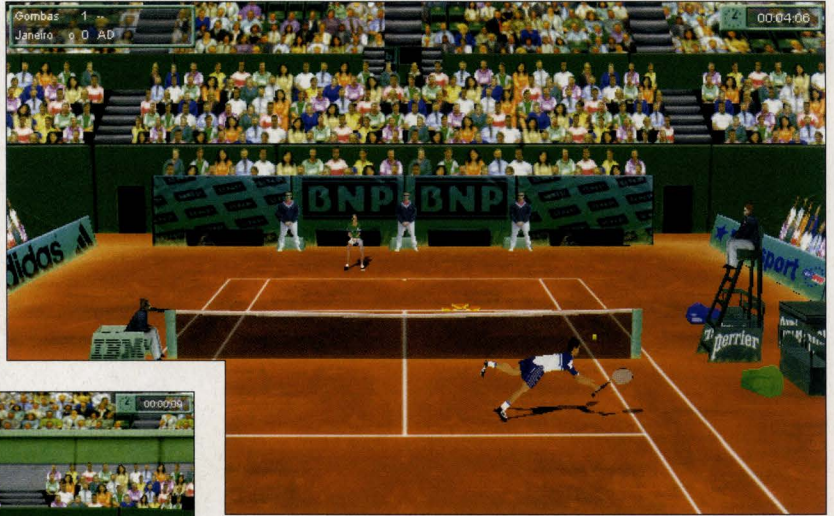
Roland Garros, ostatních patnáct turnajů je tedy anonymně umístěno pouze do měst, jež odpovídajících nejdůležitějším turnajům ATP Tour a i jména všech 50 hráčů a 7 hráček jsou klasickými mutacemi reality (viz rámeček).

K dispozici je dvouhra a čtyřhra, můžete hrát s muži nebo ženami. Rozdíly mezi jednotlivými hráči jsou i přes proklamované odlišné parametry nepatrné, případně žádné, totéž bohužel platí o povrchích, na kterých se míčky chovají stále stejně. Hra nabízí kromě externí encyklopedie dva herní módy – můžete hrát jednotlivý zápas, případně zvolit sezonu, kde se snažíte na vybraných turnajích postoupit z 50. místa žebříčku co nejvýše. Co se týče multiplayeru, můžete přizvat jednoho kamaráda, výhradně však na jediný počítač. Žádá lokální síť či internet, prostě nic. Totéž u ozvučení – diváci a rozhodčí sice ústa mají, televizní přenosy však z *RG99* zdá se neprobíhají, a proto chybí i komentář. Zatím tedy prakticky žádný důvod, proč se třeba jen zdálky podívat na krabici *RG99*.

Graficky patří *Roland Garros 1999* do podprůměru – nemohu říci,

že by mi vizuální kvalita ve hře nějak zvlášť překážela, faktem je, že ničím nevybočuje a navíc nedosahuje ani kvalit téměř rok a půl starého *Game, Net & Match* od BlueByte. Totálně k smíchu je ovšem motion-capture, respektive pohyb hráčů, protože o nasnímaní ze skutečnosti v tomto případě určitě nešlo. Snaží-li se váš soupeř například přehodit lobem, otočíte se a popředu běžíte na základní čáru, míří-li na síť úder na tělo, obvykle jej vezmete „exhibičně“ za zády. Hanba – celé mi to připomíná *Beavis* a *Butthead*.

Konečně se však dostáváme k hratelnosti, která celkový dojem ze hry přeci jen trochu vylepšuje. Ovládnutí je dvoutlačítkové (klasický úder a topspin), počítač tedy sám volí, zda odpálit z forehandu, smečí, či skočit po Beckerovsku rybičku. Směrování funguje tak, že ve chvíli, kdy na vás letí míč, stisknete zvolený typ úderu a držením klávesy a směrovými tlačítky ovládáte terč na kurtu. To je způsob velmi intuitivní a snadný, ostatně – na nejnižší obtížnost budete vyhrávat po pár výměnách. Potíž je trochu



Kvíz pro znalce

Mám pocit, že jména tenistů a tenistek v *RG99* vymýšlel Alexej Pajitnov. Jsou to opravdové oříšky, které obvykle na první pohled nemají žádnou spojitost se skutečným jménem tenisty – pokud vám bude kvíz připadat snadný, vězte, že jde o jediné tenisty, které jsme my sami identifikovali, takže si *RG99* seženíte a zkuste, o co jste lepší. Předvést své tenisové znalosti však můžete už nyní – na levé straně jsou jména skutečných tenistů, na pravé straně jsou jména fiktivních hráčů ve hře. Spojte je tak, jak si myslíte, že k sobě patří, řešení naleznete pod tabulkou.

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1) Pete Sampras | a) Pat Rabing |
| 2) Patrick Rafter | b) Georges Rosiensi |
| 3) Richard Krajicek | c) Zoran Kosevic |
| 4) Alex Corretja | d) Felipe Montillo |
| 5) Greg Rusedski | e) Patrick Gomback |
| 6) Mark Philippoussis | f) Fernando Goya |
| 7) Carlos Moya | g) Yevgeny Mendeliev |
| 8) Felix Mantilla | h) Paul Kardan |
| 9) Goran Ivanisevič | i) Alphonso Corrida |
| 10) Andrej Medvedev | j) Johan Bergman |
| 11) Jonas Bjorkman | k) Mark Rastapopoulos |
| 12) Petr Korda | l) Edgard Kupcek |

Řešení: 1e, 2a, 3i, 4l, 5b, 6k, 7f, 8d, 9c, 10g, 11j, 12h

NOVACEK
Karel

Right handed

Height (m): 1,90

Weight (kg): 81

Date of birth: 30/03/65

Birthplace: Prostejov

Tournaments wins: 13 (on the 10/04/99)

Best ranking: 8 (18/11/91)

1984 Third round

1985 First round

1986 First round

1987 Quarter-finals

1988 First round

s počítačem řízenými hráči, kteří nedělají takřka žádné nevynucené chyby a spíše pasivně reagují na vaši hru. Řešením je nejvyšší obtížnost, kde se doba na reakci podstatně zkracuje a je třeba stálého soustředění, vše je totiž rychlejší a díky vyrovnanosti i daleko zábavnější. Tajemstvím úspěchu tu není hra na síti, ale rychlé údery k základní čáře do stran.

Roland Garros 1999 není hra, která se může rovnat konkurenčnímu *Game, Net & Match* či ještě novějšímu *Actua Tennisu*. Ne že by snad byly dokonalé, *RG99* je na tom však díky svým chybám a nedodělavkám ještě hůře, i když i u něj se pár hodin zábavy nalézt dá. Čekání na opravdu kvalitní tenis tedy pokračuje...

Jan Modrák

9 0282

Roland Garros 1999

Žánr: tenis	Minimální konfigurace:
Výrobce: Runn Software	P 100, 16 MB RAM, 8x CD, HDD 80 MB
Vydavatel: GT Interactive	
System: Win 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický	P 166, 32 MB RAM, 16x CD, HDD 80 MB
Multiplayer: ano	
3D akcelerace: 3Dfx, D3D	

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Špatná
Zvuk	Špatný
Obtížnost	Průměrná

Není špatný, ale jsou lepší. To je úděl průměrnosti.

55



Miláčku, proč si se mnou nechceš hrát ?

„Že máš doma žárlivou ženu? Zavři ji do skříně, zapni počítač, a jdeme na to. Budeme spolu hrát mé oblíbené *Erotické hry* – adventury, karetní, pokry i 3D střílečky. Možná se potom k nám přidá i ona.“

Tak co říkáš na nabídku dívky z obrázku? Nejen s ní, ale i se spoustou dalších si budeš hrát. Právě vychází dlouho očekávané CD „*Erotické hry*“. A není to jenom tak nějaké CD. Jsou na něm nejlepší erotické hry všech dob. Od klasických erotických tetrisů, pokrů a logických her až po žhavé adventury a erotické levely pro hru DOOM. Jako bonus na Vás čeká výběr 600 kvalitních erotických obrázků, které můžete použít třeba jako pozadí do Windows. A navíc několik desítek pikantních povídek, které nenechají nikoho chladným.

A to není ani zdaleka vše!
Opravdu **stojí** za to!

Cena 299 Kč*

* cena vč. DPH bez poštovního, balné neúčtujeme.

Tel. 069 / 681 14 44

Firma DuCom

Hornická 16 / 913, Havířov-4, 735 64

ducom@ducom.cz, www.ducom.cz

Zboží posíláme do 24 hod dobírkou s označením CD-ROMy.

Odstřihněte a zašlete na naši adresu

Jméno a příjmení:

Ulice:

Adresa vč. PSČ:

Objednávám CD *Erotické hry* ks:

Potvrzuji svým podpisem, že jsem starší 18-ti let:

GameStar 9/99

www.allstar.cz
pcshop, sexshop

allstar

computer systems

AllStar prodejna:
Šumavská 19, 120 00 Praha 2 - Vinohrady, otevřeno od 10 do 18
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: Info@allstar.cz

Přestavíme Vaše PC z čehokoli

na Pentium 266MMX	3.599,-
na Pentium 300MMX	3.933,-
na Intel Pentium II Celeron 366MMX	5.736,-
na Intel Pentium II Celeron 400MMX	6.556,-
na Intel Pentium II Klamath 350MMX	9.835,-
na Intel Pentium III 450MMX	14.753,-
na Intel Pentium III 500MMX	24.589,-
na Intel Pentium III 550MMX	32.786,-

vysoký výkon za málo peněz

a zvuková karta zdarma

Získáte výkonný počítač osazený motherboardem, procesorem, chladičem, včetně instalace a nové záruky

Navrhne a postavíme vám levnou počítačovou síť pro vaše "pařby"

CENOVÝ TIP

CD ROM 36x Creative Labs	1433,-
Siemens 15" color digital-repas.	3299,-
FaxModem 56K int.Genius	1399,-
SoundBlaster 128 PCI	999,-
SoundBlaster Live 256	1999,-
Scanner Mustek9600DPI color	2049,-
Repro Genius 36W stereo, akt.	329,-
Tiskárna HP610C, 2xtoner	3523,-

Riva TNT 16MB

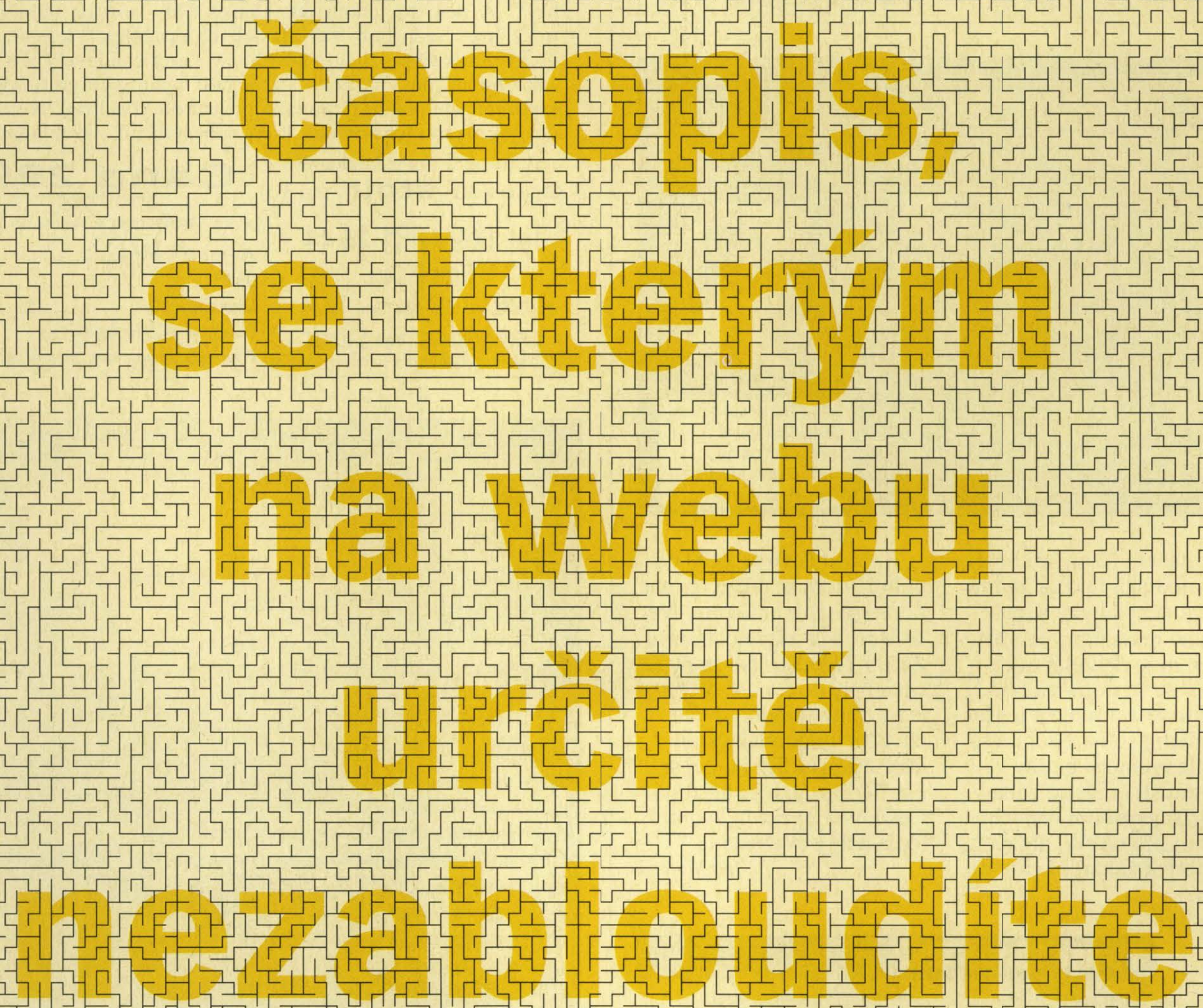
2.690,-
SUPER CENA

CD R media
Philips, Kodak, TDK
Samsung, Verbatim
Megadata, Ricoh...
za super ceny

Voodoo3 3500
3999,- **STB 2000** **od 35,-**

Počítačové sestavy od 8799,- za Pentium 266MMX
všechny uvedené ceny jsou bez DPH

internet



časopis,
se kterým
na webu
určitě
nezabloudíte

vychází vždy poslední den v měsíci v rozsahu 68 stran



ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG ADVENTURE/RPG



Tomáš Varoščák

Již podruhé za sebou se naší rubrice podařilo ukořistit atraktivní titul Hra měsíce a po dlouhé nadvládě akčních her se na tak výsluní konečně dostává žánr, který si to nejvíce zaslouží (ehm, ehm...). Po úchvatném *Discworldu Noir* v minulém čísle tentokrát přebírá štafetu očekávaný a favorizovaný *System Shock 2*, na nějž se ne jeden z vás zcela jistě těšil. Já sám jsem bohužel tuto lahůdku propásl, ale v souboji o právo recenzovat ji bych stejně Lukášovi podlehl. A tak jsem si pro sebe urval alespoň dvě zbylé hry. Hybridní středověko-futuristickou pohádkovou adventuru *Rent a Hero* a poměrně vydařenou variaci na téma *Diablo* s názvem *Darkstone* od francouzských softwarových delfinů. Nezapomeňte se také mrknout na preview na *Planescape: Torment*, a pokud byste snad potřebovali pomoci, na CD se nachází návod na adventuru *Rent a Hero*.

tomas_varoscak@idg.cz

TOP 10

Titul	Recenze v	Hodnocení
Discworld Noir	1	8/99 95 %
System Shock 2	2	NEW 90 %
Final Fantasy VII	3	— —
Fallout 2	4	— —
Quest for Glory V	5	2/99 90 %
Lands of Lore III	6	4/99 85 %
Dreamland	7	4/99 85 %
Blackstone Chronicles	8	— —
Baldur's Gate	9	2/99 80 %
M&M VII	10	8/99 80 %

Obsah oddílů



System Shock 2
str. 34
90 %



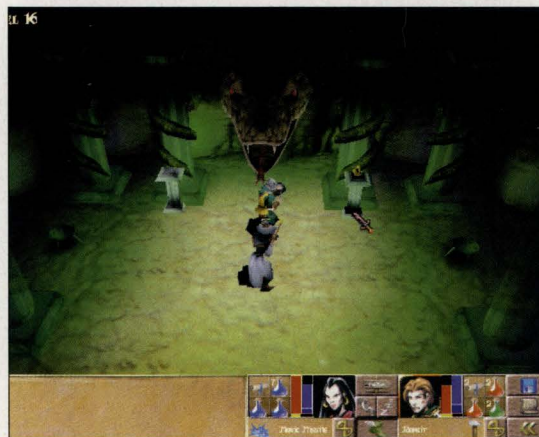
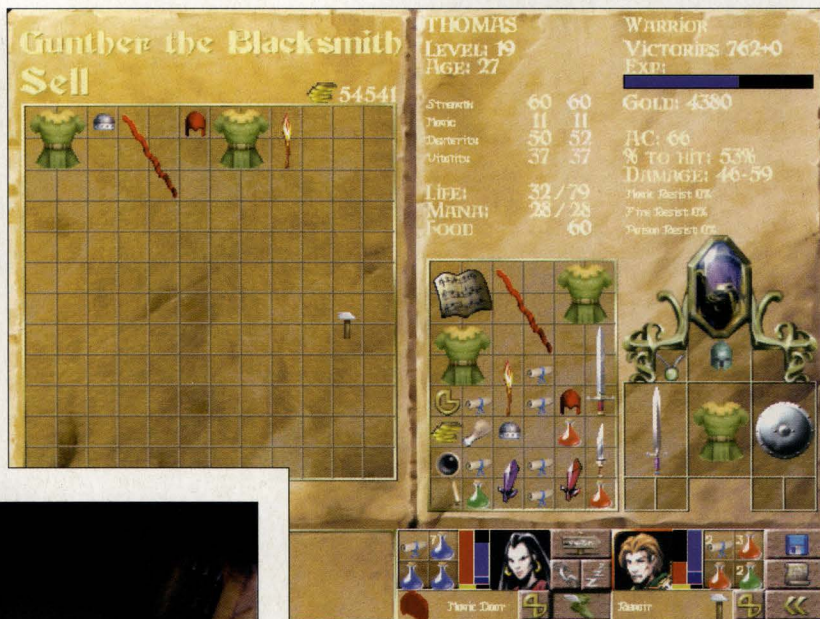
Darkstone
str. 68
80 %



Rent a Hero
str. 71
45 %

Darkstone

I když jsem se tomu zpočátku bránil a všechny narážky na vzájemnou podobnost obou her mi připadaly přitažené za vlasy, musím teď před finálním soubojem uznat, že *Darkstone* je tak trochu 3D *Diablo*.



Dějiny bájně země Uma jsou trošku dlouhé a příliš spletité na to, abychom se jimi zabývali. Pro nás je klíčová pasáž popisující zbloudění duše mnicha Drakila Tanana, jeho ovládnutí nekromancerských umění a souboj s bohyní Kalibou. Při tomto prvním a pro Draaka, jak si nyní Drakil nechal říkat, špatně končícím setkání si ce bohyni nezničil, podařilo se mu však utnout jí jednu z mnoha paží a díky svým temným praktikám z ní vytvořit mocný artefakt The Astral Hand. S pomocí této relikvie, za svitu plného měsíce, za zběsilého křepčení a s podivnou grimasou ve tváři vykopal ze země, oživil a převtětil se do nejmocnějšího stvoření všech dob, Pána draků. Teď už nestojí Draakovi nic v cestě a jeho sen, stát se bohem, nabývá reálných rozměrů.

Nějak takhle tedy vypadá situace před vaším vstupem do *Darkstone*, hry, na níž jsem vás zcela jistě nalákal již podtitulem, kde jsem se zmínil o podobnosti s jedním z neúspěšnějších RPG titulů všech dob, *Diablen*. Podobnost, jejíž nejvidentnější příklady si můžete prostudovat v rámciku, začíná v podstatě hned v úvodu hry. Vyberte si jedno ze čtyř povolání

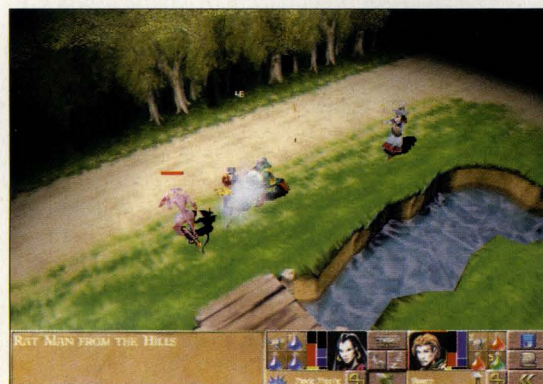
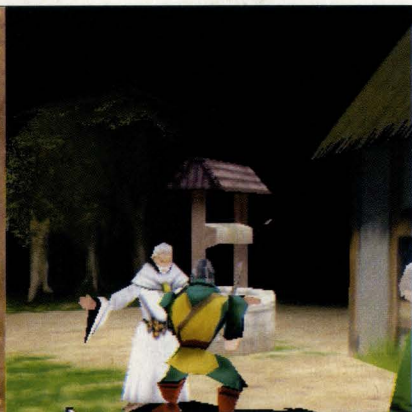
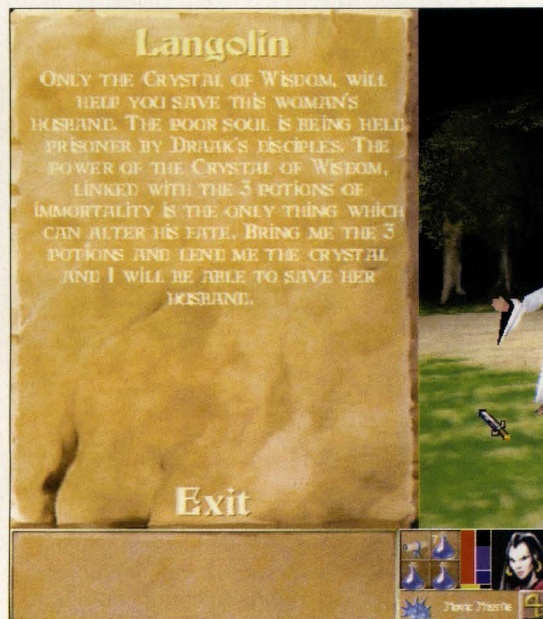
s předem nadefinovanými, a tudíž neměnnými hodnotami síly, magie, obratnosti a vitality, s předem vybranými kšichtůtky, zadejte jméno, všechno zopakněte ještě jednou (to abyste měli dvě postavy) a vyrazte do města. Zde zdánlivě podobnost končí, neboť na obrazovce se objeví plně 3D prostředí, v něm se pohybují polygonové postavy a navíc se všechno dá jednoduchým zmáčknutím kurzorových kláves přiblížit, oddálit, otočit a dokonce i změnit úhel pohledu. Tím se samozřejmě rapidně zlepšuje orientace v prostoru, obzvlášť v dungeonech, kde se mnohdy stane, že průsvitné zdi zakrývají nějaký ten předmět či příšeru (což v *Diablu* nebylo nic ojedinelého). Odlišná grafická stránka ovšem rozhodně neznamená odklon od dábelkosti *Darkstone*. Zbytek hry totiž opět značně nahrává těm, kteří tvrdí, že DSI v podstatě *Diablo* zkopírovali do 3D kabátu.

Jen co se trochu zorientujete ve městě, prošmejdíte obchody nabízející zbraně, jejich opravu, lektvary, kouzla, magické artefakty a jiné sladkosti, navštívíte madame Irmu, neprovozující nic nelegálního, nýbrž nabízející za drobný peníz identifikaci kouzelných předmětů a zcela zadar-



mo léčící všechna zranění, omrknete a vyzkoušíte cvičiště sečných, bodných a střelných zbraní, potěšíte svou návštěvou a možná i svými penězi bankéře, můžete směle vyrazit do okolního světa. Ten nabízí ve čtyřech nepřilíš rozlehlých zemích čtyři dvojice dungeonů po čtyřech patrech, což do kupy dává přesně třicet dva pater plných příšer, pastí, užitečných předmětů a jiných překvapení. Ty se samozřejmě nacházejí i volně v krajině, ale tam očekávejte také nějaká ta NPCčka, a tedy i questíky.

Questy, úkoly, služby, nebo jak tomu chcete říkat, jsou hlavním důvodem, proč byste měli šaškovat po dungeonech, ubližovat jejich nebohým obyvatelům a krást jim z pečlivě rozmístěných truhliček těžce vyzískané



předměty. Hlavním úkolem, což se záhy dozvíte, je najít sedm magických krystalů vzniklých rozbitím artefaktu zvaného The Time Orb a rozdaných mezi anonymní strážce. Jedině opětovné spojení těchto sedmi barevných sklíčků je cestou k porážení Draaka. Ostatní questy, jenž dostáváte od očividně velice zaneprázdněných obyvatel města, tvoří dvě skupiny. V té první najdete typické najdi/ukradni/přines, druhé pak vévodí ještě typičtější zabij. Vzhledem k tomu, že o tvorbu questů se stará generátor, může se stát, že se setkáte pouze s jednou skupinou, pravděpodobněji ale je, že program rovnoměrně vybírá z obou skupin, a tak si všeho užijete do stostí. Co je ovšem trochu stereotypní, jsou odměny. Kromě odměny 8 446 zlatáků za zabítí Nosferata jsem za splnění všech ostatních úkolů dostal 10 000 peněz. Zdá se, že v tomto místě si autoři mohli vzít z *Diabla* trochu víc a těm bloumajícím vidlákům nastrkat do kapes nějaké kouzelné předměty.

Algoritmus generující questy se stará také o složení dungeonů. Nevím, nakolik se mění architektura a zdali uvidíte tolik rozličných druhů podzemních prostor jako já, ale rozhodně budete mít jinde dveře, truhly, příšery, tlačítka, plošinky, pasti a vůbec všechno bude trochu jinak.

Jako každé správné RPG (i když výraz správné v případě *Darkstone* a *Diabla* trochu pokulhává) i tahle hra má své RPG prvky. Při dosažení určité hranice zkušeností (ty nejsou prezentovány čísly, nýbrž formou naplňujícího se sloupku) postoupí postava na vyšší úroveň a získá šest bonusových bodů, které může libovolně rozmístit mezi základní hodnoty. Zde nejsou žádná omezení, a tak čaroděje můžete vybavit velkou silou a zloděje naučit dobře čarovat. Ale proč vlastně? Dalšími prvky, které se postupem času zlepšují, jsou různé skilly, jenž vás naučí za určitý peníz (každý další level je dražší) učitel ve městě. Tyto dovednosti jsou pro každé povolání různé (až na některé výjimky), a tak se válečník může koncentrovat, aby lépe trefil, naučí se hledat jídlo v lesích, nebo opravovat výzbroj, kouzelník umí dobýjet kouzelné hole, identifikovat magické předměty a zloděj hbitě czcizí peníze či předměty z cizí kapsy.

Ukradené i nalezené předměty a manipulace s nimi tvoří nemalou část hraní. Brzy zjistíte, že většina vašich příjmů ve hře pochází z prodaných předmětů nalezených v kobkách a sklepeních. I když co do grafické stránky existuje vždy jen několik variací určitého předmětu, vlastnosti se mění mnohdy vicikrát. A tak

dva úplně stejné předměty mohou mít diametrálně rozdílnou hodnotu. A to nejen díky jejich AC, ale také kvůli trvanlivosti a magickým vlastnostem. Od kováře však také můžete předměty získávat. Možná, že si někteří z vás raději počkají, až stejně kvalitní zbroj najdou někde ležet, ale co potom s těmi miliony v bance?

Na závěr výčtu aspektů hry jsem si nechal kouzlení a čary. Možná také proto, že jsem je používal nejméně. Nejlepším trikem ve hře je jednoznačně magic door, což je obdoba d'ábelského town portalu. Dalšími užitečnými kousky jsou fireball, magic missile, resurrect a občas i teleportation. Pokud mi ovšem něco uniká, pak je to význam kouzla light. Osvětlení obklopující postavu, která včarovala toto kouzlo, je tak slabé, že si stěží vidíte pod nohy. Je tedy jakž takž efektivní při hledání předmětů pod sebou, rozhodně však nepomáhá k lepší orientaci.

A hratelnost? Ta je na tom asi stejně jako u *Diabla*. Běžíte, vraždíte, rozšiřují se vám zorničky. Najdete něco užitečného a radostí poposkočíte. Zabijete tuhého nepřítele a setřete kapku potu z čela. Na chvíli se zaseknete, rychle přijdete na řešení problému, rozdělíte body z postupu na vyšší úroveň a jde se zase zabíjet. S někte-



rými prvky si autoři dali docela práci. Většinou jsou to malichernosti, ale je vidět, že práce není odfláknutá. Mezi slabší kousky patří čísla na domech a stopy od krve, zcela jistě však oceníte zazvonění při vypadnutí důleži-

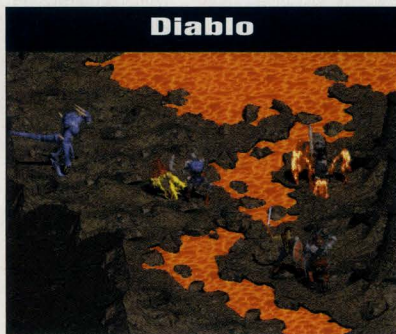
tých předmětů z truhly, funkci quicksave a možnost místo hledání místa, kde byly schody do dalšího patra, kliknout na lokaci Exit to level X v seznamu navštívených míst, a vaše postava tam doběhne sama.



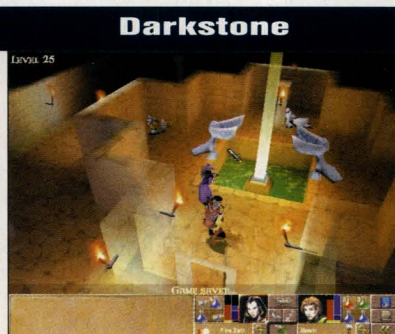
Samozřejmě jsem během hraní narazil i na několik rozporuplnějších momentů. Jedním z nich je například to, že počítačem ovládaná druhá postava (zapomněl jsem se zmínit, že pokud používáte obě postavy, tu druhou za vás řídí počítač) je trochu přitvrdlá, a pokud proběhnete okolo nášlapné plošinky, máte 75% šanci, že je plošinka výbušná, a 90% šanci, že na ni počítač vběhne. Dalším problémem je automatické oblékání výbroje. Pokud zvednete zakleté kožené brnění a vaše postava nemá na sobě žádné, můžete se rovnou připravit na cestu do vsi, vybrat dvacet táců a požádat madame Irmu o malou službičku.

Darkstone je hodně atraktivní hra, která použila skvělé nápady z *Diabla*, oblékla je do nového grafického kabátku a většinu z nich ještě vylepšila. Škoda, že hra není delší, příběh není trochu zamotanější a prostředí trochu různorodější. Takhle se furt potloukáte někde v podzemí a očima tápete ve tmě před sebou. Možná, že si autoři mohli dát s vymyšlením inovací přeci jenom trochu víc práce a udělat také jedny či dvoje schody nahoru.

Tomáš Varoščák
9 0283



Autor: Blizzard
Rok vydání: 1997
Zpracování: 2D izometrické
Postavy: válečník, kouzelník, zlodějka
Vlastnosti: síla, inteligence, obratnost, vitalita
Dovednosti: repair, recharge, disarm
Questy: generované, kolem deseti až patnácti
Rozsah: asi 20 levelů, včetně bonusových úrovní
Singeplayer: jedna postava
Shrnutí: Ve své době vynikající hra s větším důrazem na akčnost. Minusem je rozhodně malé množství questů, plusem atraktivní grafika a rozmanitost příšer i předmětů.



Autor: Delphine Software International
Rok vydání: 1999
Zpracování: 3D, polygonové objekty
Postavy: válečník, amazónka, čaroděj, kouzelnice, vrah, zlodějka, mnich, knězka
Vlastnosti: síla, magie, obratnost, vitalita
Dovednosti: cca deset pro každou dvojici povolání
Questy: generované, kolem padesáti
Rozsah: 32 levelů, čtyři kraje
Singeplayer: dvě postavy, jednu ovládá počítač
Shrnutí: 3D akční RPG viděné z libovolné vzdálenosti a strany. Neboduje originalitou, ale dovedením zkopírovaných prvků k větší dokonalosti.

Zde následuje malý výčet prvků, které najdete, někdy s malými rozdíly, v obou hrách. Mapy dungeonů prosvítají v popředí obrazovky, můžete jimi pohybovat a jsou na nich vidět zavřené dveře. Poškozená výzbroj se dá opravit u kováře ale můžete si ji ošetřit i sami, každopádně se vám malá červená ikonka toho kterého vybavení objeví v pravé či levé části obrazovky. Po smrti vašich postav můžete, stejně jako v multiplayeru *Diabla*, začít znovu ve městě. V celé zemi se nachází jedno jediné město, v němž můžete nakupovat a prodávat, trénovat, léčit se a ukládat peníze v bance. Questy a podoba dungeonů se automaticky generují, čímž je zajištěno, že každá nová hra bude zcela originální. Kouzla mají několik levelů, přičemž platí, že zvýšit level můžete přečtením další knihy a že s každým novým levellem se zvyšuje hranice magů, které pro získání nového levelu potřebujete. Ve hře jsou tři stupně obtížnosti. Nejlehčí je určen pro všechny postavy, pro hraní dalších dvou potřebujete mít své hrdiny na určité úrovni. Na cestách najdete nebo v obchodech koupíte elixýry, které po jednom bodu zvedají vaše základní vlastnosti. K máni jsou tři základní povolání s fixními hodnotami: válečník, kouzelník a zloděj. V *Darkstone* navíc můžete zvolit i pohlaví.

Srovnání akčních RPG

Darkstone

Žánr: akční RPG
Výrobce: Delphine Software
Vydavatel: GOD/Take 2
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický, fr., špan., něm.
Multiplayer: ano
3D akcelerace: ano

Minimální konfigurace:
P 233 MMX, 32 MB RAM,
8× CD, HDD 170 MB, 3D karta

Optimální konfigurace:
P II 266, 64 MB RAM, 16× CD
3Dfx karta

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Dobrá
Obtížnost	Průměrná

Kvalitní hra, která si „půjčila“ pár dobrých nápadů z *Diabla*, přidala něco svého a prezentuje se ve 3D kabátku.



Rent a Hero

Hledá se zachránce princezny,
který ji osvobodí ze spárů draka.
Zn.: Spěchá!



Nájemný hrdina je práce jako každá jiná a není nic divného na tom, že v krajích, kde žijí princezny, draci, příšery a jiná havěť, se tomuto řemeslu daří. Tedy přesněji řečeno dařilo. V dobách, kdy svou živnost provozoval Rodrigův praděd, bylo práce mnohem víc a dobře se za ni platilo. A tak v kanceláři nad šuplíkem s nezaplacenými pohledávkami visí hlava slonověštera a z druhé strany se na ni směje to, co zbylo ze slavného Bivojova kance.

V dnešních dobách je všechno jinak, a kromě občasných melouchů stojí za řeč snad jen osvobození princezny, z níž se nakonec vyklubal zženštilý obézní princ, jehož sádelnatá ochlupená ruka nepatří do snů správných hrdinů, a království, v němž žil, bylo tak malé, že se v podstatě nedalo rozdělit na dvě půlky. Takováhle je tedy situace v době, kdy se setkáváte s Rodrigem, majitelem a jediným zaměstnancem agentury Rodrigo's Princess Rescue Service.

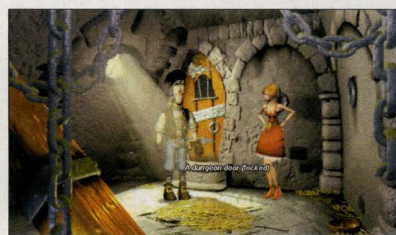


Kromě blížícího se krachu firmy je na obzoru ještě jiný problém. Piráti ohrožující svou výbojností poklidný život země. Poradí si s nimi Rodrigo, osvobodí ženu trpaslíka Ramila, stane se z něj opravdový hrdina, nebo na něj zbude zas jen hořká chuť porážky?

Rent a Hero je typickým příkladem dnešní počítačové tvorby. Ne moc originální příběh s netradičními prvky (pirátské lodi létají, Rodrigo má zbraň zvanou Dragon Blaster...), atraktivní, leč nepříliš technicky dokonalá grafika, nic moc zvuk a hudba, krátký děj a o tom, co adventury kdysi tak šlechtilo, o složitosti si může hra nechat jen zdát. Už jen systém „klikni ve správné obrazovce na správný předmět, a on se sám použije“, napovídá, že s řešením zádrhelů nebudete mít příliš práce.

Za zmínku stojí také animace, doprovázející nemálo Rodrigových akcí. Třeba pohyb v okolí kanceláře je toho zářným příkladem. Tyto animace se bohužel nedají přeskočit ani vypnout, a tak se i malý zádrhel může změnit v dlouhé utrpení. A ještě jedna věc. Proč je proboha téměř každý dialog jiný v mluveném slově a v titulcích? To autoři neměli pár dní navíc, aby svou práci zkontrolovali? Hláška typu: „There doesn't seem to be no way through,“ vypadá opravdu divně a rozhodně není jediná.

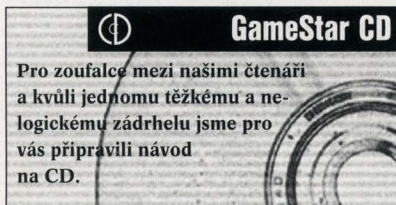
Hra *Rent a Hero* mi silně připomíná



ná slabší české tituly. Je krátká, technicky nedokonalá a navíc bude ještě asi o něco dražší. I když mi zpočátku přišla roztomilá a moc jsem si přál, aby mne nadchla, nestalo se. Tudiž musím konstatovat, že se jedná o podprůměrný kousek, pro nějž nemá cenu si kazit oči.

Tomáš Varoščák

9 0284



Rent a Hero

Žánr: adventure
Výrobce: neoSoftware
Vydavatel: Magic Bytes
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický, německý
Multiplayer: ne
3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:
P 100, 8 MB RAM, 4x CD,
HDD 170 MB

Optimální konfigurace:
P 200, 16 MB RAM, 8x CD,
HDD 300 MB

Hratelnost	Špatná
Grafika	Špatná
Zvuk	Špatný
Obtížnost	Nízká

Slabší to výtvar našich západních sousedů. Je mi opravdu záhadou, odkud autoři vytáhli ta slova chvály vystavená na jejich webových stránkách.

40

Velká hra

1. cena - originální člun Zodiac s motorem Johnson



COMPUTERWORLD

Předplatte si a vyhraďte!

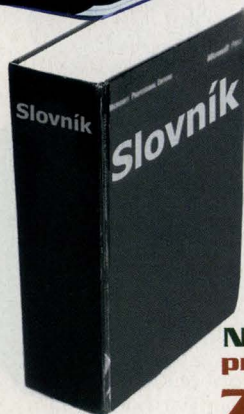
Všichni noví předplatitelé, kteří si v průběhu naší předinvexové kampaně objednají roční předplatné týdeníku Computerworld, získají kromě pravidelného příslušenství a bonusových CD-ROMů navíc zdarma:

- Velký lexikon počítačových zkratk na CD-ROMu (samostatně prodáván na Invexu za 299 Kč)
- a hlavně budou zařazeni do slosování o motorový člun!



Který slovník je skutečně a přitom opravdu

KAPESNÍ



VELKÝ

Velký lexikon počítačových zkratk Jana Čápa na CD-ROMu



- přes 7500 hesel z oblasti IT
- ekvivalent více než 1700 stran tištěného textu
- CD-ROM formátu kreditní karty (určený pro běžné CD-ROM mechaniky).

Na Invexu za 299 Kč,
pro nové předplatitele
zdarma

Obsahuje hlasovou syntézu CS-VOICE firmy



Bližší informace o předplatném

normální předplatné CW	599 Kč / 728 Sk
zvýhodněné* předplatné CW	495 Kč / 624 Sk
COMPUTERWORLD + PC WORLD	1410 Kč / 1720 Sk

* Zvýhodněné předplatné je poskytováno studentům, zdravotně postiženým, držitelům karet ISIC, 6025, ITIC a školským organizacím a zařízením. Pro získání tohoto předplatného je nutné v případě studentů zaslat potvrzení o studiu v probíhající školní roční, v případě zdravotně postižených kopii průkazu TP, ZTP nebo ZTP/I. Školské a zdravotnické organizace a zařízení mohou uplatnit nárok na slevu v případě objednávky pro potřeby těchto organizací.

získáte na adrese:

IDG Publishing a. s., oddělení předplatného, Seydlerova 2451,
155 00 Praha 5, tel. 02/570 88 161-2, e-mail predplatne@idg.cz

Na shledanou na Invexu: **pavilon C, stánek 4**

SIMULÁTORY

RY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY



Lukáš Codr

Zdá se, že půst na poli simulátorů, na který si minulý měsíc našel Bob, je u konce. V tomto čísle se podíváme na zoubek hned dvěma zajímavým hrám, které stojí na protilehlých stranách pomyslné barikády na bitevním poli vojenských a civilních simulátorů. Je to jednak velmi dobrá hra z prostředí Korejské války *MiG Alley*, která je pro našince alespoň jakous takous náplastí na dočasné pozastavení seriálu *M*A*S*H* (doufejme, že se zase brzy objeví na našich obrazkách), a druhak projekt zvaný *Fly!*, který by mohl mít reálnou šanci sesadit z trůnu *Microsoft Flight Simulator*. Pozitivní trend přílivu nových kvalitních titulů bude, zdá se, pokračovat. V příštím čísle se můžete těšit na dlouho očekávaný *Su-27 Flanker II* a také na vesmírný *X – Beyond the Frontier*, který zajisté potěší nejen skalní příznivce leteckých simulátorů. Špatná zpráva je bohužel ta, že hardwarové nároky připravovaných projektů jsou více než krvavé.

lukas_codr@idg.cz

TOP 10

Titul	Recenze v	Hodnocení
Falcon 4.0	1	2/99 95 %
Fly!	2	NEW 90 %
Heavy Gear II	3	8/99 90 %
Red Baron II 3D	4	– –
World War II Fighters	5	1/99 85 %
X-Wing Alliance	6	5/99 80 %
Fighter Squadron	7	3/99 75 %
Jane's F-15	8	– –
MechWarrior 3	9	6/99 80 %
Hornet Korea	10	– –

Obsah oddílu



MiG Alley
str. 74
70 %



Fly!
str. 76
90 %

MiG Alley



Letecké simulátory začínaly pomalu, ale jistě sklouzávat do určitého stereotypu – existuje nepřeborné množství her z druhé světové, ještě více titulů si bere na mušku moderní stroje (např. F-16, F-22, jiný F-22, ještě jiný F-22 a sem tam nějaký ten Apache), ale v období „mezi“ je pusto. Když už vyjde něco z Koreje nebo Vietnamu, znamená to mezi virtuálními letci malý svátek. A čas pro jeden takový svátek, díky Rowanům a Empire Interactive, právě nadešel.

Vzhledem k tomu, že většina z nás zná korejský konflikt maximálně ze seriálu M*A*S*H, nebude jistě od věci přiblížit si události, které se na obloze nad Hawkeyovým stanem děly. Představme si tedy pilota USAF, řekněme mu třeba Frank, který si to ve svém Mustangu šine nad Soulem. Je krásný den, motor spokojeně bafá, sluníčko svítí, ptáčci cvrlikají – pro-



stě idyla. Když tu náhle se nad krajinnou rozezvučí tryskový motor. Ptáčci docvrlikali a v panice před rachotem přerostlého vysavače prchají. Náš pilot však ničeho nedbá a letí dál – kdo by ho taky mohl v Mustangu, králi druhé světové, ohrozit. Jenže už je tu létající proletář v MiGu-15 a našeho milého pilota posílá silou svých kanónů nemilosrdně k zemi. Pro Franka začala éra proudových stíhačů na popruzích padáku.

Přenesme se teď o pár měsíců dál – náš Frank sedí v kokpitu Sabru a usmívá se. Právě totiž poslal k zemi desátý korejský MiG-15. Nechápe sice, proč tak snadno sestřeluje tabulkově poněkud lepší stroje, ale brzy to pochopí.

O týden později zavoní u dveří domku v Idahu skupina vážně se tvářících pá-

Korejská válka byla pro piloty nešťastnou souhrnou okolností – jejich stroje již úspěšně atakovaly bariéru zvuku, ale pořád to byly staré herky vyzbrojené pouze kulomety a kanóny. O řízených střelách si mohli nějaký ten rok nechat ještě zdát.



nů. Mají pro Frankovu ženu smutnou zprávu. Ivan Nikolajev, ruský poradce pro výcvik severokorejských pilotů, si připsal další frag...

No nic, trochu jsem se nechal unést. Pravdou ovšem je, že letecké souboje v Koreji patří k tomu nejužšímu v dějinách letectví. Připravte se na to, že za kniplem Sabrů, Shooting Starů, Mustangů, MiGů a Jaků zažijete nejednu pernou chvíli, když se budete snažit trefit hlavními zbraněmi do zběsile manévrujícího protivníka. Letový model je opravdu propracovaný, a přesně zaměřit proto není žádný problém. S klidným svědomím zapomeňte na zběsilé manévry z F-22, tady vede skoro každá chyba v pilotáži k vývrťce, ztrátě vědomí nebo okamžité hluboké orbě okolní krajiny. Co se vlastností týče – jednotlivá letadla se od sebe značně liší. Sice jsem nikdy v MiGu nebo Sabru neseděl, ale mám pocit, že takhle nějak se ve skutečnosti chovají.

Velmi dobře je simulováno poškození stroje – jakmile uslyšíte, že do vás buší projektily nepřátelského ku-

Klid před bouří aneb co je teď na trhu



Výrobce/vydavatel: Microprose
Hodnocení: GS 2/99 – 95 %
Prostředí: moderní konflikt
Zaměření: fajnšmekři

Shrnutí: Absolutní špička na trhu simulátorů bojových letadel. Skvělá grafika, propracovaný letový model, téměř identický s opravdovým strojem. Hra pro náročné, která však vyžaduje náročný hardware.

Falcon 4.0



Výrobce/vydavatel: Jane's/EA
Hodnocení: GS 1/99 – 85 %
Prostředí: 2. světová válka
Zaměření: mainstream

Shrnutí: Simulátor nejslavnějších letadel druhé světové války. Velmi dobrá grafika, vyvážená obtížnost, encyklopedie od Jane's, sestřelování V-1 – co dodat.

World War II Fighters



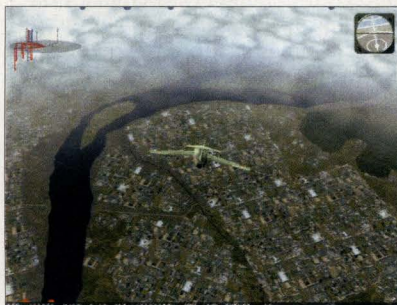
Výrobce/vydavatel: NovaLogic
Hodnocení: GS 7/99 – 65 %
Prostředí: blízká budoucnost
Zaměření: mainstream

Shrnutí: Další z řady simulátorů F-22 s velmi dobrou grafikou, ale slabší hratelností a jednoduchým letovým modelem. Jediné, co stojí za zmínku, je jaderná puma B-61.

F-22 Lightning 3

lometu, je většinou zle. Letadlo se začne klepat, avionika působí dojmem opilce a vy začnete zvažovat, zda bude lepší katapultáž, nebo nouzové přistání někde na poli. Pokud máte smůlu, můžete ještě za letu podlehnout zraněním, na druhé straně – i s letadlem připomínajícím cedník se při troše štěstí dá létat.

Důležitou součástí leteckých simulátorů je kvalitní grafika. Abych prav-



du řekl, zde mě hra poněkud zklamala – při srovnání například s *Falconem 4.0* trochu pokulhává. Krajina je – jak je dobrým zvykem – vymodelovaná přesně podle reálné předlohy, ale zasloužila by si o něco více péče, zvláště u detailů. Co se rychlosti engine týče, zkoušel jsem hrát na Cyrixu MII 233 s Voodoo3 2000 a 32 MB RAM, a ve chvíli, kdy bylo ve vzduchu víc letadel (tj. skoro pořád) hra i na nejnižší detaily cukala. Pro plynulý běh s plnými detaily a vysokým rozlišením bych doporučil tak Celeron 400 s TNT. Příjemná je možnost nastavení minimálního počtu fps.

Zvuková stránka hry je velmi dobrá, rýpnul bych si jen do jedné věci – při letu MiGem se z rádia od vašich soudruhů ozývá učebnicová americká angličtina. Trocha korejského, čínského či ruského přízvuku by určitě neškodila. Samotná rádiová komunikace je značně frekventovaná, občas

se objeví problémy s rychlostí „naklínání“ povelů – rádiové menu je poměrně rozlehlé.

Hra nabízí také jeden nový prvek. Kromě plnění samostatných misí si zde můžete vyzkoušet i roli velitele vzdušných sil. Funguje to následovně – pokud si zvolíte jednu z kampaní, můžete si sami na detailní mapě celého poloostrova upravovat cíl vaší mise, a další události se budou vyvíjet podle výsledků vaší činnosti. V poslední kampani se pod vaše velení dostane 112 strojů a je čistě jen na vás, jak s touto silou naložíte. Oproti pasivnímu přijímání nových a nových misí zde nastupuje prvek „co jsem si navařil, to si taky sním“, a už tudíž nemáte pocit bezvýznamného nýmánda, se kterým si každý hlavoun z kanceláře mává, jak se mu zachce.

Suma sumárum – originální námět, propracovaný letový model, průměrná grafika, dobré zvuky, strategická část... Na *Falcona* to sice nemá, ale za inovativní přístup a originalitu si vysoké hodnocení rozhodně zaslouží.

Lukáš Cadr

9 0285



Speed: 339Kts Mach: 0.51 Alt: 481ft Hdq: 63 Thrust: 70

MiG Alley

Žánr: letecký simulátor
Výrobce: Rowan Software
Vydavatel: Empire Interactive
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ano
3D akcelerace: ano

Minimální konfigurace:
 P 166, 32 MB RAM, 6x CD, HDD 400 MB
Optimální konfigurace:
 P II, 32 MB RAM, 12x CD, HDD 400 MB, 3D karta

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Vysoká

Zdařilý letecký simulátor se strategickými prvky z prostředí Korejské války.

80

Fly!

Virtuální letci se odjakživa dělili na dvě poměrně vyhraněné skupiny – bojovou a civilní. Zatímco si bojovní letci připisovali další a další fragy ve svých poměrně jednoduše ovládaných strojích, fandové civilního létání se vyzívali v ladění těch správných komunikačních frekvencí pro spojení s věží letiště O'Hara.



Jak šel čas, obě skupiny se od sebe vzdalovaly dál a dál. Vojenské simulátory šly hlavně cestou jednoduchého a obecně stravitelného letového modelu (nepočítám-li výjimky jako *Falcon* a *Back to Baghdad*), kdežto civilní si braly za svůj cíl maximální realističnost – a to jak letu samotného, tak i dění okolo.

Možná se pozastavíte nad tím, proč vám to všechno vyprávím. Důvod je jednoduchý – *Fly!* je typickým civilním simulátorem, takže 95 % vojenských letců bude mít problémy s jeho ovládním – letadla reagují na pohyby kniplotu s náležitým zpožděním, síla motoru Cessny 172R se nedá srovnávat s turbínami F-22 a přístrojů na desce je opravdu přehršel. *Fly!* obsahuje celkem pět letadel – malou jednomotorovou Cessnu 172R Skyhawk, o něco větší Piper Malibu Mirage, dvoumotorové Piper Navajo Chieftain a Beechcraft King Air 200 a tryskový business-jet Raytheon Hawker 800XP. Na jejich provedení si dali autoři opravdu záležet – z vlastní zkušenosti mohu potvrdit, že kokpit Cessny a její letové vlastnosti až na několik malých detailů odpovídají reálné předloze. Otevřený model hry umožňuje, podobně jako *MS Flight Simulator*, tvorbu vlastních letadel.

Velmi pozitivně hodnotím obsáhlou simulátoru, setkáme se celkem



s 9 700 letišti, přičemž každé má svoji reálnou předlohu. Jelikož hra pokrývá prostor celé zeměkoule, dostalo se jak na naši republiku (20 letišť), tak i na naše východní sousedy (7 letišť). Je tedy možné proletět se okolo Prahy z Kbel do Ruzyně, nebo absolvovat let z Žiliny do Teheránu s mezipřistáními v Bratislavě a Bejrútu. U každého letiště je k dispozici tabulka s informacemi o přesné poloze, rozmístění drah a jejich povrchu, nadmořské výšce atd. Autoři slibují i průběžné updatování databáze o aktuální informace (uzavírka ranveje, změna značení, změna povrchu...).

Co se modelu krajiny týče, je v současné době problém jen na straně uživateli, přesněji řečeno velikosti jejich disků. Detailně jsou vymodelovány pouze některé notoricky známé lokality v USA (San Francisco, New York, Chicago aj.), zbytek světa se musí spokojit pouze se zjednodušeným modelem podle satelitních snímků – nemůžete tedy čekat, že by Praha vypadala jako opravdová Praha. Tvůrci hry si tento handicap samozřejmě uvědomují, takže zanedlouho po vyjití hry budou k dispozici i editory krajiny. Grafika působí poněkud rozporuplným dojmem – na straně jedné jsou to detailně vymodelovaná letadla a letiště, realisticky vyhlížející mraky a lens flary, na straně

druhé však okolní krajina působí „poněkud“ skvrnitě. Díky rozsáhlosti simulátoru bylo nutné použít rozlišení 5x5 m na pixel, které – jak sami uznáte – není zrovna to pravé ořechové pro detailní modelování krajiny.

Když už se bavíme o grafice, je potřeba napsat pár řádků i o rychlosti celého enginu. Autoři doporučují jako minimum Pentium 200 s 3D kartou a 32 MB RAM, ale na této konfiguraci připomíná *Fly!* rychlostí vykreslování spíš *Dungeon Master* než letecký simulátor. Pro seriózní létání je potřeba Pentium II se 128 MB RAM a nějakou dobrou AGP 3D kartou. Kapitola sama pro sebe je náročnost na prostor na disku. Minimální požadavek je 400 MB, ale s přídatnými mapami se velikost snadno vyšplhá na několik GB. Opět si zde vybírá svou daň obsáhlou hru.

Jak již většina z vás pochopila, *Fly!* je určen opravdu hardcore civilním letcům. Nastavit a změnit si lze téměř vše – od rádiových frekvencí přes rozložení paliva v nádržích až po rozmístění a počet pasažérů na palubě. Velmi dobře je simulován systém GPS, realistická je i rádiová komunikace a aktuální stav počasí v dané lokalitě si lze importovat z dat NOAA METAR. Každý ovládací prvek v kokpitu je funkční a lze ovládat myší (mimoходом – první hra, kde byl tento způsob ovládní





ochotu vyvíjet další verze, a *MS FS*. Osobně nedávám *Fly!* příliš mnoho šancí, protože soutěžit s něčím natolik zavedeným, jako je *MS FS*, bude opravdu nesmírně těžké. V nejbližší době proto neočekávám úprk uživatelů *MS FS* k *Fly!*

předveden ve velkém, byl staříčkový *Space Shuttle*). Odpadá tedy nutnost zapamatovat si klávesy všech povelů a hra se tím přibližuje mnohem více realitě.

Když jsem *Fly!* hrál, měl jsem neustále pocit, že hraji jenom další verzi *MS Flight Simulatoru (MS FS)*. Po troše pátrání jsem našel důvod – Terminal Reality a hlavní vývojář herního enginu se jmenuje Mark Randel. Ano, jde o toho samého Marka Randela, který vyvíjel engine *MS Flight Simulatoru 5.0*. Proto taková podoba.

Pokud bych měl srovnat *Fly!* s *MS FS*, pak musím konstatovat, že *Fly!* nabízí přinejmenším stejně dobrý letový model, srovnatelnou grafiku (i když – kopce vypadají ve *Fly!* mnohem lépe než v *MS FS*) a o něco větší možnost rozšiřování programu. Zvuky jsou na stejné úrovni – na bublání virtuálních letadel a hučení tryskáčů se toho moc zkažit nedá.

Podle mého názoru bude na poli civilních simulátorů nějakou dobu probíhat soubor mezi *Fly!*, jehož autoři otevřeně přiznávají

Udělat celkové zhodnocení bude velmi obtížné. Kdybych na trhu byl pouze *MS FS* bez různých přídatných utilit, letadel a scénářů, pak bych musel o *Fly!* napsat, že jde v současnosti o nejlepší civilní simulátor. *Fly!* je totiž skutečně lepší než samotný *MS FS*, ale je na trhu příliš krátkou dobu, než aby měl podporu srovnatelnou s *MS FS*. O tom, zda se situace změní za pár měsíců, až budou vytvořeny dostatek nových letadel, map a přídatných utilit, bychom mohli polemizovat.

Fly! je hra, která je určena pro velmi úzké spektrum zákazníků. Člověk, který jen tak tak ukočíroval *F-22* od NovaLogicu, se na letový model *Fly!* prostě chytat nebude. Skalnímu fanouškovi *Falcona* zase bude vadit absence boje a let pro něj bude po většinu času nudným zážitkem. Proto berte moje hodnocení s rezervou, protože je určené pro velmi specifickou cílovou skupinu, pro kterou *Fly!* představuje opravdovou špičku.

Lukáš Cadr
9 0286

Fly!

Žánr: letecký simulátor
Výrobce: Terminal Reality
Vydavatel: GOD
Systém: Win 95/98
Jazyk: anglický
Multiplayer: ano
3D akcelerace: ano

Minimální konfigurace:
P 200, 32 MB RAM,
HDD 400 MB, 3D karta

Optimální konfigurace:
P II, 128 MB RAM, HDD 2 GB,
AGP 3D karta

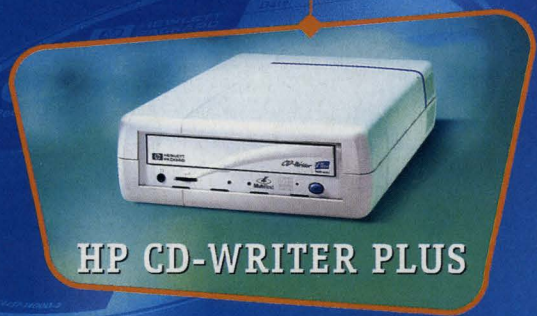
Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Nehratelná

Špičkový civilní simulátor podobného ražení jako *Microsoft Flight Simulator*.

90



Vypal si
svůj
kompakt
sám!



Nejbohatší
dodávané
softwarové
vybavení

HP CD-WRITER PLUS

Nová široká nabídka prepisovacích
mechanik Hewlett-Packard
HP CD-WRITER PLUS.
Kontaktujte svého prodejce.



TH'system®
CHS Electronics

Více informací získáte na:
www.thsystem.cz/hp/cdwriter/

Trainers

HIDDEN & DANGEROUS

Délka souboru: 14 Kb

Název souboru: clshd11t.zip

Typ programu: trainer

Funkce: neomezená munice, nesmrtnost

Instrukce: Rozpakuje soubor clshd11t.zip do adresáře hry. Spustíte jej a poté i hru. Pomocí F10 – F12 volte jednotlivé funkce.

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR

Délka souboru: 4 Kb

Název souboru: clsrowtr.zip

Typ programu: trainer

Funkce: přeskokování úrovní

Instrukce: Rozpakuje soubor clsrowtr.zip do adresáře hry. Uložte ve hře pozici, ukončete hru a pomocí trainuru přeskočte úroveň.

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR

Délka souboru: 6 Kb

Název souboru: dvnw40tr.zip

Typ programu: trainer

Funkce: přidání peněz

Instrukce: Rozpakuje soubor dvnw40tr.zip do adresáře hry. Pak trainer spustíte.

DARKSTONE

Délka souboru: 7 Kb

Název souboru: dvnds3tr.zip

Typ programu: trainer

Funkce: nekonečné peníze, many, zdraví

Instrukce: Rozpakuje soubor dvnds3tr.zip do adresáře hry a spustíte jej. Ve hře se pak pomocí Alt-Tab přepnete do traineru a vyberte si požadovanou funkci.



GameStar CD

Tipy & Triky

I když mám rád (a asi i vy) atmosféru ztmavlého pokoje s oním přízračným svitem mé bedýnky a s lehkým deštěm za oknem, léto má něco do sebe – člověk vytáhne paty ven tak 100krát více a vůbec: My pařani o prázdninách více žijeme. Řešení onoho věčného dilematu, starého jako Pong sám: „Být, či nebýt?“ (v naší řeči zjednodušeně přeloženo: „Počítač, nebo ženský?“), se přiklání k oné měkčí, krásnější, hlubší straně. A tak je to dobře. Nebýt léta, které my hráči veřejně nesnášíme, ale ve skrytu duše na něj čekáme, náš život by zůstal virtuální možná jednou provždy. Ale abych nebyl pokrytec, *Might & Magic VII* přišel v pravý čas, a je to krásný pocit, nebýt omezen nějakými zkouškami či ranním budíkem. Jediné, co potřebuji, je zatáhnout závěs před tím dotěrným sluncem... Ale konec povídání, nyní se již vrhněte na dnešní nášup Tipů & Triků.

Airline Tycoon

1. Zpočátku radši nekupujte ještě žádná letadla. Koukněte se radši na plány letů

a zajímavé nabídky vybírejte odtamtud.

2. Náklad rozdělený mezi více letů rád tropí problémy. Proto se ze všeho nejdříve vyplatí, když máte na palubě jen minimální volné místo.

3. Podívejte se na „lety na poslední chvíli“, které jsou již nejméně hodinu pryč.

Často zde na vás čekají lukrativní nabídky.

F-16 Multirole Fighter

Jako zkušený pilot můžete na polní cestě (aspoň doufám, že se to tak dá nazvat) znovu obnovit vaše zásoby smrti. Nakopněte maximální tah, přiblížte se k cestě a nahodte klapky. Po přistání máte plnou municí, bez ohledu na to, zda nějaké letiště v blízkosti je, či není.

F-22 Lightning 3

1. Už během startovací fáze si můžete zajistit výhodu proti blížícímu se nepříteli.

Dejte autopilota na „start“. Během doby, kdy se stroj zvedá ze země a stoupá k obloze, zvolte hned rakety vzduch-vzduch, a už se můžete soustředit na dostání záš-



Cheaty

EXPANDABLE

Během hry stiskněte na numerické klávesnici minus a pak zadávejte podle libosti následující kódy:

bod	– cheatmód zapnut
bing	– cheatmód vypnut
dunky	– možnost zápisu do high-score
zippy	– nesmrtnost
bucketofchicken	– změna perspektivy
babapapa	– další kredity
crystaltips	– další životy
albertofrog	– silnější granáty
mrben	– další level

GRAND TOURING

Nejvyšší obtížnost je opravdu pekelně těžká. Nejen tu, ale celou hru vám zjednoduší následující cheaty. Musíte je zadat místo jména.

gimme8cars	– všechna auta
bonusmota	– bonusové auto
catchup	– celkem nepřijemná věc pro soupeře

JAGGED ALLIANCE 2

Stiskněte klávesu Ctrl a napište „IGUANA“ bez uvozovek. Tím se aktivuje cheat-mód. Pak můžete na laptopu klávesou plus zvyšovat vaše konto a zadávat následující cheaty:

Alt+E – všichni nepřátelé a předměty se zviditelní

Alt+T – přenesení aktivního žoldněře na pozici kurzoru





kodníka tam, kde ho chcete mít – v zaměřovači.

2. Pravidelně sledujte mapu, zvláště když vaše mise spočívá v ochraně bombardérů. Nepřátelé se zde zjevují nejdříve, což vám může dát jistou výhodu.

3. Jestliže je na vaší trase k cíli příliš mnoho SAM-sajtů, můžete na spojenecké bombardéry počkat. Všechno v pohodě zvládnou bez větších ztrát.

4. Když požitky z celé hry nechcete ztratit, můžete se vzdát nerealistické neomezené munice. Když vám nebude munice dostávat, zaměřte se na spolupráci se svým wingmanem, který vám může v mnoha situacích velmi pomoci.

ST: Birth of the Federation

1. Hned od začátku co nejrychleji expandujte do sousedních planetárních systémů. Se všemi rasami se nejdříve pokoušejte uzavírat mír a na každé vaší planetě stavte jako zběsilí hlavně továrny a obranu.

2. Bez pořádné flotily, kterou na začátku tak jako tak nemáte, vaše již zabrané planety br-

zy padnou do rukou někomu jinému. Svůj výzkum proto směřujte hlavně do obranných a útočných systémů.

3. Sdružte všechny vaše lodě dohromady. Pak budou bitvy jednodušší, budete mít větší přehled.

4. Všechny boje nemusíte vést sami. Když máte jistotu, že nad protivníkem máte převahu, pak počítač vyhraje jím řízené bitvy s velmi malými ztrátami.

Unreal

Někdo si *Unreal* oblíbil, někdo ho jen haní. Každopádně hraje se dosud a zde je pro vás jedna prima věc. Proti botům se dá hrát totiž i v single levelech. Jděte do konzole a napište „open level“, kde „level“ nahradíte tím, který chcete hrát. Potvrďte pomocí Enter, a můžete začít pařit. Jména map najdete v adresáři Maps pod nainstalovaným *Unrealem*.

Total Annihilation

Když se editorem registrů (třeba regedit ve Windows) podíváte na položku „hkey_cur-



Trainery

MIDTOWN MADNESS

Délka souboru: 3 Kb

Název souboru: pdmmmtc.zip

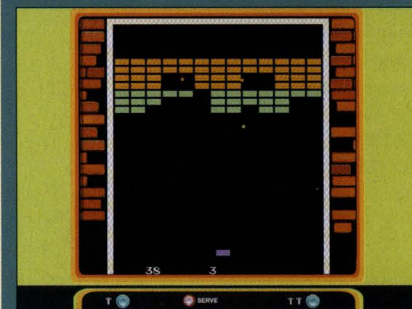
Typ programu: save
Funkce: zpřístupnění všech aut a tratí
Instrukce: Rozpakuje soubor pdmmmtc.zip do adresáře hry players. Spustíte hru a poté jako jméno hráče zvolte pdm.

ARCADE POOL 2

Délka souboru: 207 Kb

Název souboru: kfkap2tr.zip

Typ programu: trainer
Funkce: síla úderu, 250 životů, zvýšená skóre
Instrukce: „Alt-Tabujte“ se ze hry do spuštěného traineru, navolte, co máte na srdci, a šup zpátky do hry...



ATARI ARCADE HITS VOLUME 1

Délka souboru: 58 Kb

Název souboru: clsatrtn.zip

Typ programu: trainery
Funkce: klasika – životy atd.

Instrukce: Rozbalte archiv a spustíte ten správný trainer podle toho, kterou hru z kompilace zrovna hrajete.

ATTACK OF THE SAUCERMAN

Délka souboru: 13 Kb

Název souboru: clsaots.zip

Typ programu: trainer
Funkce: nekonečná energie atd.
Instrukce: Spustíte trainer a pro kýžený efekt stisknete F1.



GameStar CD

Alt+O	– všechny nepřátelské jednotky budou vyřazeny
Alt+D	– aktivní voják dostane zpátky všechny pohybové body
Alt+R	– zbraň aktivního vojáka získá plnou munici
Alt+B	– nepřítel se objeví na místě kurzoru
Alt+C	– civilista se objeví na místě kurzoru
Alt+K	– dýmovnice exploduje na místě kurzoru
Alt+I	– náhodně vybraný protivník se objeví na místě kurzoru
Alt+G	– žoldák se objeví na místě kurzoru
Alt+Y	– pracovník se objeví na místě kurzoru

Alt+2	– aktivní voják se stane potvorou
Alt+4	– aktivní voják se stane vozíčkářem
Alt+5	– aktivní voják se stane velkou potvorou

REDLINE

I na tuto hru jsou k dispozici cheaty, ve hře stačí stisknout G, O a D dohromady a přivolat příkazovou řádku. Tam už jen stačí zadávat následující kódy a potvrzovat pomocí Enter.

immortal	– nesmrtelnost
mortal	– vypnutí nesmrtelnosti

reticle	– nitkový zaměřovač
camera	– klávesou F2 až F4 si můžete zvolit rozdílné pohledy
allammo	– všechny ruční zbraně mají plnou munici
targets	– zaměřování také pěšky
dmdamage	– dvojitý účinek všech pěších zbraní
radar	– radar i při pěším módu
cw	– všechny zbraně v autě
ca	– plná munice v autě
stoneage	– běžící osoba místo auta
caroff	– bez auta je to jistější

Trainers

PIZZA SYNDICATE

Délka souboru: 88 Kb
Název souboru: pdmpiztr.zip
Typ programu: trainer
Funkce: přidá 10 000 a 5 000 prachů
Instrukce: Jednoduše spusíte trainer, odkud můžete spustit i hru. Vrcholem jízr-frendly je zde dokonce „help“ čudlík, kterým si vyvoláte help.

POLARIS REBELLION

Délka souboru: 14 Kb
Název souboru: dvnprp3t.zip
Typ programu: trainer
Funkce: nekonečné životy, prachy, zdraví
Instrukce: Spusíte trainer i hru, pak pomocí kláves 1-3 volíte cheaty podle potřeby.

RESPECT INC

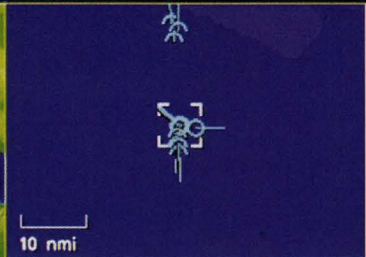
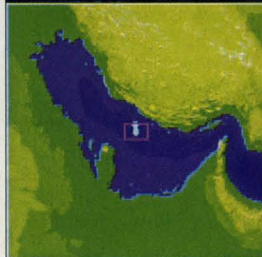
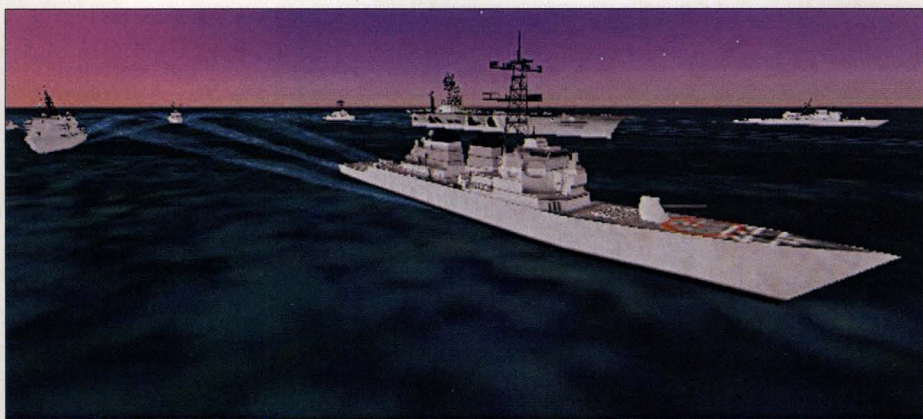
Délka souboru: 97 Kb
Název souboru: pdmrstrn.zip
Typ programu: trainer
Funkce: nekonečné zdraví, přístup ke všem misím atd.
Instrukce: Platí podobný návod jako u předchozí hry – prostě klíčem je hra+trainer. Pro přístup do všech misí spusíte soubor all-missions.exe.

ROSEWELL PINBALL

Délka souboru: 50 Kb
Název souboru: clsrptrn.zip
Typ programu: trainer
Funkce: nekonečné koule!
Instrukce: Nic víc než nahodit trainer a stisknout F1.



GameStar CD



BARRY DDG52
 CLASS: ARLEIGH BURKE DDG
 TRACK #: 0072
 COURSE: 312
 SPEED: 45 KTS
 %DAMAGE: 0
 ORDERS: Patrol
 WEAPONS:
 Guns - 300 Cannon - 20
 SM-2 SAM - 20 TASM SSM - 6
 TLAM SLCM - 10
 Harpoon SSM - 4
 TIME: 06:04 TIME SCALE: 1x

rent_user/software/ca-
 vedog entertainment/
 totalannihilation/
 skirmish“, najdete
 tam zajímavé položky,
 které jdou samozřejmě
 měnit... Třeba si k obra-
 zu svému upravte
 „Player0Energy“ nebo
 „Player0Metal“.



Fleet Command

1. Hned jak spusíte scénář, zapauzujte hru a udělejte si přehled o situaci. Nezapomeňte se přesvědčit, kolik a jaká letadla a vrtulníky jsou na lodích.
2. Máte-li podezření, že se ve vašich operačních vodách nachází nepřátelská ponorka, pošlete ihned do vzduchu pátrat dva vrtulníky, vzdálené od sebe pár mil.
3. Určitě nechejte nad středem vaší flotily hlídkovat stále nějaká letadla.
4. Posily si přivolejte hned po briefing, nějakou dobu jim trvá, než dorazí, a hlavně pak už na to v hektickém boji nezbude čas.

Test Drive 5

Všechna data o autech jsou uložena jako ZIP soubor v adresáři Cars. Abyste získali jiné auto než to, které už máte, stačí prohodit soubory, takže například „VIP.ZIP“ (Dodge Viper 1998) za „SPxxx.ZIP“, což není nic jiného než bonusová kára. Do konce si můžete zahrát za fíz... eh... za policisty.

- carflip** – zvláštní textury vozidel
carreverse – auto je vzhůru nohama
wheelsoff – kola pryč

WARZONE 2100

Nejdříve stiskněte T a pak zadejte příslušný kód a potvrďte pomocí Enter.

- time toggle** – zastaví/rozjede čas
work harder – rychlejší výzkum
double up – zesílí jednotky
easy – lehká obtížnost
normal – normální obtížnost
hard – těžká obtížnost

MAYDAY

Při hraní nejdříve stiskněte tlačítko Num Lock a pak můžete zadat následující kódy:

- 333333** – dá 250 000 dolarů
777 – dá 2 500 000 dolarů
55555 – celá mapa
44444 – dokončí misi
66666 – dokončí misi
888 – dokončí misi

DESCENT 3

Jedni tuto hru zavrhnou, jiní opěvují. Každopádně můžete zkusit tyto kódy:

- IveGotIt** – všechny zbraně, energie, štíty

BurgerGod

- TreeSquid** – mód God
MoreClang – celá mapa
DeadOfNight – přeskočil level
Testicus – zničí všechny roboty
FrameLength – plášť
 – FPS displej



Commandos: Beyond the Call of Duty

Eidos si v tomto datadisku své úspěšné (ale zdlooooouhavé) hry neodpustil žertík. Rackové, stejně jako všichni ptáci v první misi, vás mohou dostat. Takže je moc nepokoušejte!

Jagged Alliance 2

Shromáždili jsme zde pro vás nejlepší z tipů, které se nám sešly:

1. Hra obsahuje chyбку. Dejte civilistovi prachy a pak ho hned odpráskněte. Teď leží odpovídající suma plus 50 % na zemi.
2. Pokud hrajete v bojovém módu, můžete hned na první zprávu dělníků v dolech vniknout tam, kde se potvory množí enormním způsobem. Největší šanci máte v úzkých chodbách, protože tam na vás nepřátelé mohou jenom jednotlivě.
3. Vaše problémy s penězi můžete jednoduše vyřešit v dolech. Po jejich dobytí posbírejte všechno zlato a stříbro a rychle pryč. Teď vstupte jiným vchodem – a zlato můžete občas sebrat znovu.
4. Pokud se do vás nepřátelé v určitém kole hodně střelí, zkuste s jedním nebo více členy vaší party popojít, nebo se třeba postavit/skrčit. Počítá podle toho změni

chování nepřátel a tak se klidně může stát, že všechny kulky minou.

5. Kromě střely LAW se dá tank zničit i granáty, chce to ale dostat se nepozorovaně do jeho blízkosti (nejlépe těsně k pytlům s pískem, které jej chrání). Poté čtyři granáty na hlaveň vše vyřeší.

MechWarrior 3

1. Odstranění Heat Death

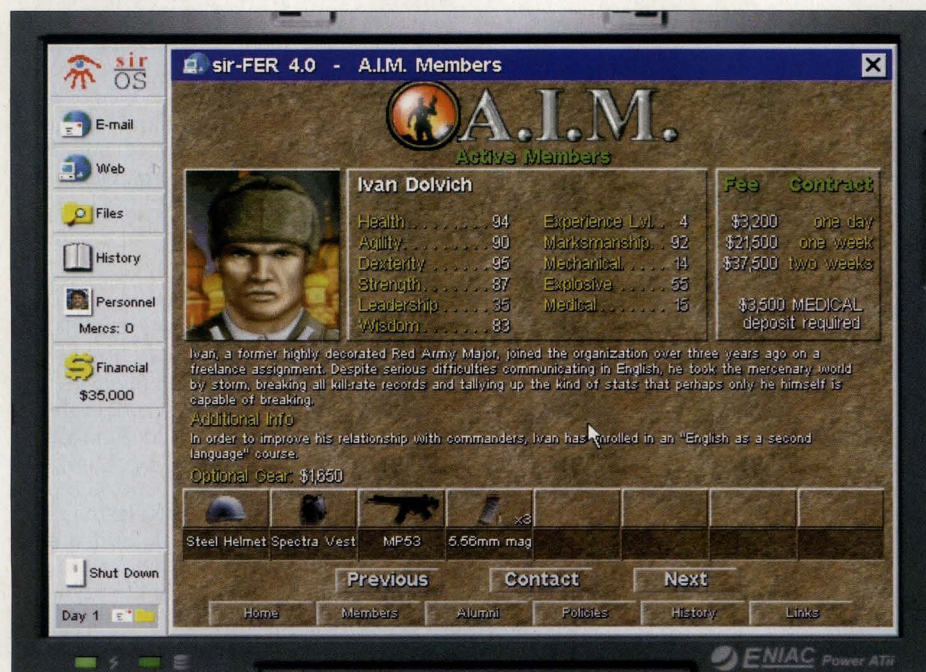
Abyste vypnuli Heat Death (explozi z přehřátí), udělejte následující. Vyberte si mecha, který se přehřívá a vypíná či exploduje při provádění Alpha Strike. Jakmile začnete provádět Alpha Strike, rychle použijte chlazení (klávesa F). Měla by se objevit zpráva „Heat death disabled“.

2. Více smetí

Pokud chcete získat ze zničených mechu více smetí, trefujte se vždy do nohou. Dobře se to provádí pomocí několika medium pulse laserů, které pálí současně. Nefunguje to sice sto procentně, ale máte větší šanci získat více šrotu.

GOnDaR

9 0287

**MAYDAY**

Délka souboru: 13 Kb
Název souboru: dvnmdtrn.zip
Typ programu: trainer

Funkce: neomezené peníze, rychlé stavění

Instrukce: Spusťte trainer dohromady se hrou, pak se do něj přepněte pomocí Alt-Tab.



GameStar CD

ByeByeMonkey
Shanigans
TubeRacer 210
Teletubbies

– externí pohled
– zvláštní textury
– poškození
– náhodný efekt

DUNGEON KEEPER 2

Ve hře stiskněte Ctrl+Alt+C (měl by se ozvat jakýsi zvuk), pak pište:

show me the money – přidá peníze
now the rain has gone – ukáže mapu
feel the power – upgraduje všechna monstra na skill 10

this is my church – dá všechny místnosti
fit the best – dá všechny místnosti a pasti

i believe its magic – dá veškerou magii
do not fear the reaper – vítězství

Nahrání kterékoliv úrovně:

Spusťte dk2.exe s parametrem -level (název levelu)

Příklad: dk2.exe -level level10

Názvy levelů si můžete prohlédnout v podadresáři „dataeditormaps“.

Úrovně v kampani jsou pojmenovány Level1 -> Level20.

Výjimky:

V úrovni 6 je „level6a“ nebo „level6b“.

V úrovni 11 je „level11a“, „level11b“ nebo „level11c“.

V úrovni 15 je „level15a“ nebo „level15b“.
Tajné úrovně jsou pojmenovány secret1 -> secret5.

BRAVEHEART

V 3D režimu stiskněte Del pro posílání AI zpráv, poté pište:

sesquipidilian – aktivuje AI cheaty
bannockburn – všichni nepřátelé padnou

the five hundred – všichni vlastní padnou

dresden – všechny budovy vzplanou

steve reeves – zvýší odolnost vojáků

bucks fizz – všichni vojáci ustoupí

bastille day – zboří zdi

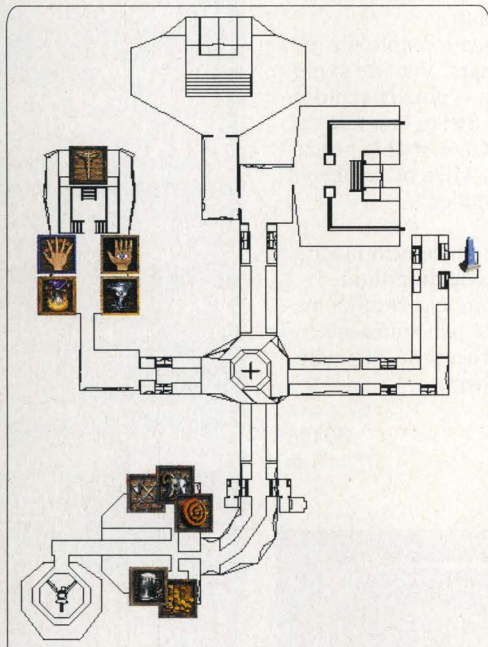
haemorrhage – vypne krev

killcam – zruší kameru

lockup – překvápko ;-)

Might and Magic VII - 2. část

CESTA SVĚTLA

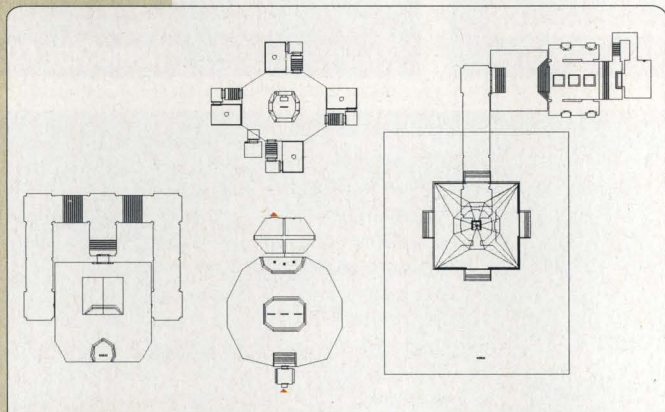


Ze všeho nejdříve navštivte Gavina Magnuse, vůdce kouzelníků, v jeho sídle, hradě Lambert (3) v Celeste. Ten vám zadá zkoušku, ve které budete muset prokázat své schopnosti.

MLHAVÉ ZDI

The Walls of Mist, Celeste

Jděte do jeskyně zvané The Walls of Mist (2). Doporučuji se pořádně připravit, nebude to jednoduché. Naprosto nezbytné je, dříve než vejдете, seslat kouzlo Invisibility. Samotný úkol je velice prostý. Jde jen o to, najít východ. Podmínkou pro úspěch mise je nikoho nezabít.



Jak na to? Ve středu místnosti jsou tři brány. Na severu jsou pak tři podstavce. Ty jsou však zamčené a vy ke každému z nich budete muset najít klíč. Teprve poté se otevře cesta dál.

Levá brána Projděte levou branou (1). Vstupte do chodby. Ta má na obou svých koncích (2, 3) panel se

třemi tlačítky a páčkou. Stiskněte prostřední tlačítka na obou stranách a pak zatáhněte za jakoukoli páčku. Z truhly (4) si vezmeme první klíč.

Střední brána Nyní projděte druhou branou (5). Tady by to měla být hračka. Stačí sejít dolů z náhorní plošiny, nechat se vyvézt výtahem (6) a otevřít truhlu (7). Druhý klíč je váš.

Pravá brána Zbývá vám brána pravá (8). Vstupte do centrální budovy (9) a svezte se výtahem dolů. Projděte chodbou až na její konec. Nyní skočte do koryta s vodou (10). Měli byste se propadnout dolů. Otevřete truhlu (11) a zmocněte se posledního klíče.

Cesta ven Teď jděte k podstavcům (12). Každý z nich je obdařen klíčovou dírkou. A jak velí logika, odemkněte jednotlivé podstavce klíči, které do nich patří. Doporučuji používat mezerníku. Pak se totiž nebudete muset tak pracně trefovat jako s myší. Až se otevře cesta, směle vykročte k východu a jděte svůj úspěch oznámit na hrad.

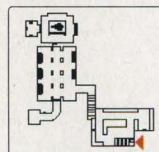
Nyní je na čase splnit úkoly pro královny rádce. Až na malou výjimku je budete moci splnit v libovolném pořadí. Je tedy na vás, čím začnete.

UPIŘI

The Wine Cellar, Tatalia

Crag Hack (5) vás pošle do Tatalie. Tady se mají údajně dít divné věci, prý mizejí místní obyvatelé. Jděte tedy do zdejšího vinného sklípku. Zde zneškodněte každého, kdo vám přijde pod ruku. Zvláštní péči věnujte všem nekromantům a upírům. Nezapomeňte odsunout regál (1) a otevřít si dveře (2) do hlavní hrobky (3). Vcelku jednoduchá záležitost.

Vinný sklípek

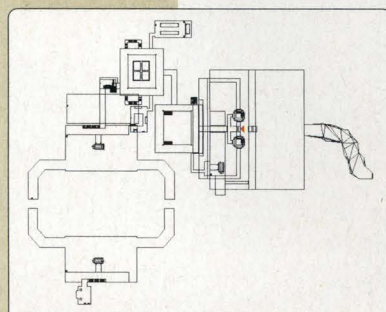


DŽBÁNY NA DUŠE

Castle Gloaming, The Pit

To úkol sira Caneghema (8) je o dost těžší. Řeknu vám to na rovinu, půjdete do pekla. Vřele doporučuji opět kouzlo neviditelnosti, neboť cháska pekelná by se s vámi asi zrovna nemazlila. Jděte do hradu Gloaming. V hale

Skrz hrad



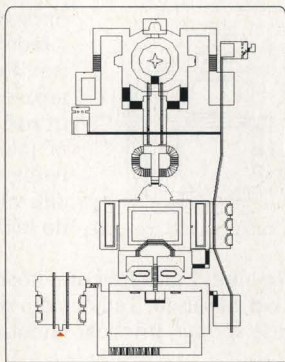
(1) se dejte chodbou doleva. Nasedněte na loďku (2) a ujměte se kormidla. Hned při prvním zastavení z loďky vystupte. Vylezte nahoru do schodů (3) a přejděte přes lávu. Teď vás čekají pouze další schody (4). Když zdoláte i je, stačí už jen otevřít truhlu (5). No a bedna se Soul Jars je tu.

DVĚ POLOVINY KLÍČE

Temple of the Dark, The Pit, Temple of the Light, Celeste

I další test, tentokrát od Ressurectry (6), se bude z části odehrávat v pekle. Máte totiž za úkol získat obě poloviny rozlomeného klíče. Jedna leží v nejvyšším kostele ve městě The Pit, druhá je ukryta uvnitř kostela ve městě Celeste.

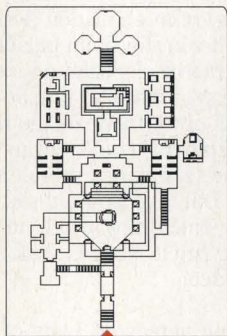
Kostel dobra



Jakožto vyzna-vači světlé stezky byste neměli mít v nebeském kostele sebe-menší problémy. Odsuňte stěnu (1), abyste odhalili chodbu. Teď jděte až k samotnému oltáři (5). Po schodech vyjděte nahoru. Nyní bude třeba

na třech světových stranách správně nastavit tlačítka. Na západě (2) stiskněte slunce, na severu (3) měsíc a na východě (4) hvězdy. Seskočte dolů a klikněte na oltář (5). V nově otevřeném místnosti je truhla, uvnitř níž naleznete první polovinu klíče.

Kostel zla



Druhá část klíče je ve-lice zálučně uschována. Musíte přijít k oltáři (1) v Temple of the Dark, obejít jej a z druhé strany stisknout špatně viditelný spínač. Pak stačí už jen otevřít truhlu, ve které je klíč ukryt. Doufám, že vás to získávání částí klíče příliš nezmožilo.

OVLÁDACÍ KOSTKA

The Small House, The Pit

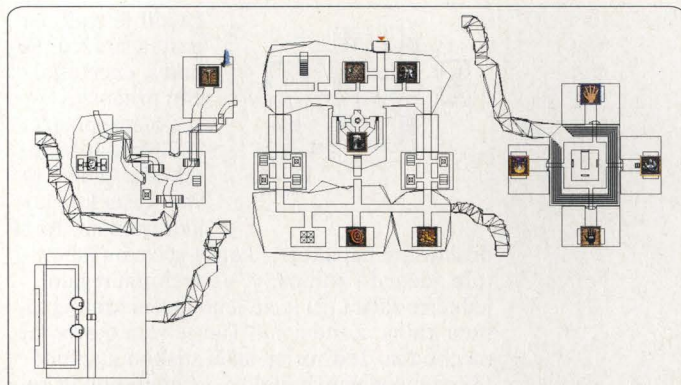
Robert the Wise vás pověří získáním Control Cube od jeho pekelného protějšku. Ten se jmenuje Tolberti. Je jedno, zdali mu kostku jen ukradnete, nebo ho kvůli tomu zabijete. Dejte si na něj však pozor. Je vyzbrojen paprskometem. Než se s ním pustíte do křížku, doporučuji seslat následující sadu kouzel: Protection from Magic, Day of Protection, Day of the Gods a Hour of Power. Vhodné je i zaklínadlo Regeneration. Kouzlo, které na Tolbertiho výborně platí, je Slow. Díky němu se totiž nestihne doléčovat dostatečně často a pro vás bude snadnější ho zabít. Až bude po něm, nezapomeňte si vzít jeho Control Cube.

Příprava na boj

Teď už vám toho ke zdárnému dokončení hry moc neschází. A protože poslední dva úkoly jsou identické pro obě cesty, budu se teď věnovat těm, kteří si před světlem zvolili temnotu.

CESTA TMY

Jakožto správní pomocníci nekromantů byste ze všeho nejdříve měli navštívit Archibalda



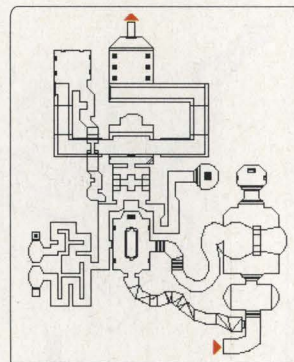
Ironfista. Naleznete ho v jeho sídle na hradě Gloaming (10) ve městě The Pit. Pokud nevíte, jak se do pekla dostat, poradím vám. Hleďte ve kraji Deyja vchod do jeskyně Hall of the Pit. Projděte touto jeskyní, a ocitnete se v pekle, tedy přesněji v Pitu. Archibald vám zadá zkoušku, který by vás měla prověřit.

CHOVNÁ ZÓNA

The Breeding Zone, The Pit

Jděte do jeskyně zvané The Breeding Zone (1). Zadání vaší mise zní celkem snadně. Stačí nalézt východ. Věřte mi, že to zase tak jednoduché nebude.

Dovolil bych si doporučit kouzla Feather Fall a Fire Resistance. Pokud čirou náhodou nechcete bojovat, zkuste kouzlo Invisibility.



Kudy vede cesta?

Jděte na most (1) a seskočte z něj. Pohněte stěnou (2) a opusťte místnost těmito tajnými dveřmi. Dejte se chodbou dále a na ovládacím panelu (3) stiskněte všechny spínače. Uvolníte si tak dříve zablokovanou cestu. Projděte dále a napijte se ze studánky (4). Vytvoří se tak most přes propast. Na druhé straně stiskněte další tlačítko (5). Teď už zbývá jen spadnou do propasti, kterou jste dříve přešli, a se zdravou kůží se dostat k východu. Gratuluji, první test máte zdárně za sebou.

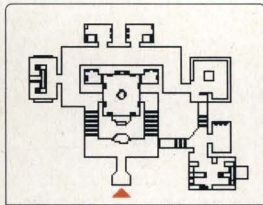
Se splněním vašeho prvního temného úkolu se o vás enormně začali zajímat Archibaldovi poradci. Je tedy na čase je navštívit. Každý po vás bude žádat službičku. Je prakticky jedno, v jakém poradí jim je vyplníte.

ALCHYMIŠTOVA LABORATOŘ

The Clanker's Laboratory, Tularean Forest

Dark Shade (2) vás pošle do staré laboratoře Cliva Clankera. Nekromanti s ní mají své plány, ale ty jim hatí magická obrana, kterou je toto místo chráněno. Je tedy na vás, abyste ji vypnuli. Laboratoř leží na ostrově v kraji Tularean Forest. Najít vchod by pro vás měla být hračka. Její rozloha není nikterak závažná.

Odstranění ochrany



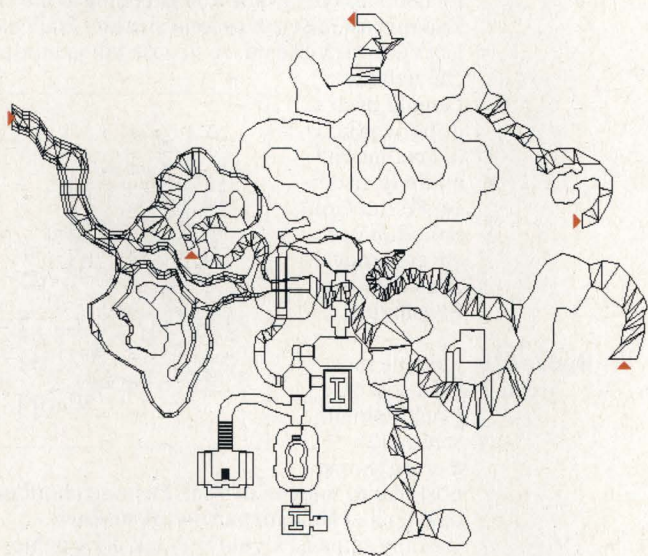
Uvnitř je však pár pastí a strážců. Pokud si chcete trochu přilepšit, stiskněte spínač (1) v místnosti za schody. Otevře se vám cesta k několika truhlám. Až si

dostatečně napakujete kapsy výbavou laboratoře, jděte do knihovny. Ve vrchním regálu jedné ze skříní (2) je na jeho levém kraji vysunutá kniha. Zandejte ji. Tím se vám otevře tajná chodba. Teď už jen stačí stisknout spínač (3) na ovládacím panelu – a s ochranou je konec. Další úspěch.

DŽBÁNY NA DUŠE

Thunderfist Mountain

Každý správný nekromant potřebuje ke svému dalšímu žití takzvaný Soul Jar. Maximus (3) to dobře ví, a proto vás pošle pro bednu těchto předmětů. Ta je prý snadno k dostání v útrokách Thunderfist Mountain.



Skrýš džbáneků

Jděte tedy do nitra hory. Je prakticky jedno, kudy sem přijdete. Každopádně se dostaňte na most (1), přes který se občas sypou kameny. Pokračujte dále až do zděných prostor. Neměl by zde snad nastat žádný větší problém. Otevřete tedy truhlu (2) a vyzvedněte si kýženou bedýnku. Jistě budete pochváleni.

DVĚ POLOVINY KLÍČE

Temple of the Light, Celeste, Temple of the Dark, The Pit

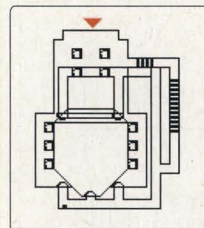
Rádce Kastore (4) se na vás obrátí ve vskutku delikátní záležitosti. Je zapotřebí získat obě poloviny rozlomeného klíče. Každá z nich se nachází poblíž oltáře jednoho z nejvyšších kostelů. Jeden je na nebesích, druhý přímo v pekle. Jelikož je tento úkol téměř totožný s tím za světlou stezku (vymění se jen ti dobří a špatní), nebudu se jím zde již déle zabývat.

OVLÁDACÍ KOSTKA

The Small House, Celeste

I tento úkol je velice podobný tomu z cesty světla. Rozdíl je v rolích. Tolberti (4) vás pověří tím, abyste získali Control Cube od jeho nebeského kolegy Roberta the Wise. Jak jistě správně tušíte, naleznete ho v Celeste. Robert je bohužel imunní vůči černé magii. Pár kouzel se vám proti němu ale jistě bude hodit. Jednak je to Slow, které je opravdu efektivní. Další v řadě jsou pak Heroism, Regeneration a samozřejmě Protection from Magic. Bez poslední jmenovaného zaklínadla se s Robertem raději vůbec nepouštějte do křížku.

Taktika



No a když získáte i onu kostku, máte už základ za sebou. Teď se nám propletené cesty zase spojují, přichází samotné:

FINÁLE

ÚDER PROTI ĎÁBLŮM

Thunderfist Mountain, Tunnels to Eofol, The Land of the Giants, Colony Zod

Jeden z vrchních vládců (Ressurectra/Kastore) se usídlí v královském paláci vašeho města. Velice rád by si s vámi pohovořil, tak za ním zajděte. Vyplnit jeho prosbu nebude snadné. Ve kraji obrů prý nežijí jen titáni a draci, ale také ďáblové – tzv. Kreegan. Jistě jste se s nimi důvěrně seznámili v minulém díle série. Zpět k věci. Ďáblové jsou teď slabí, ale jakmile by posílili, změnili by svět k nepoznání. Proto je třeba je zničit. Postačí však zabít Xenofexe, jejich vůdce.

Ďáblové

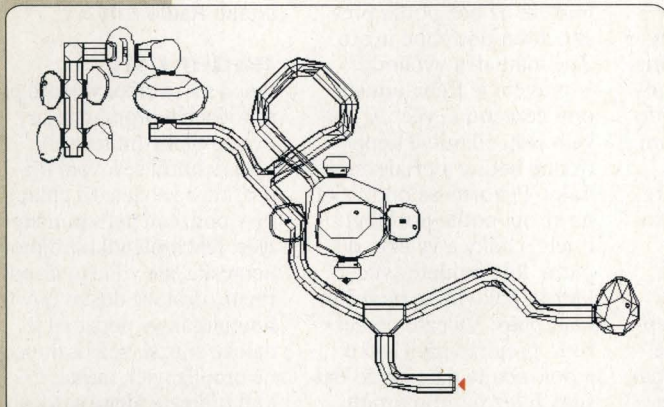
Cesta Vypravte se tedy do Land of the Giants. Bude to dlouhá, strastiplná cesta. Jedna z chodeb ve Thunderfist Mountain ústí do komplexu zvaného Tunnels to Eofol. Putování touto jeskyní je sice nebezpečné, ale na druhou stranu veli-



ce přímočaré. Na jejím konci je východ do země obrů.

Kolonie

Jakmile opustíte útroby tunelů, telepaticky vás kontaktuje Archibald. Ten se teď přestěhoval do Clankerovy laboratoře. Poprosí vás o ochranu svého bratra, Rolanda Ironfista. Po vyslechnutí vzkazu jděte přímo do sídla d'áb-lů. To se jmenuje Colony Zod (3). Na prvním rozcestí (1) se v kolonii dejte vlevo a pokračujte dále. Dostaňte se až k výtahu (2), který použijte pro cestu nahoru. Na ovládacím pa-



Vůdce

nelu (3) pro jistotu stiskněte všechny spínače. Jděte do cely (4) a vysvobodte Rolanda z jeho vězení. Dostanete klíč. Nyní se vydejte prozkoumat nově odkrytou vedlejší chodbu (5). V místnosti vyjedte dalším ze řady výtahů (6) nahoru. Pomocí tlačítek na ovládacích sloupech (7, 8) si otevřete dveře naproti výtahu. Co naleznete? Kupodivu další výtah (9). Tak šup nahoru. Teď už si jen stačí odemknout zamčené dveře, a Xenofex (10) je váš. Dobrá práce.

NÁVŠTĚVNÍCI

Avlee, Shoals, The Lincoln, Celeste, The Pit

Po návratu do paláce se dozvíte zajímavou věc. Oni „poradci“ nejsou zdejší. Přiletěli sem v kosmické lodi hledat pozůstatky po národu Pradávných. Jejich loď je ukryta v moři. A právě na ní je určitý předmět, který nemohou na tomto světě nikde jinde najít. Problém je ten, že před odchodem na lodi spustili bezpečnostní systém. Jeho heslo má dvě části, vzhledem k rozdělení zájmů posádky však není možné získat obě. Zůstalo tedy na vás, abyste se na loď vydali a onen předmět odtud získali.

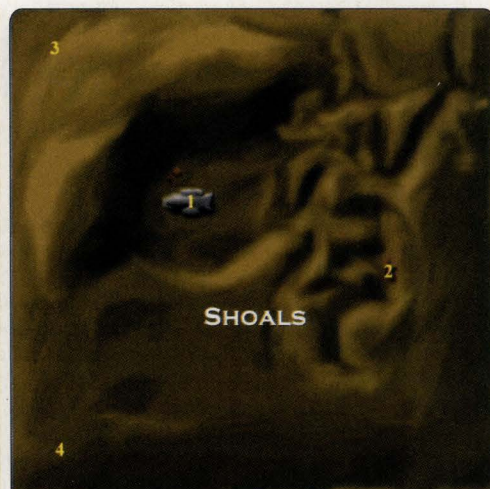
Bezpečnostní systém

Skafandry

Pro cestu pod mořem budou zapotřebí skafandry. Vyzvedněte si je z truhel před trůnním sálem. Abyste si mohli skafandr obléknout, nesmíte mít na sobě žádnou jinou výbavu. Když už si však skafandr navléknete, nic vám nebrání v tom, abyste si vzali třebaš blaster. Teď už jděte, musíte se dostat do Avlee. Zde se vydejte přes moře na západ. Na kraji mapy se vás program zeptá, zda-li se chcete podívat pod vodu.

Podmořská lokace

Jako v každém správném moři se to i tady hemží žraloky. Vy však plavte k plavidlu The Lincoln (1). Vstoupit je do něj možné skrze žluté obdélníkové panely zhruba ve středu lodi. Existují dva.

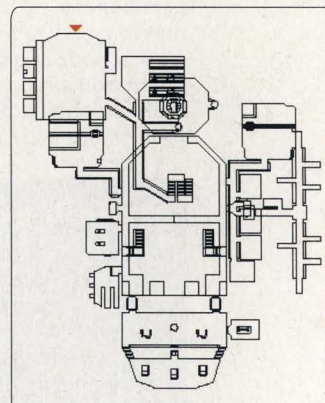


Uvítací výbor

Uvnitř nebudete zrovna mile přivítáni. Je to tady samý robot. Černým stoupcům doporučuji používat kouzlo Sharpmetal (na davy Souldrinker). Těm, co si vykračují po bílé pěšině, zbývá jenom hrubá síla. A abych nezapomněl, tady už skafandry nepotřebujete. S klidek si tedy navlečte vaši normální výbavu.

Kosmická loď

Nejdříve bude nutné obnovit přísun energie. Vyjedte si tedy výtahem (1) do strojovny. Zde stačí stisknout spínač (2) na generátoru. Vraťte se výtahem zpět a jděte chodbou na sever. Po schodech (3) vyjděte na hlavní palubu. Tady si stačí proklestit cestu ke dveřím (4) na kapitánský můstek. Ty se otevírají spínačem vedle nich. No a teď zbývá už jen vzít si onen pověstný Oscillation Overthruster (5)!



Závěr

Dostaňte se do paláce, kde předejte předmět z lodi kompetentní osobě. Co říkáte na závěrečné video? Celkem působivé, řekl bych. Za obě strany.

Jan Káral
9 0288

GameStar CD

Might and Magic na CD
Na kompaktu tohoto čísla je toho pro hráče *M&M VII* opravdu dost. Naleznete zde samozřejmě slíbené dokončení atlasu hry. Kromě toho jsou tu také dva editory. Jeden vám umožní změnit si u členů vaší družiny na co si jen vzpomenete. Díky tomu druhému si zase budete moci prohlédnout obsah datových souborů hry a uložit si jejich součásti do nezávislých položek. A jako třešničku na dortu najdete na CD tři uložené pozice. Jedna je před zvolením cesty, druhá těsně před světlým koncem a poslední se datuje chvíli před temným finále.

Kingpin - 2. část

Cesta do Radio City

Po spanilé jízdě v minulém čísle nám zbývají dvě části; začíná už jít do tuhého a také toho nejlepšího, co *Kingpin* nabízí. Nejprve se však musíme do města dostat – odpojte vagón a uvolněnou cestou projděte. Zde seberte kolo, které nasadíte v podzemí na příslušné zařízení a otevřete si průchod do kanalizace. Tou projděte, až se dostanete ke kolejím na most, kde proti vám vyjede vlak – schovejte se ve výklenku na druhé straně mostu. Běžte proti směru jízdy, projděte první tunel a skočte do vody (je to vůbec voda?) nalevo. Nechejte se unášet proudem a na konci si přisuňte bedničku, vyskočte po poničených schodech a přejděte na druhou stranu, kde po stisknutí páky pokračujte proti směru jízdy vlaku dá-

le (vlak jezdí v pravidelných intervalech, pozor na něj). Na prostranství za druhým tunelem také nepomeňte vyskakat po bednách napravo, odměnou vám bude energie a munice. Nyní již do třetího tunelu, kde využijte až třetí odbočky napravo. Vejděte do dveří a nabalte se brněním a energií. Nyní konečně ven z tunelu a doleva skrz několik dveří a pák do dalšího levelu.

Ocitáte se ve skladu – napravo vyšplhejte po žebříku a pákou přivolejte jeřáb, po němž přeskočte nalevo a dveřmi pokračujte dále. Protože dveře přímo před vámi nefungují, musíte to vzít přes odstaviště vagónů – vylezte po žebříku na prostředním z nich (mimo chodem také ukrývá dvě bedny s brněním) a přeskočte ke dveřím. Za nimi

vás po chvíli čeká další odstaviště, na kterém musíte opět jeden z vlaků odpojit a vylézt po žebříku na jeho boku na střechnu, ze které můžete již bez potíží přeskóčit na potřebné místo. Zde máte dva východy. V pravém je třeba umístit onu červenou „věc“, v levém jsou zdánlivě nepotřebné bedny a především háky. Pozorně se podívejte na strop, podle potřeby hněte s háky a vylezte do patra, kde najdete „věc“, kterou pak vložte na místo, kam patří. Vylezte po žebříku, přejděte přes lávku a pokračujte dále až do dalšího železničního tunelu. Z něho se dostanete opět na nástupiště, kde je třeba vagón na poslední koleji posunout vpravo tak, abyste se dostali do tím uvolněné chodby. Tam vás čeká, jak jinak, další překladiště (na koleji nalevo je v opu-

těném vagónu nějaký ten bonus), ve kterém vzadu ve skladu nalevo stisknete páku, abyste se dostali do skladu napravo, kde je boss a také Radio City...

Radio City

Hned na začátku vyjed'te po schodech a promluďte se dvěma týpký (nestřílet!). Jsou ochotni se k vám přidat, když zabijete tři chlapíky v podzemí jen s použitím tyče. Jejich nabídku přijmout nemusíte, ale vřele to doporučuji, protože dostat ony tři houmlesáky v podzemí je daleko snazší, než osamocně projít zbytek města. Pokud přijmete, dejte se vlevo, stiskněte tlačítko, větrací šachtou projděte do podzemí a po souboji se vraťte k týpkům po trubkách na zdi. Přidají se k vám a můžete dveřmi pokračovat dále. Ve městě se na křižovatce dejte doleva, vyčistíte ulici

Multiplayer - Bagman

● Ať se vám to líbí, nebo ne, smyslem života dnešní konzumní společnosti není ono zprofanované „42“, ale shromáždění majetku. Možná i proto se hoši z Xatrixu rozhodli trochu upravit známý vlajkový mód Capture the Flag, a vytvořili Bagman – kriminální modifikaci, která je obdobou vykrádání banky, resp. sejfů. Něco málo jste se dozvěděli již v minulém čísle u recenze, dnes si vše převyprávíme znovu, ovšem trochu praktičtěji a obsáhleji. Cílem je shromáždit do svého trezoru co největší finanční obnos a následně ho ubránit před soupeřovým gangem. Peníze můžete krást buď zabitým soupeřům, nebo z jednoho neutrálního místa levelu. Tímto způsobem můžete nahlabat až 150 dolarů, nejvýhodnější je ovšem třetí způsob – vykrádání soupeřova sejfů, kde má jeden balík hodnotu 200 dolarů (celkem tak můžete nést maximálně 350 dolarů), což je samozřejmě zdaleka nejvýhodnější, neboť tím nejen vyděláte, ale také způsobíte soupeřům ztrátu. Peníze se na „účet“ započítají až po umístění do vlastního trezoru, hra končí při dosažení určitého depozitu, například dvou tisíc dolarů.

● Velkou změnou od CTF je právě akt vniknutí do soupeřovy základny. Zatímco v CTF šlo při troše štěstí sálově uspět a ukrást vlajku bez pomoci týmových kolegů, v Bagmanu je to mnohem komplikovanější. Sejf je totiž třeba nejprve otevřít poblíž umístěným tlačítkem a během deseti vteřin jej vykrást (totéž platí pro ukládání obnosu do vlastního trezoru), což je v případě sehraných týmů daleko komplikovanější, a výsledné skóre tak bývá spíše fotbalové než hokejové. Z pravidel vyplývá, že je Bagman vhodný pro minimálně 8 hráčů a jako v každé týmové úpravě je i zde rozhodující strategie, taktika, spolupráce a sehranost týmu. Strategie spočívá v pokrytí různých částí mapy a rozdělení členů týmu na útočníky (zde je vhodné dohodnout se, kdo bude krýt, kdo stiskne tlačítko a kdo zaútočí na trezor) a obránce, taktika zase hovoří o načasování útoků a jejich směřování (např. vyslání volavky) a samozřejmě o volbě zbraní, která je v *Kingpinu* velmi důležitá. Jako nejideálnější se nám jeví kombinace granátometu a plamenometu – do místnosti se spínačem nejprve vrhněte pár granátů a zbytek dorazte plamenometem. Zbraní je však daleko více, a tak i možností je spousta.

Jan Modrák & Martin „Equino-X“ Horňák



Tak takhle vypadá soupeř s batohem...



takhle spínač na sejf...



a takhle už samotný sejf.



a vraťte se na druhý konec, kde přeskočíte po žebříku nahoru (po prádelní šňůře můžete také pro energii) na střechu. Sejděte po schodech, na křižovatce se dejte doprava a na římsu (pokud byste předtím ulici nevyčistili, byly by problémy) stiskně-

te tlačítko. Seskočte dolů, za rohem vylezte na jinou římsu a po mostě přejděte na druhou stranu ulice. Stisknuté tlačítko vám otevřelo dveře, takže jděte dále a za další lávkou stiskněte páku, která vám otevře dveře do dalšího levelu.

na konci stiskněte páku a po lávce přeběhněte na druhou stranu. V chodbě nejprve doprava pro komplíce, pak vlevo výtahem dolů. Zde se dejte chodbou doprava a na konci, ještě než se dáte do několikapatrových schodů, rozstřílejte

karbaníky kupte za 50 ba-bek vstupenku a vraťte se ke zvonícímu telefonu. Nyní můžete projít dveřmi v plotu a za rohem přeskočit do stoky vedoucí k dalšímu levelu.

Vylezte ze stoky, a ještě než vejдете do centrální věže (budova uprostřed), kde se odehraje finále, jděte ke garážovým dveřím na místo, odkud jste byli ostřelováni raketami. Najdete za nimi muniční sklad. Nyní vám však již nic nebrání vstupu do budovy – snad kromě hordy nevděčných gangsterů.

Finále

V budově zakrátko narazíte na dva výtahy, které však nepoužívejte, ačkoliv ten vpravo můžete přivolat. Použijte zadní schodiště, narazíte na něm totiž hned na dva muniční sklady. Nahoře vás čeká první větší souboj s bossovým poskokem (je to takový ten se zelenou bundou a žlutými rukávy) – až ho dostanete, otevře se levý výtah, který použijte. Nahoře se dejte nejprve doleva, v nižším podlaží si doplňte munici, případně energii,

Pár tipů:

- Při ukládání peněz dejte pozor na případný útok, neotevírejte vlastní sejf, když slyšíte poblíž střelbu.
- Jediným cílem hry je shromáždit určitý počet peněz, takže fragy nebo úspěšné útoky nerozhodují. Myslete na to.
- Začíná se od nuly, takže se zpočátku neobtěžujte útočit na prázdný soupeřův sejf, ale spíše na neutrální místo.
- Analyzujte level – každá základna v každém levelu má několik přístupů ke spínači. Využívejte je.
- Jakmile vykradete soupeřův sejf, rozezní se alarm, takže vezměte nohy na ramena a utíkejte pryč.
- V sejfu se dokonce můžete i schovat a překvapit soupeře při ukládání. Často se nepošťestí, ale stojí to za to.
- Jednou z mála bolístek jsou trochu nepřehledné levely. Snažte se je velmi podrobně poznat, jinak budete bloudit.



Hned na začátku doporučuji odstavit „spolupachatele“ a na konec ulice pokračovat sólo. Zde vejděte do dveří, po schodech nalevo dolů pro energii, pak po schodech nahoru. Po billboardu přeskočte na střechu, pak na druhou stranu ulice na římsu, kde

dveře u muničního skladu. Vykráčejte po schodech a na ulici se vyhněte zvonící telefonní budce (nebo si raději uložte hru a vyzkoušejte si telefon vzít, přišli byste o kus *Kingpinu* ;-)) a jděte dveřmi v „trubce“ nahoru, kde vstupte do baru. Tam v místnosti pro

pak se vraťte a napravo se pusťte do bosse. Zde je už každá rada drahá, snad vám jen ulehčím práci, když řeknu, že gangsterku dostat nemůžete – hodně štěstí a vzhledem k rozuzlení nashle u *Kingpinu 2...*

Jan Modrák

9 0289

Midtown Madness

Už v recenzi jsme se zmiňovali, že vyhrát některé závody v *Midtown Madness* není zrovna snadné. Nejde jen o to zvládnout bravurně řízení a kličkování v městském provozu, ale – a to zejména – zvolit, najít, či prostě vykoumat tu nejlepší, nejkratší nebo nejrychlejší trasu, která vás dovede k cíli jako první, či do třetího místa (to pokud hrajete na lehčí obtížnost). Naše rady se pochopitelně týkají checkpoint závodů – závody ve vyznačených okruzích totiž nejsou, alespoň co se taktiky týče, příliš komplikované.

Různá auta pro různé tratě

Pokud se nechcete rovnou řídit našimi radami a nejprve si každou trať zkusíte vyhrát sami, doporučujeme vám ji nejprve vyzkoušet v některém průměrném voze – například Ford Mustang GT. Pokud závod bez problémů a velkého poškození auta dojedete do konce (nezáleží na pořadí), zkuste jej vyhrát v něčem křehčím a rychlejším – zkuste třeba Panoz Roadster. Pokud jste naopak Mustanga odvařili už v půlce závodu, zkuste to s pickupem Ford F350, je sice pomalejší, ale zase s ním můžete vymést nejednu ucpanou křižovatku.

Mít přehled

Volte obezřetně pohled, ze kterého budete hru ovládat. Kokpit je sice pěkný (a o něco rychlejší), připravujete se tak ale o přehled nad situací okolo vašeho vozu. Ideální je tedy pohled zpoza auta – pak se můžete lépe vyhýbat policejním vozům, které vás pronásledují, a dokážete snáze odhadnout, zda se do té které škvíry s daným vozem vejdete.

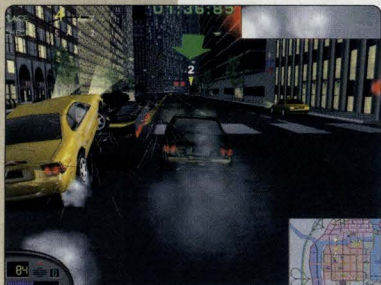
Start je rozhodující

Jednou z nejdůležitějších částí závodu je start. Hned od začátku se tlačte dopředu, zejména pokud závodíte proti rychlejším vozům – jen tak máte šanci se vyhnout hromadným haváriím, které během závodu způsobí vaši soupeři. Ideální je navíc odstrčit některého z vedoucích závodníků tak, aby způsobil hromadnou kolizi všech, kdo jedou za ním – pokud se vám podaří způsobit havárii většiny soupeřů hned na začátku, máte prakticky vyhráno. Naopak pokud se hned zpočátku vybouráte vy, je nejlepší závod restartovat – pravděpodobně byste totiž nevyhráli.

Snadné začátky

Na dálnici vždy vpravo

Jízda a předjíždění na dálnici je samostatnou kapitolou. Neplatí tu žádná pravidla a každý jede, co to dá. Často ovšem narazíte na kolonu vozidel jedoucích ve všech pruzích – v takovém případě je potřeba držet se zcela napravo, v odstavném pruhu, který obvykle bývá volný. Ovšem pozor na nájezdy, sloupy a cedule, které se občas v odstavném pruhu vyskytují. Obecně vzato mají na dálnici výhodu majitelé silnějších PC, kteří si mohou nastavit větší dohled.



Vyhýbejte se silnici

Není důvod jezdit po silnici víc, než je nutné. Kde to je možné, zkracujte si to skrz parky a travnaté plochy, od věci není ani jízda po chodníku, na kterém se většinou nachází jen pár parkovacích hodin, jinak jsou průjezdnější než dálnice. Auta jezdí po trávě či šterku stejně rychle jako po nejlepším asfaltu, jen pozor na

Fyzika pomůže

stromy a na smyky, které při jízdě po trávě hrozí. Místo, kde asi jízdu po chodníku využijete nejčastěji, je Navy Pier.

Midtown Madness obsahuje velmi dobrý fyzikální model – zejména co se kolizí vozidel týče. Toho lze výborně využít pro likvidaci soupeře, který je před vámi. Stačí jej dojet, blatníkem strčit z boku do jeho kufru a trochu přibrzdit – soupeřovo auto ztratí stabilitu, dostane se do smyku a s velkou pravděpodobností skončí v některém z okolních domů či v protijedoucím tágu. Zpozornět byste ale měli v okamžiku, kdy se vám soupeř snaží provést něco podobného – zejména má-li nějaký větší a těžší vůz. V takové chvíli je nejlepší přibrzdit, případně uhnout, a zabránit tak nepříjemnostem.

Protipolicejní manévry

Když zaslechnete policejní sirénu, snažte se zjistit, odkud policejní vůz přijíždí. Policisté se budou snažit vás předjet a odstrčit ke straně silnice, či vám zatarasit cestu. Tomu zabráníte následovně – ve chvíli, kdy se chystají vás předjet, kličkujte mírně ze strany na stranu. Poptený polda pravděpodobně nezvládne řízení a napere to do domu či do některého z okolo jedoucích vozidel. S trochou cviku můžete navíc neovladatelné policejní vozy směřovat na své soupeře.



Jízda s policejním vozem

Jakmile budete mít možnost jezdit s policejním Fordem Mustang Cruiser, měli byste jej intenzivně využívat. Jako univerzální vůz je mnohem lepší než Ford Mustang GT. Navíc vám i policie dá většinou pokoj.

Správné bourání 1

Jsou situace, ve kterých se ani nejlepší řidič nedokáže vyhnout srážce. Pokuste se tedy zpomalit o ostatní vozy jedoucí vaším směrem a vyhlédněte si slabší „účastníky“ silničního provozu – když už bouráte, je vždy lepší nakouřit to do nějakého malého auta nebo do relativně neškodného semaforu.

Správné bourání 2

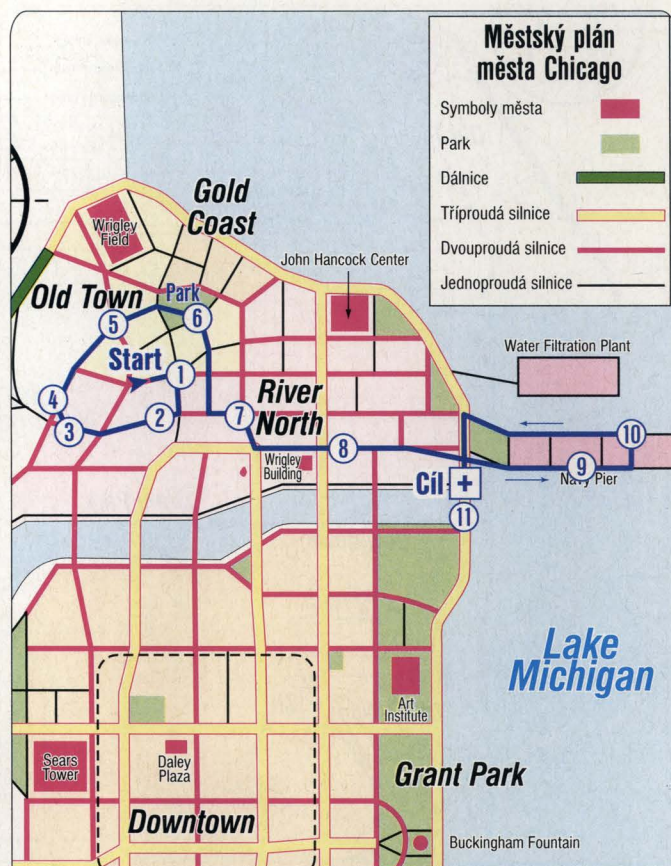
Když bouráte, všimněte si, pod jakým úhlem narazíte. Na rovných silnicích byste se neměli srážce vyhýbat směrem do vozovky, protože hrozí, že nabouráte do protijedoucího vozidla, což je ještě horší. Pokud jste právě v zatáčce, najedte buď do stojících vozidel, nebo ještě lépe – narazte bokem do stěny domu a svezte se po ní.

Gunar Lott a Lukáš Erben

9 0290



Beginners Luck: Ideálním vozem pro tuhle trasu je Mustang. Pokud jste dobří (nebo hrajete proti obtížnosti a chcete být za každou cenu první), měli byste si raději vzít Panoz Roadster.



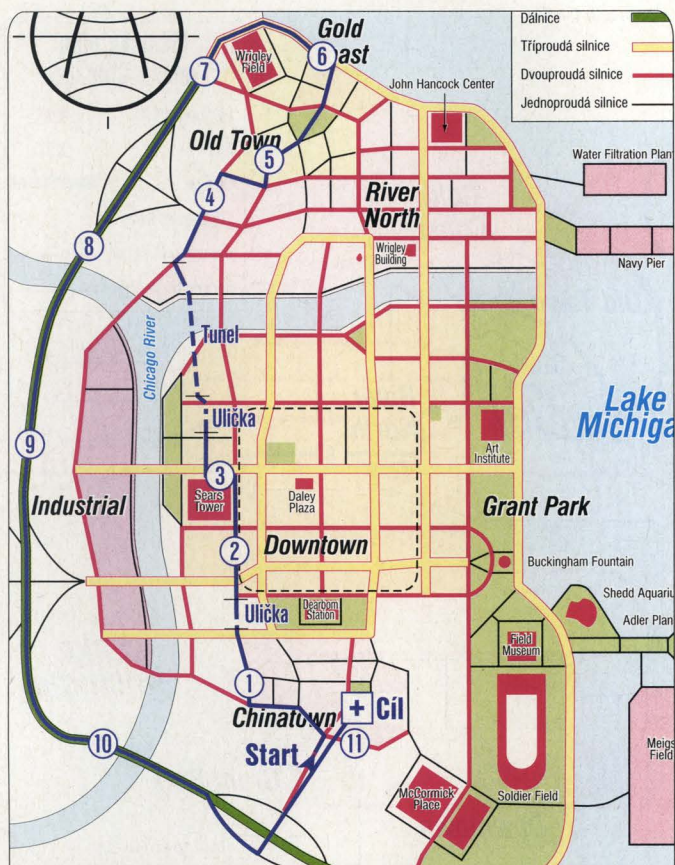
North River Run: Vezměte si rovnou Panoz Roadster nebo Mustang. Pokud je na křižovatce mezi body ③ a ④ zácpa, namířte si to přes prosklenou výlohu rohového domu.



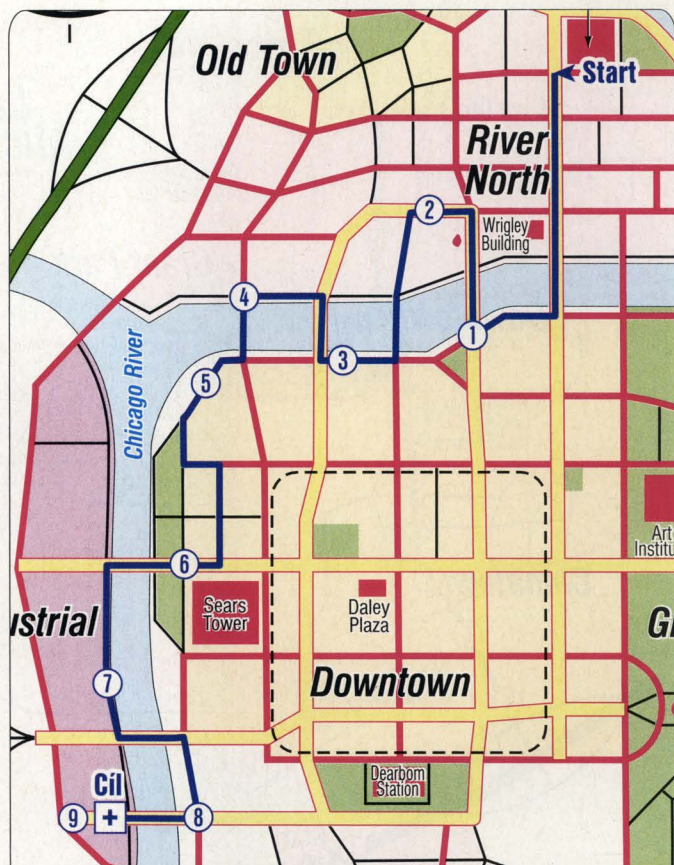
Tough Turns and Tunnel: Zvolte Mustang, nebo Roadster. U bodu ① se musíte rozhodnout podle dopravní situace: lze pokračovat rovně, nebo to vzít podjezdem na hlavní silnici, která vede k bodu ⑧



Soldier Sneaker: Naskočte do věrného Mustanga a vydejte se na projížďku po místních pamětihodnostech a tajných průjezdech. Nejtěžší je situace u Adlerova planetária – zde se řiďte aktuální dopravní situací a snažte se vyhnout bouračkám.



Freeway Flyer: Asi nejlepším autem je Ford F350 (i když po asi 30. pokusu jsem to zvládl i v Mustangu). Docela dobrou alternativou je zkusit projet dálnici v protisměru.



Beat the Bridges: Ani v tomto závodě nemá cenu příliš experimentovat - zvolte rovnou osvědčený Ford Mustang GT.



Nocturnal Navigator: Noční závodění má svoje plusy, ale zejména minusy. Opět se nejvíce osvědčil Mustang GT. Mezi body ⑤ a ⑥ si zkrátte cestu přes park, ušetříte tak pár vteřin.



Crosstown Switchback: Zvolte buď Mustang GT, nebo policejní vůz. Na začátku mezi body ① a ③ dejte pozor, abyste vůz co nejméně poškodili. U bodu ⑧ musíte provést obrát o 180 stupňů. Dálnici doporučujeme projet zpět v protisměru.



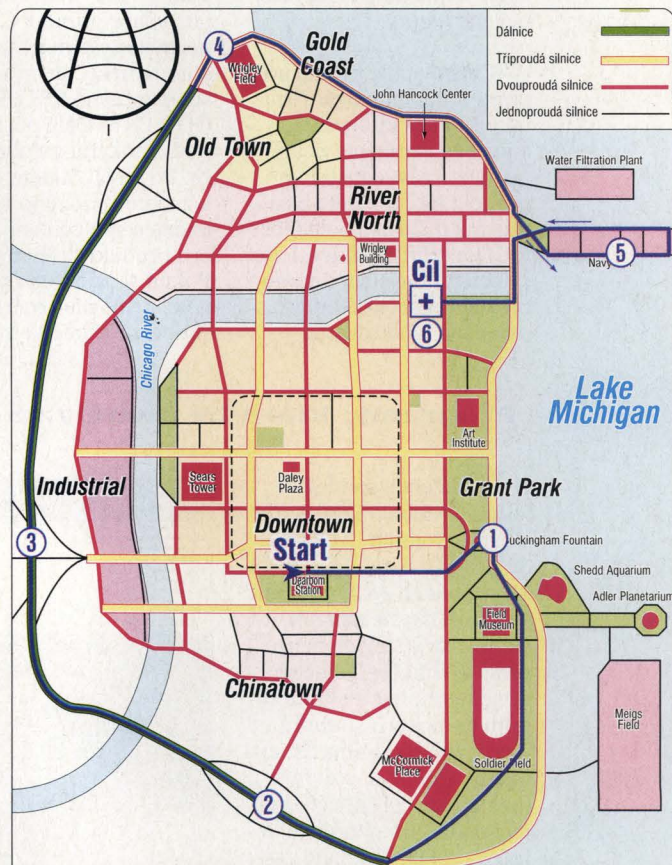
Perimeter Perils: Vyberte si Ford F350. Buďte opatrní na konci dálnice mezi body ② a ③ – přibrzděte a jeďte napravo okolo semaforu.



Beetle Blast a Thorn: První závod, při kterém má smysl jet s Broukem. Ještě lepší je ale možná Mustang. A pokud vám z toho závodění už jeblo, můžete to zkusit projet v opačném pořadí s autobusem :-).



Aptitude Test: Ford F350 je vozem pro tento závod. Dejte pozor na schody, přes které pojedete mezi body ③ a ④, za bodem ⑫ musíte projet obchodním domem.



Frosty Finale: Tady se nic zvláštního neděje. Jako obvykle je nejlepší jet v Mustangu GT nebo v policejním voze. Asi hlavní obtíží tohoto závodu je namrzlá vozovka.



Postavte si PC Část druhá: Instalace

Jestliže jste si postavili nový počítač podle návodu uveřejněného v předchozím čísle, měla by teď před vámi na stole stát skříň plná haraburdí spolu s monitorem, klávesnicí a nějakými těmi cetkami kolem. Na spuštění by měla reagovat provedením POST (Power On Self Test) a poslední zobrazenou hláškou by mělo být „Non system disk or disk error“, případně „Missing operating system“. Když se dostanete do této fáze, máte ty nejlepší předpoklady pro úspěšné započítí instalace operačního systému. Je třeba ještě připomenout, že zvláště při prvních instalacích (tedy pokud instalujete na disk, který žádnou předchozí verzi Windows neobsahuje) není k zahazení mít vedle na stole ještě jeden počítač s fungujícími Windows 98, ze kterého se dají v případě problémů vytvořit některé systémové disky, stejně jako získat chybějící soubory.

K instalaci je kromě pospaného počítače potřeba také CD s Windows 98, a jestliže nemůžete nebo nechcete zavádět systém přímo z něj, tak také bootovací disketa s ovladači k CD, certifikát autenticity s licenčním číslem a samozřejmě veškeré dostupné ovladače k hardwaru.

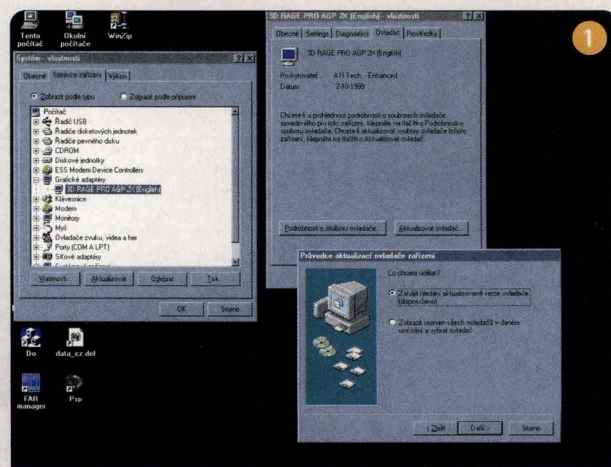
V minulém čísle GameStaru jsme vám poradili, jak si vybrat ten správný hardware pro nové PC a složit jej dohromady, tentokrát se podíváme na instalaci Windows a některé zajímavé programy.

Instalace by měla začít zavedením systému buď přímo z bootovacího instalačního CD Windows 98, nebo ze systémové diskety s ovladači CD. Hned na začátku se mohou objevit problémy s instalačním programem. Na některých počítačích se korektně neprovádí inicializační část programu SETUP.EXE a okamžitě dojde k ukončení programu, případně k pádu systému. Jestliže se trápíte se stejným problémem, tak zkuste spustit místo SETUP.EXE program SETUPCOR.EXE. Totéž platí při zavedení systému i instalace přímo z CD – nechte systém instalovat automaticky, ale místo toho spusťte ručně SETUPCOR.EXE. Dále postupujte podle pokynů na obrazovce. Po chvíli budete vyzváni k zadání sériového čísla, jména a společnosti, na kterou produkt licencovat, atp. Pokud se zde třeba překlepnete, nemusíte vše instalovat od začátku, ale stačí jen

citlivě zasáhnout do registrů. O tom si však můžete přečíst o pár odstavců dál.

Zbytek instalace by vám neměl činit žádné problémy, systém si většinu klíčových komponent zjistí sám a nainstaluje pro ně i ovladače. U těch ostatních, kde jsou dispoziční ovladače na dodaných CD či disketách, existují dvě varianty instalace – buď ovladače zavádět

už při prvotní detekci hardwaru během instalačního programu Windows 98, nebo až později, v době, kdy bude celý systém fungovat. V případě, že jste si počítač sestavovali sami, bude pro vás zřejmě lepší druhá varianta. Na všechny dotazy na ovladače, které se objeví, odpověďte tlačítkem „Hotovo“ i v případě, že ovladače na CD či disketách k dispozici máte. Po několika restartech by měla naskočit úvodní obrazovka Windows 98 a později také pracovní plocha v rozlišení 640 × 480 bodů. Teď nastává ta nejlepší situace k instalaci ovladačů ke grafické kartě. Samozřejmě, že je třeba, aby už naplno fungovaly pevné disky, stejně jako CD-ROM mechaniky. Ty by ale už



Programy, které by neměly ve vašem počítači chybět

K prohlížení a snadné katalogizaci obrázků může sloužit program ACDSee 32 (obr. I). Najdete jej třeba na stránkách ACD Systems (www.acdsystems.com) a ani jeho instalace není příliš složitá. ACDSee se dovede připojit ke všem typům grafických souborů a po dvojkliknutí na asociovaný soubor se otevře jako základní prohlížeč. Velmi snadno umožňuje také listovat mezi obrázky, vytváří náhledy a samozřejmě mu není cizí ani tisk. Při tisku dovede aplikovat velké množství parametrů od



rozměru obrázku přes jeho polohu na stránce až po další dodatečné informace tištěné spolu s obrázkem. Tento program se distribuje jako shareware a jeho registrační poplatek činí 35 dolarů.

Když už sice obrázek máte, ale potřebujete jej upravit či retušovat, můžete s jistotou sáhnout po osvědčeném grafickém programu PaintShop Pro (obr. II). Ten lze získat například ze stránek JASC Software (www.jasc.com). Funkce poskytované PaintShopem

měly být k dispozici při běžné instalaci. Jestliže nejsou, nejdříve nainstalujte příslušné ovladače k základní desce (u desek s čipsety Intel to našťastí většinou není nutné). Až pak přijde na řadu grafická karta.

Zde je opět víc možností instalace. Dnes už se většina ovladačů instaluje pomocí instalačního programu. Nezbyvá tedy než vložit CD do mechaniky a počkat na jeho spuštění (jestliže později zjistíte, že automatické spuštění CD pro vás není příliš přínosné, můžete ho snadno vypnout ve vlastnostech CD-ROM mechaniky, ve Správci zařízení na listu Nastavení – položka se nazývá Automatické oznámení vložení, případně ručně spustit INSTALL.EXE či SETUP.EXE. Dále pokračujte podle dokumentace ke grafické kartě. Jestliže se vyskytnou jakékoliv problémy, určitě se do ní také podívejte. Často v ní najdete užitečné tipy pro úspěšnou instalaci. Na CD ke grafické kartě se často nacházejí také ovladače DirectX, bohužel většinou starší verze. Jestliže nemáte ovladače zabalené do instalačního programu, zavedete je přes volbu Obrazovka, Vlastnosti, Nastavení, Upřesnit, Adaptér a Změnit. Zde zadejte cestu k ovladačům, případně zvolte přesný model grafické karty (obr. 1).

Pak postupně instalujte ovladače od dalších zařízení, ale až poté, co plně roz-

chodíte zařízení k nimž jste již ovladače nainstalovali. Velmi nepříjemná je situace, když vám nepracuje více karet, zatímco už k nim máte nainstalovány ovladače. Navíc je při takovém postupu prakticky nemožné zjistit kolizní drivery nebo dokonce vadná zařízení.

Následně nezapomeňte nainstalovat i modem a obnovit své připojení k internetu. K tomu slouží průvodce připojením, který usnadní nastavení parametrů spojení. Z internetu je pak snadné stáhnout případné updaty driverů, stejně jako jednotlivých komponent Windows. Závěrem by se měla nainstalovat aktuální verze DirectX stažená z internetu nebo získaná z našeho cover CD.

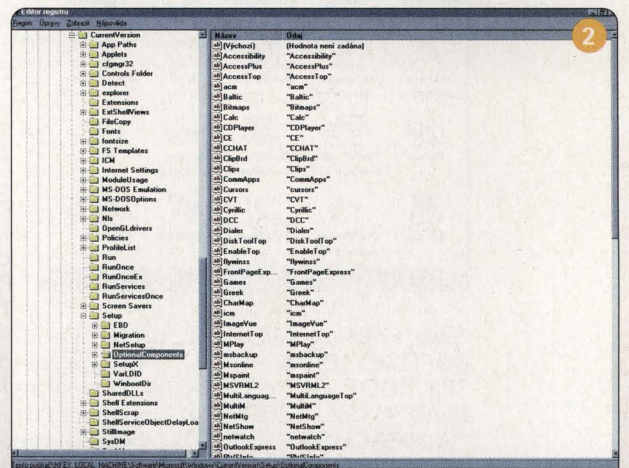
Někdy se stane, že instalace ovladačů přesně nevyhovují Windows 98. To se projeví tak, že přestože zadáte přesné umístění driverů na disku či na disketě, Windows vrátí hlášku, že zvolená složka neobsahuje příslušné ovladače zařízení. V tom případě musíte místo „Zahájení hledání ovladačů“ zvolit na předchozím listu „Zobrazit seznam všech ovladačů a vybrat ovladač“ a pak určit typ zařízení a umístění ovladačů. Potom by se měly nainstalovat všechny ovladače, se kterými vůbec mohou Windows 98 spolupracovat.

Trochu odlišná je situace v případě, že chcete Windows přeinštalovat například proto, že už je celý sy-

stém příliš pomalý, nebo máte nainstalováno mnoho zbytečných programů. Zde je nutné si uvědomit, že kořektní přeinštalaci Windows přijdete o veškeré programy nainstalované do Windows, a pokud budete chtít přeinštalovat opravdu důkladně, tak i o všechny data. Proto si nejdříve zazálohujte na ZIP média, diskety či CD-R své datové soubory, sežeňte si aktuálně používané ovladače a i ty si odložte na zvláštní místo. Nejlépe se k tomu hodí další pevný disk – pokud jich v počítači máte více, či máte na svém pevném disku vytvořeno více disků logických. Tam zkopírujte to, co hodláte zachovat. Zejména jde o dokumenty, uložené do her, obrázky, konfigurační soubory a podobně. Některé programy si zachovávají nastavení v registrech, a tak si můžete odložit také příslušné větve registru. Více o práci s registry se dozvíte dále.

Když si někde schováte to, co chcete zachovat, můžete přistoupit k brutálnímu násilí na pevném disku. S pomocí programu FORMAT z nastartovaného

DOSu (při spuštění stisknout F5 a pak volbu „Stav nouze se systémem MS DOS“) zlikvidujete obsah pevného disku a dále pokračujete stejně, jako při klasické instalaci Windows na čistý počítač. Všechny ovladače nainstalujte pokud možno stejně, jako byly v původních Windows, aby se zamezilo případným kolizím. Obecně platí pravidlo, že do jednotlivých článků systému se může začít rýpat až poté, co to alespoň trochu funguje. Když už vám Windows poběží tak, jak si představujete, můžete si z internetu stahovat nové ovladače, opravy, patche a podobně. Je



však velmi nešťastné snažit se současně rozchodit ovladače ke třem komponentám, když u dvou z nich ani nevím, zda pořádně fungují.

Mnoho zajímavých věcí se dá v systému zvládnout s použitím registrů (obr. 2).

Programy, které by neměly ve vašem počítači chybět



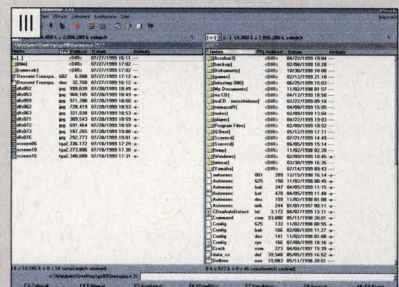
se sice nedají srovnávat s oblíbeným profesionálním editorem PhotoShop, avšak v domácím použití může být PaintShop jeho zdat-

ným náhradníkem. Mezi jeho schopnosti patří také práce ve vrstvách či podpora různých grafických formátů. Součástí celého balíku PaintShop je také program Animation-Shop sloužící, jak už z názvu vyplývá, k tvorbě jednoduchých i složitějších animací. Také PaintShop Pro je distribuován formou

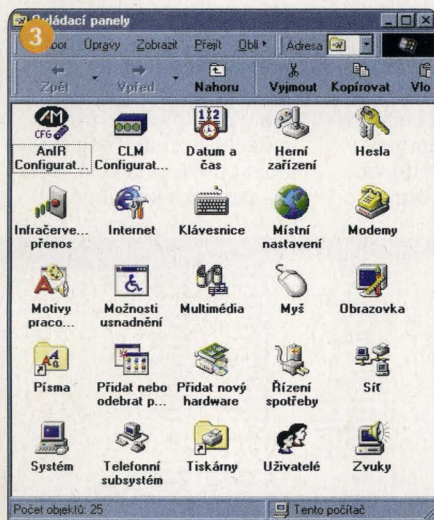
shareware za registrační poplatek 99 dolarů.

Dalším programem, který by rozhodně neměl uniknout vaší pozornosti, je souborový manažer Windows Commander (obr. III). Také ten se řadí ve svém oboru k naprosté špičce a umožňuje pracovat se soubory způsobem, který se osvědčil už v DOSu, ale přitom využívat všech vymožeností, které poskytuje multitas-

king a grafické prostředí Windows 98. V poslední uvolněné verzi, kterou je 4.0, je možné už jakoukoliv souborovou operaci snadno přesunout na pozadí, a než dobehne, pokračovat v práci.



Registry nahrazují dřívější konfigurační soubory a sjednocují v sobě veškerá nastavení celého systému. Registry jsou uloženy v souborech USER.DAT a SYSTEM.DAT v adresáři Windows. Před veškerými zásahy byste si je měli nejdříve nějak zkopírovat. Registry se upravují pomocí programu Regedit. Zkladem registrů jsou jednotlivé



větve, z nich nejzajímavější jsou HKEY_CLASSES_ROOT, HKEY_CURRENT_USER a HKEY_LOCAL_MACHINE.

V HKEY_CLASSES_ROOT můžete snadno upravit menu vyskakující na pravé tlačítko myši nad souborem. Například není problém přidat do menu akce, kdy zvolíte, jakým prohlížečem si zobrazíte HTML soubor. Máte-li nainstalován jako primární Netscape Navigator a chcete, aby

v menu byla položka „Prohlédnout si v MSIE“, stačí udělat toto: najít v HKEY_CLASSES_ROOT sekce nazvané .HTM a .HTML. Obě dvě budou mít jako výchozí hodnotu NetscapeMarkup. Pak se tedy podíváte v sekci HKEY_CLASSES_ROOT ještě o něco níže, kde je třeba da NetscapeMarkup. Ta by měla mít podsekcí „shell“, kde vytvoříte podsekcí „MSIE“. Její výchozí hodnota bude třeba „Otevřít v MSIE“. To se bude zobrazovat v kontextovém menu v Průzkumníkově. Pod ní je třeba vytvořit podsekcí „command“, pouze s výchozí hodnotou naplněnou „C:\PROGRAM~1\INTERNET~1\

IEEXPLORE.EXE \"%1\"“. Stejným způsobem lze najít koncovku a příslušné jméno tohoto typu souborů u dalších variant, a opět v sekci shell vytvořit položku a v její sekci command ji definovat.

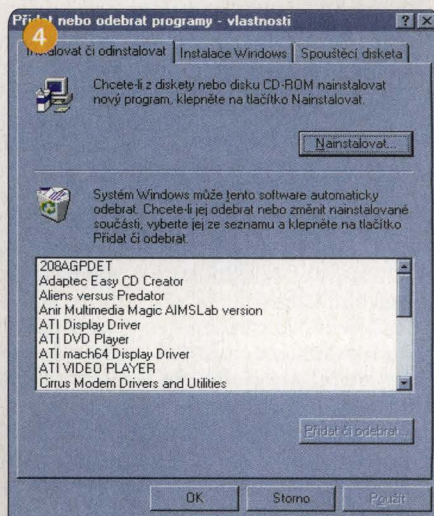
Další zajímavou věcí mohou být registrační informace o Windows 98. Najdete je v HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion, hodnoty jsou uloženy v ProductId, Pro-

ductKey, RegisteredOrganization a RegisteredOwner. Automaticky spuštěné programy mimo složku Programy jsou v HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run, HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run a HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices. V HKEY_LOCAL_MACHINE\Network\Logon\Username můžete změnit jméno uživatele, které se zobrazí při dalším spuštění počítače jako naposledy použité. To je užitečné zejména na síti, když nechcete, aby bylo vidět, komu se hrabete v počítači. Při zásazích do registrů je však nutná maximální obezřetnost a raději dvakrát měřit, a jednou říznout, než naopak. Nešikovný zásah může čerstvě nainstalované i poněkud odležené Windows poslat do věčných lovišť a vás hledat instalační CD!

Podobně ale můžete dopadnou po přidání nového hardwaru nebo při aktualizaci ovladače staršího. To se nejlépe udělá ve Správě zařízení u kon-

krétní komponenty. Tam stačí šlápnout na tlačítko „Aktualizovat ovladač“ a systémem podržít nové drivery. Nové zařízení by si však Windows měly najít samy a na vás je pouze vyřídít požadavek na vložení aktuálních ovladačů. Zde se už nevyčkává, ale vše se instaluje okamžitě.

A ještě na jednu věc se velmi zapomíná. Odinstalování programů se často provádí brutálním smazáním, které však rozhodně nevyhubí všechny soubory na pevném disku, stejně jako třeba nevymaže zmíněné záznamy z registrů. K tomu ale slouží volba „Přidat či odebrat“ v Ovládacích panelech (obr. 3) a sekci „Přidat nebo odebrat programy“. Případně se dá použít originální odinstalační program. Vždy je ale takové řešení lepší, než prosté smazání programu.



Programy, které by neměly ve vašem počítači chybět

ci. Windows Commander obsahuje také jednoduchého, ale velmi praktického FTP klienta a mnoho dalšího. Jestliže vám nevyhovují dost skromné možnosti Průzkumníka, neváhejte a zkuste používat Windows Commander. Také Windows Commander je shareware a poplatek za jeho používání činí 32 dolarů. V ČR si jej můžete zaregistrovat u firmy Jimaz (www.jimaz.cz).

Rovněž kancelářský software se dá sehnat poměrně snadno, neboť je k dispozici skupina programů Star Offi-

ce. Ta obsahuje všechny klasické součásti kancelářských balíčků s jednotným ovládáním a širokou paletou podporovaných souborových formátů. Velmi pozitivní skutečností je také to, že pro nekomerční užití je celý balík zcela zdarma, tedy freeware.

Další programy se týkají internetu a provozu na něm. Jako první je třeba zmínit aktuální verze internetových prohlížečů, tedy MS Internet Explorer 5.0 a samozřejmě Netscape Navigator 4.6. Oba dva jsou už

dnes k dispozici zdarma a oba dva je možné použít k prohlížení internetových stránek obsahující nejnovější technologie. Ke stažení jsou na domovských stránkách svých výrobců, tedy www.microsoft.com a www.netscape.com.

Pro velmi příjemnou práci s internetovou poštou, zvláště pokud máte více poštovních schránek na několika serverech, lze směle doporučit původem ruský program The Bat!. Ten umí spravovat prakticky nekončné množství e-mailo-

vých schránek, vybírat je po jedné nebo všechny naráz a samozřejmě odpovídat, předávat a mazat přílohy i odchází poštu. S pomocí poměrně snadno zvládnutelných, přitom ale velmi silných skriptů je schopen uplatňovat na poštu také různé třídící a filtrovací algoritmy. Program se může získat ze stránek jeho distributora – RIT Labs. (www.ritlabs.com).

A konečně poslední program, který by vám určitě neměl na počítači chybět, souvisí s bezpečností. Jde

Zlobivá grafika

Jeden z nejčastějších problémů při instalaci nového hardwaru či nových ovladačů se vyskytuje u grafických karet. Zejména karty s čipem Riva128 a RivaTNT jsou těmito problémy doslova proslulé. O co že jde? Při instalaci grafické karty se může stát, že poté co Windows nainstalují nové ovladače a restartují systém, zůstane monitor prostě černý – bez signálu, případně můžete pracovat pouze v rozlišení 640×480/16 barev.

Pokud se s takovou obtíží setkáte, nabootejte do nouzového režimu (hned po POST stiskněte klávesu F8 a zvolte nouzový režim). V ovládacích panelech pak zvolte regionální nastavení USA, primární klávesnici US (nejlepší je českou klávesnici dočasně zcela odinstalovat), v ovládacím panelu obrazovky pak zkontrolujte, že máte nastavený správný typ monitoru a obnovovací frekvenci na „výchozí nastavení adaptéru“ (adapter default).

Nyní zkuste restartovat počítač. Pokud restart nepomůže, opět zvolte při startu nouzový režim, grafickou kartu odstraňte ze systému a po restartu nainstalujte ovladače znovu. Můžete zkusit i jinou verzi (novější) či jiný druh (referenční) ovladačů. Tento postup sice není stoprocentně úspěšný, ale většinou pomáhá. Jestliže vše funguje správně, můžete vrátit regionální nastavení na Českou republiku a znovu nainstalovat českou klávesnici.

Doufáme že jste podle našich rad a tipů z tohoto a minulého čísla dokázali úspěšně sestavit, nainstalovat, případně vyšperkovat

své PC dle své libosti. Hodně štěstí při jeho používání!

Tomáš Bučina,
TestCentrum IDG

9 0291

Kde hledat

Aplikace a utility, které jsme vám v článku doporučili, jsou typu shareware či freeware. Některé z nich naleznete na prvním CD v tomto čísle, jiné jsme na CD z důvodu jejich velikosti umístit nemohli. Lze je ale získat z internetových stránek jejich výrobců či z CD příkládaných k časopisům, jako je PC World.

Programy, které naleznete na prvním CD:

ACD See 32
PaintShop Pro 5.2
Windows Commander 4
PGP

Star Office
lze získat na internetu: www.stardivision.com
nebo z CD časopisu PC World 6/99.

Netscape Navigator 4.6
lze získat na internetu: www.netscape.com
nebo z CD časopisu PC World 7/99.

Microsoft Internet Explorer 5.0
lze získat na internetu: www.microsoft.com
nebo z CD časopisu PC World 7/99.

totíž o jeden z nejlepších šifrovacích programů – PGP. PGP (Pretty Good Privacy) se umí připojit k různým poštovním programům a šifrovat a rozšifrovávat zprávy přímo z jejich menu. Tam, kde to není možné, lze velmi snadno šifrovat přes schránku ve Windows. A jednou z nejzajímavějších funkcí PGP je prográček PGPdisk, který se stará o šifrování pevného disku. To se hodí buď, pokud se bojíte, že by vám někdo počítač ukradl, anebo v případě, že chcete zabránit lidem kolem vás vidět

nějakou část vašich dat či programů. PGP je pro nekomerční použití distribuován jako bezplatný freeware.

Jak je vidět, spousta programů je distribuována jako shareware. Bohužel u nás doposud panuje zvyk, že za co se nemusí zaplatit hned, tak to se nezplatí nikdy. Pokud však chcete program používat, měli byste jej autorům zaplatit. Částky to většinou nejsou příliš vysoké, a tak si třeba místo jedné nové hry můžete zaregistrovat dvě sharewarové aplikace.

MGC
computer

GRAPHICS BY
ATI
rage
128



Cena od 38 990 Kč včetně DPH

Celeron 366A, 64MB SD-RAM, 6,4 GB HDD, VGA ATI All in Wonder 128, 16 MB AGP, DVD-ROM, modem, Radio, SB 16 3D, MS Windows 98 CZ, hry Argo a Alchemix, DVD Tankový prapor, dálkové ovládání



integrováný TV přijímač, který oproti běžné televizi nabízí okamžité zachytávání obrazu pomocí jednoho stisku tlačítka ve formátu MPEG 2 teletext...



nová technologie digitálního videa DVD umožní shlédnout celovečerní film ve velmi kvalitní digitální jakosti obrazu...



rádio pro kvalitní poslech Vaší oblíbené stanice při práci i ve chvílích oddechu ...



modem pro spolehlivé připojení k fenoménu dnešní doby, internetu... hlasový záznamník... fax...



zvuková karta s podporou prostorového 3D zvuku Vás uspokojí při sledování filmů, poslechu hudby i u her...



... a to vše můžete ovládat pomocí přiloženého dálkového ovladače.

▶▶ DATART ◀◀
MEGASTORE

elvia^{pro}

Millenium G400 MAX

Společnost Matrox to nemá jednoduché. Před mnoha lety se proslavila kartou, která jako jedna z prvních podporovala funkce pro 3D akceleraci (ovšem neherní akceleraci, to je nutno zdůraznit) – Millenium. Millenium se stalo synonymem pro kvalitní a rychlou grafiku, a brzy se proto objevilo Millenium II. Po Milleniu II přišel jeden z prvních herních 2D/3D akceleratorů – Mystique. Ve své době (konec roku 1996) byl poměrně rychlý, ovšem chyběly mu některé základní funkce, zejména bilineární filtrování, které má zásadní vliv na kvalitu obrazu. Takový nedostatek byl v době, kdy se objevilo první 3Dfx Voodoo, fatální, a tak Mystique zažil sice strmý vzestup, ale snad ještě příkrější pád.

Znovuzrození Matroxu měl přinést čipset G200, vypuštěný v loňském roce. Bohužel, vzhledem k výkonu, poměrně slabým ovladačům (hlavně v OpenGL) a zejména nastupu Rivy TNT se tak opět nestalo. Nyní to ale vypadá, že kanadská firma konečně našla sama sebe a vy-

Když se řekne Kanada, vybaví se asi většině z vás javor, možná hokej, jezera nebo losos. No vidíte, a to je právě chyba – správný počítačový maniak má totiž s Kanadou spojena jen dvě opravdu důležitá jména – ATI a Matrox.

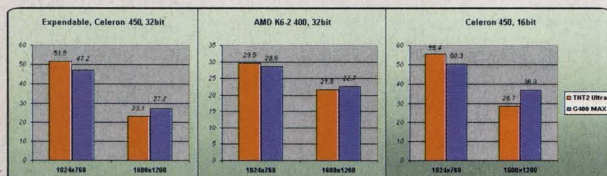
vihne zpět do čela závodu o nejlepší 3D kartu. Fénix zrozený z popela G200 se jmenuje Millenium G400 MAX, a vězte, že okolo něj bude ještě pěkně rušno.

Millenium G400 MAX přináší inovace hned v několika směrech – počínaje funkcemi a možnostmi, které nabízí, přes výkon plně srovnatelný či vyšší než TNT2 až po nové funkce, které přináší seji značné zlepšení grafiky. Tou první (a pro mne osobně nejzajímavější) inovací je funkce DualHead. Mít k počítači připojeno několik monitorů již dnes není nějak obtížné – Windows 98 tuto možnost vcelku obstojně podporují, a máte-li alespoň dvě slušné grafické karty,

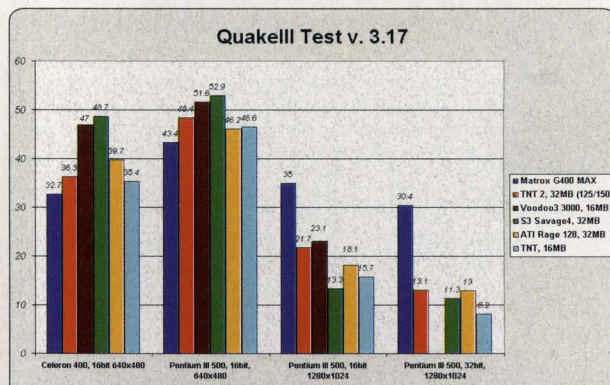
můžete využít pohodlí práce na více obrazovkách. Bohužel, ne každý má dostatek volných slotů pro zasunutí další grafické karty (například mé čtyři PCI sloty okupuje zvukovka, SCSI, síťová karta a Voodoo2). S G400 je ale všechno jinak – díky funkci nazývané DualHead

můžete ke kartě připojit dva monitory, přičemž na každém můžete mít jiné rozlišení i obnovovací frekvenci (druhý monitor je ovšem omezen maximálním rozlišením 1280×1024/85 Hz). A pokud nemáte druhý monitor, můžete místo něj připojit televizor (u toho je maximální rozlišení pochopitelně 800×600), a pracovat na monitoru a televizi současně.

Že toho nevyužijete? Možná ano, možná ne. DualHead totiž umožňuje nejen klasické používání dvou monitorů pro práci ve Windows (kdy na jednom monitoru máte menu a na druhém pracujete, či na jednom



G400 MAX je rychlejší zejména ve vysokých rozlišeních a na rychlých procesorech. V grafu vidíte srovnání ve hře Expendable (Direct3D).



Benchmarkování v Quake III Test je nutno brát s rezervou, ovšem verze 3.17 jej oficiálně obsahuje a id Software sám výsledky publikuje. Z testu je vidět, že OpenGL ovladač G400 zatím není dokonalý – v nižších rozlišeních je výkon stejný jako ve vysokých. Zatímco v nízkém rozlišení je G400 na mezi nejpomalejšími, v rozlišeních vysokých je jasně na špičce. Každopádně i v 1280×1024 se drží nad hrátelnou hranicí 30 fps. Lze tedy očekávat, že finální ovladač zvedne výkon zejména v rozlišeních nízkých, zatímco rychlost v 1280×1024 či 1600×1200 zůstane téměř beze změny.

Fakta a nic než fakta

	Millenium G400 MAX	Millenium G400	Riva TNT2 Ultra	Riva TNT2	Voodoo3 3000	Voodoo3 2000
RAM	32 MB, 5 ns, 200 MHz	32 MB, 6 ns, 166 MHz	32 MB, 5,5 ns, 200 MHz	16 nebo 32 MB, 6 ns, 150 MHz	16 MB, 6 ns, 166 MHz	16 MB, 7 ns, 143 MHz
Procesor	G400, 166 MHz	G400, 125 MHz	TNT2, 175 MHz	TNT2, 125 MHz	Voodoo3, 166 MHz	Voodoo3, 143 MHz
Renderování	32bit, 16bit, env. bump-mapping	32bit, 16bit, env. bump-mapping	32bit, 16bit	32bit, 16bit	16bit	16bit
Z-buffer	32bit/24+8bit/16bit	32bit/24+8bit/16bit	32bit/24+8bit	32bit/24+8bit	16bit	16bit
Šběrnice	AGP 2×/4×, AGP texturování	AGP 2×/4×, AGP texturování	AGP 2×/4×, AGP texturování	AGP 2×/4×, AGP texturování	AGP 2×	AGP 2×, PCI
3D API	Direct3D, OpenGL ICD (beta)	Direct3D, OpenGL ICD (beta)	Direct3D, OpenGL ICD	Direct3D, OpenGL ICD	Direct3D, OpenGL (miniport/ICD), glide	Direct 3D, OpenGL (miniport/ICD), glide
RAMDAC	360 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz	300 MHz
Max. velikost textury	2048×2048	2048×2048	2048×2048	2048×2048	512×512	512×512
Cena vč. DPH	10 400 Kč	7 500 Kč	9 112 Kč (Creative)	6 700 Kč (Leadtek)	6 036 Kč (OEM)	4 530 Kč

program píšete a na druhém debugujete, nebo na jenom modelujete mapu do *Half-Life* a na druhém se rovnou vykresluje), ale i takové perličky jako přehrávání DVD na jednom a práci na druhém monitoru, či použití dvou monitorů ve hrách, které to podporují (na jedné obrazovce je 3D výhled na bojiště, na druhé strategická mapa). Samozřejmě, druhý monitor není levný (podle mého ideální kombinaci 19"+17" si u nás asi nemůže dovolit nikdo, 17"+15" či 19"+15" je už reálnější), ale stále je tu možnost přikurtovat místo druhého monitoru televizor. Po pravdě řečeno, kvůli hrám bych si asi dva monitory nepořídil, ale jako programátor, grafik, či designér úrovní bych o tom vážně uvažoval. Další oblas-

vidíte na protější straně, rád bych jen dodal, že výkon G400 MAX (ale i „obyčejného“ G400, které tiká jen na 125 MHz) je úctyhodný. Zejména uvědomíte-li si, že MAX je taktován „jen“ na 166 MHz, zatímco kvalitní TNT2 Ultra tiká na 175 MHz, či dokonce ještě rychleji. Je vidět, že kvalitní práce na paměťové sběrnici a dalších částech nového čipsetu G400 znamená víc, než pouhou pracovní frekvenci.

Dost ale bylo chvály, zbyla tu ještě jedna nepříjemná věc, kterou je třeba ventilovat. Zatímco výkon G400 MAX v Direct3D hrách je bezkonkurenční, u her používajících OpenGL tomu tak není. Na vině je stále ještě nedodělaný OpenGL



Enviromentální bump-mapping nejenže umožňuje tvorbu plastického povrchu, ale dokáže na něm vykreslovat i odrazy okolního světa (obrázek z tech-dema firmy Matrox).

ti, ve které Matrox inovuje, jsou nové funkce 3D grafiky – asi hlavní novinkou je enviromentální bump-mapping, který umožňuje vytvářet neuvěřitelně plastické detaily povrchu (viz obr.). Bump-mapping jako takový sice novinkou není, u karet jako Riva TNT je ale počítán převážně softwarově, což znamená, že výsledná kvalita je mnohem horší a dochází ke zpomalení hry.

DualHead, bump-mapping či přehrávání DVD jsou sice zajímavé funkce, ale výkon je to, co se opravdu počítá. A tentokrát nebudete zklamáni. G400 MAX totiž nejenže se vyrovná dosavadní špičce – Rivě TNT2 Ultra, ale v mnoha případech, zejména v Direct3D hrách a ve vysokých rozlišeních, je podstatně rychlejší. Více se asi dozvíte z grafů, které

ICD ovladač, díky kterému je výkon ve hrách jako *Quake II*, *Quake III Test* či *Half-Life* poněkud nevyrovnaný a s výjimkou nejvyšších rozlišení (1600x1200) přece jen slabší ve srovnání s TNT2 Ultra. V některých případech se navíc můžete setkat i s drobnými problémy v zobrazení samotném (například „zatmíváčka“ v *Kingpinu*). To byl ostatně důvod, proč jsme přede dvěma měsíci netestovali levnější G400 (tehdy byl OpenGL ovladač opravdu nedodělaný). V současné době ale Matrox tvrdí pracuje na jeho dokončení, důkazem čehož je i nová (lepší a rychlejší) verze z konce července, kterou jsme obdrželi v průběhu testování. Matrox slíbil ve finální verzi až 40% rychlostní nárůst. Pokud se sliby splní, bude



Bump-mapping u hry *Expendable*. Na prvním obrázku je bump-mapping na povrchu vodní hladiny vypnutý, na druhém je zapnutý.

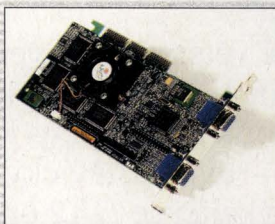
Millenium G400 MAX

Hi-end 3D akcelerátor se 32MB RAM

Plus: nejrychlejší 3D karta v Direct3D, DualHead, 32 MB RAM
Minus: prozatím jen beta-verze OpenGL ICD driveru

Matrox Graphics
www.matrox.com

Cena: cca 10 500 Kč s DPH (verze MAX)



G400 MAX v OpenGL rychlejší než TNT2 Ultra (podobně jako tomu je v Direct3D už nyní).

Millenium G400 MAX (a o cca 30% pomalejší a o něco levnější G400) je výborná karta. Kdyby nebylo nedodělaného OpenGL ovladače, zasloužila by si hodnocení 100%. Lze ji doporučit všem majitelům rychlých PC s Celeronem či Pentiem II/III, zejména pokud dokáží využít jejího potenciálu a funkcí. Hráti na ní *Midtown Madness* či *System Shock 2* je prostě nádhera a nárůst výkonu oproti TNT2 byl kupodivu vcelku znát (dokonce i *Kingpin* byl hraitelný v neuvěřitelném rozlišení 1600x1200). Osobně mi velmi přirostla k srdci a jsem ochoten jí odpustit i nekřesťanskou maloobchodní cenu 10 500 Kč s DPH (která ale není vyšší než u většiny TNT2 Ultra karet).

Jediní, komu nemusí výkon G400 MAX zcela vyhovovat, jsou náruživí hráči *Quaka* (tedy *Quake II*, *Half-Life*, či *Quake III Test*) – těm lépe poslouží TNT2 či TNT2 Ultra, které poskytují (zejména v *Quake III*) nejlepší výkon v rozlišení 1024x768. A věřte, že u deathmatche či botmatche jde skoro o každý frame.

Lukáš Erben

9 0292

Bump-mapping

Na otázku, zda využijete nové funkce, jako je enviromentální bump-mapping, vám snad alespoň částečně odpoví seznam významějších her a herních technologií, které bump-mapping podporují nebo podporovat budou.

3DRash Engine (EA Canada)
Battlezone 2 (Pandemic)
Black & White (Lionhead)
Dark Reign 2 (Pandemic)
Carmageddon 3 (Torus)
Darkstone (Delphine)
Descent 3 (Outrage)
Drakan (Surreal)
Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)
Expendable (Rage)
Hostile Waters (Rage)
Incoming Forces (Rage)
Ka-52 Team Alligator (Simis)
LithTech2 Engine (Monolith)
Max Payne (Remedy)
MechWarrior 3 expansion pack (Zipper)
Messiah (Shiny)
Populous sequel (Bullfrog)
Rally 99 (Magnetic Fields)
Rollcage sequel (Attention to Detail)
Slave Zero (Accolade)
Spec Ops 2 (Zombie)
Speed Busters (Ubi Soft)
Star Trek: Armada (Activision)
System Shock 2 (Looking Glass)
Test Drive 6 (Pit Bull Syndicate)
Test Drive: Le Mans (Eutechnyx)
The Real Neverending Story (Discreet Monsters)
Vampire The Masquerade: Redemption (Nihilistic)
Wargasm sequel (Infogrames/DID)

Soutěž s firmou JRC o originálky hry DUNGEON KEEPER 2

a dvě postavičky Hornyho

Dungeon Keeper 2 už určitě většina z vás vesele smaží, ale pokud tomu tak snad ještě není, dáváme vám nyní možnost vyhrát jej v naší čtenářské soutěži. A pro ty, kdo si již hru pořídili, tu máme také něco – dvě postavičky vašeho miláčka Hornyho. Otázky týkající se *DK2* opět nejsou nijak zvlášť těžké, a jestli GameStar čtete pozorně, bude jejich zodpovězení hračka. Kromě toho jsme opět přibalili i pár otázek anketních, jejichž zodpovězením nám pomůžete dělat GameStar takový, jaký byste jej sami chtěli mít. Kupon vystříhnete či okopírujete, nalepte na korespondenční lístek, nezapomeňte vyplnit zpáteční adresu a zašlete na adresu redakce (GameStar, IDG Publishing a. s., Seydlerova 2451/11, 155 00 Praha 5). Výherce pak zveřejníme v čísle 11/99. Takže AKCE!



Soutěž s firmou JRC o originální CD Dungeon Keeper 2

1. V *Combat Pit* se dá postava vytrénovat na úroveň:

- a) 6
- b) 7
- c) 8

2. Maximální počet mana bodů je:

- a) 100 000
- b) 200 000
- c) 300 000

3. Upír se po prohraném boji:

- a) rozpadne
- b) jeho úroveň klesne o 1 a objeví se na hřbitově (pokud měl ale úroveň 1, rozpadne se)
- c) zůstane bezvládně ležet, a pokud ho imp neodnese na hřbitov, rozpadne se

Nyní ještě pár anketních otázek:

4. Ohodnoťte dosavadní CD v GameStaru Pro – stupnicí 1–5 (jako ve škole, 1 = nejlepší; pokud jste si daný GS nekoupili, políčko nechte prázdné).

- a) GS 7/99 – Fish Fillets
1 2 3 4 5
- b) GS 8/99 – Edna/Strategie speciál
1 2 3 4 5
- c) GS 9/99 – videa/3D akce speciál (celkem tři CD)
1 2 3 4 5

5. Koupíte si příští GameStar Pro s plnou verzí hry SHOGO?

- a) určitě koupím
- b) možná koupím
- c) spíš nekoupím
- d) určitě nekoupím
- e) zatím nevím

6. Co je pro vás při výběru časopisu s plnou hrou nejdůležitější?

- a) jestli je to hra v češtině
- b) zda má dobrou grafiku
- c) jak je to stará hra
- d) plné hry mne nezajímají

7. Které z uvedených konfigurací se blíží váš počítač (tato otázka by nám měla pomoci ve výběru těch nejlepších her na druhé CD)?

- a) 486/120 MHz, 16 MB RAM nebo horší
- b) Pentium 90-166, 16–32 MB RAM
- c) Pentium 166-233, 32 MB RAM, 3Dfx nebo jiná 3D karta
- d) Pentium II (AMD K6-2), 32 a víc MB RAM, 3D karta

Správné odpovědi zaškrtněte, vystříhnete či okopírujete, nalepte na korespondenční lístek a odešlete do 10. 9. 1999 na adresu redakce (GameStar, IDG Publishing a. s., Seydlerova 2451/11, 150 00 Praha 5). Výherci budou zveřejněni v čísle 11/99.

Výherci soutěží z čísla 7:

Soutěž o počítač FunStation XAH

Zájem o soutěž FunStation byl vsuktku nevídáný. V některých případech nám své kupóny posílaly celé rodiny (pravděpodobně včetně některých již zesnulých příbuzných), v jiných zase přicházely podezřele podobné kupóny, které nejenže nesly stejné jméno a adresu, ale i identický rukopis. Jen pro úplnost – správné odpovědi byly 1c, 2b, 3b. Nu, vše jsme pečlivě zamíchali a z osudí vytáhli následujícího šťastlivce:

Jiří Hlavatý, Praha 8-Libeň

Soutěž o PalmPilot III

I PalmPilot se vám zalíbil (i když několik tisíc odpovědí na FunStation lze překonat jen těžko), cen bylo ale více, a tak i šance na výhru mnohem vyšší. Těmi šťastnými se tentokrát stali:

Organizér PalmPilot

Zbyněk Bartoš, Praha 9

Hrnek 3COM

Vladimír Kučera, Tachov

Tričko PalmPilot

Jakub Sirotek, Příbram 4
Ondřej Loučanský, Praha 4-Pisnice

Tričko BRAVE

Jiří Martínek, Břilovec
Milan Bárta Praha 4
Petr Poláček, Zastávka u Brna

Počítač pro výuku, zábavu i práci

COMFOR PRIMO 433

- PROCESOR INTEL®
CELERON™ 433 MHz
- 64 MB RAM, HDD 6,4 GB
- MULTIMÉDIA
- WINDOWS 98 CZ

- + SOFTWARE ZDARMA
Antivir AVG 6.0
Slovníky Lingea Lexicon
Corel Draw 6.0 CZ
LangMaster kurz angličtiny
Money 2000 START
Internet – 1 měsíc ZDARMA



COMFOR Primo 433

Intel® Celeron™ Processor 433 MHz, cache: 128 kB, paměť: 64 MB SDRAM, HDD: 6,4 GB
Ultra DMA, CD-ROM: 40rychlostní, zvuk. karta: 16 bit. stereo 3D PCI Wavetable, FDD: 3,5"
1,44 MB, grafika: 16 MB Riva TNT, skříň: minitower, klávesnice, myš. **1 149,-**

COMFOR
24 550,-
Akontace: 5 882,-

Monitor 15" LR za příplatek 5 290 Kč.

Výrobce počítačů je COMFOR PC Mail.

Uvedené ceny jsou bez DPH. Změna cen vyhrazena. Fotografie jsou pouze ilustrační. Splátky a akontace jsou kalkulovány pro 30měsíční dobu splácení a 20% přímou platbu. Intel Inside® logo a Pentium® jsou registrované ochranné známky a Celeron™ je ochranná známka Intel Corporation.

BLANSKO, tel./fax: 0506/548 30, BRNO, Lidická 40, tel./fax: 05/45 21 56 09, BRNO, Orlí 6, tel.: 05/42 21 34 95, fax: 05/42 21 05 52, ČESKÉ BUDĚJOVICE, tel.: 038/351 50, fax: 038/350 84, HRADEC KRÁLOVÉ, tel.: 049/553 40 01-2, JESENÍK, tel./fax: 0645/412 430, KARLOVY VARY, tel.: 017/322 22 11, fax: 017/322 36 77, KOLÍN, tel.: 0321/267 40, fax: 0321/71 26 08, LIBEREC, Palác Syner, Rumunská 666/9, tel./fax: 048/611 30 20, MOST, tel.: 035/612 60 01, fax: 035/612 60 02, OLOMOUČ, tel.: 068/52 26 003, fax: 068/52 35 255, OSTRAVA, Nádražní 101, tel.: 069/612 64 09, fax: 069/612 65 94, PARDUBICE, Sv. Anežky České 121, tel.: 040/51 55 89, fax: 040/51 62 14, PLZEŇ, tel.: 019/22 48 38, fax: 019/722 70 81, PRAHA 1, Žitná 27, tel./fax: 02/22 21 16 47, PRAHA 2, Bělehradská 104, tel.: 02/22 51 21 00, fax: 02/24 25 00 67, PRAHA 5, Nádražní 96/50, tel.: 02/57 32 81 14, fax: 02/57 32 73 65, PRAHA 6, Čs. armády 34, tel./fax: 02/312 17 33, PRAHA 7, Dělnická 786/38, tel.: 02/80 00 91, fax: 02/66 71 26 11, PRAHA 7, Plynární 33, tel.: 02/66 71 12 44, fax: 02/66 71 12 45, PŘEROV, tel./fax: 0641/21 77 76, ROUDNICE NAD LABEM, Jungmannova 1029, tel./fax: 0411/838 203, ÚSTÍ NAD LABEM, tel.: 047/524 82 50, fax: 047/524 82 51, ZLÍN, tel.: 067/301 69, fax: 067/383 24, ŽDÁR NAD SÁZAVOU, tel./fax: 0616/267 59
PC COMFOR také k dostání u autorizovaných prodejců po celé ČR. Informace na www.pcmail.cz.

INFO LINE: 040/60 29 333
INTERNET: www.comfor.cz

COMFOR
KOMFORTNÍ KOMUNIKACE

otevřeno 7 dní v týdnu 10⁰⁰ - 20⁰⁰ hod.

COMPUTER CITY[®] Profik

Nejširší nabídka výpočetní techniky na prodejní ploše v celé ČR

Počítače

CENA VÝKON



1 Počítač Yakumo Pro Diablo

za předložené školní vysvědčení
32 051,- bez DPH
bez monitoru



33 333,- bez DPH
bez monitoru



První APPLE Computer pod 40.000 Kč !!!

39 990,- bez DPH

2 Apple iMac

Joysticky

3 Joystick F16 FLC5

4 900,- bez DPH

Vítěz testu v LEVELu

4 Joystick Top Gun Platinum

1 168,- bez DPH

Volanty

s Force FeedBackem

5 164,- bez DPH



SUPER CENA
COMPUTER CITY

2 861,- bez DPH

5 Volant + pedály ACT LAB5

Tiskárny



8 Tiskárna EPSON Stylus Color 300

2 868,- bez DPH

6 Tiskárna Hewlett Packard DeskJet 610

3 490,- bez DPH

Nejlevnější barevná tiskárna!

2 690,- bez DPH



7 Tiskárna Hewlett Packard DeskJet 420

Zvukové karty



409,- bez DPH

10 Zvuková karta ESS 1938 Solo

1 676,- bez DPH



9 Zvuková karta Sound Blaster 64

7 369,- bez DPH

12 CD-RW mechanika BTC BCE 621E 2/8x rychlostní

- Počítač Yakumo Pro Diablo**
Ideální počítač pro zábavu, výuku, domácí i profesionální využití. Koupí získáváte velmi rychlý a spolehlivý počítač, který využívá nejnovější technologie dneška.
provedení minitower • Intel Pentium III Procesor 450 Mhz • 64 MB SDRAM • grafická karta VOODOO 3
• CD-ROM mechanika 40x • zvuková karta Aureal 3D PCI • HDD 8,4 GB Fujitsu Ultra ATA • Windows 98 CZ • myš Genius Easy • podložka • klávesnice PS/2
Cena bez DPH / s DPH: 33 333,- 40 666,-
- Apple iMac**
Kombinace vzrušujícího světa internetu s jednoduchostí počítačů Macintosh
procesor 333 MHz • 32 MB SDRAM • grafický akcelerátor ATI RAGE PRO TURBO pro urychlení 2D a 3D grafiky • HDD 6 GB IDE • CD-ROM 24x • dva vestavěné stereofooní reproduktory • dva konektory pro připojení sluchátek na čelním panelu • vestavěný mikrofon • interní 56 Kbps modem • USB klávesnice a myš • 15" monitor • Mac OS 8.5
Cena bez DPH / s DPH: 39 990,- 48 788,-
- Joystick F16 FLC5**
vítěz testu v Levelu číslo 9! • dvoupolohová spoušť • šest tlačítek (jedno dvoupolohové) • čtyři softwarové programovatelná tlačítka • neomezené programování • autentický vojenský design • možnost volby digital/analog • přesně vyvážená spodní část
Cena bez DPH / s DPH: 4 900,- 5 978,-
- Joystick Top Gun Platinum**
dvoupolohová spoušť • čtyři programovatelná tlačítka + kolečko • autentický vojenský design • přesně vyvážená spodní část • drivery pro Windows 95/98 • kompatibilní pod systémy DOS a Windows • kompatibilní s Elite Rudder a Attack Throttle
Cena bez DPH / s DPH: 1 168,- 1 425,-
- Volant + pedály ACT LAB5**
Luxusní volant pro všechny typy závodních her s šesti tlačítky přímo na volantu. K dodání ve třech variantách:
Pro PC bez Force Feedbacku
Cena bez DPH / s DPH: 2 861,- 3 490,-
Pro PC s Force Feedbackem
Cena bez DPH / s DPH: 5 164,- 6 300,-
Pro PlayStation
Cena bez DPH / s DPH: 2 861,- 3 490,-
- Tiskárna Hewlett Packard DJ 610**
Nejlevnější barevná tiskárna se dvěma cartridge.
Cena bez DPH / s DPH: 3 490,- 4 258,-
- Tiskárna Hewlett Packard DJ 420**
barevná inkoustová tiskárna formátu A4 určená pro běžnou práci v domácnostech a malých kancelářích. Výsledný černobílý tisk je ostrý a čistý, po vložení barevné tiskové kazety možnost tisku barevných obrázků. Rozměry vhodná do malých prostor.
Cena bez DPH / s DPH: 2 690,- 3 282,-
- Tiskárna EPSON Stylus Color 300**
Nejlevnější barevná inkoustová tiskárna v Čechách! Vhodná pro domácí a nenáročný kancelářský tisk ve všech barvách. Snadná instalace. Mimořádně úsporný provoz díky novým ovladačům.
Cena bez DPH / s DPH: 2 868,- 3 499,-
- Zvuková karta Sound Blaster 64**
Wavetable syntéza (tabulka nástrojů) pro čisté a realistické přehrávání hudebních nástrojů. 64 hlasů polyfonie, 3D zvuk a CD kvalita je již samozřejmostí.
Cena bez DPH / s DPH: 819,- 999,-
- Zvuková karta FPS ESS 1938 Solo**
Naučte váš počítač mluvit, zpívat a hrát! Stačí jen nainstalovat zvukovou kartu. Např. tuto velmi levnou - PCI zvukovou kartu, 32. Bitová, full duplex, PnP, software.
Cena bez DPH / s DPH: 409,- 499,-
- Zvuková karta Sound Blaster LIVE**
Karta ověřená snad všemi oceněními. Od INVEK Tipu přes CHIP TIP až po TEST GUT. Nyní v Computer City za akční cenu. PCI, Wave-table syntéza, 3D zvuk, efektové nástroje, Hollywood-Quality.
Cena bez DPH / s DPH: 1 676,- 2 045,-
- CD-RW mechanika BTC**
CD mechanika, která umí na CD nejen zapisovat, ale i přepisovat! Dokážete si tak na CD medium uložit svoje data (1 CD = 650 MB), které lze libovolněkrát přepsat. V ceně je bohatý software pro možnost vytváření kopií datových i hudebních CD. Navíc si můžete nahrát vlastní CD, které bude mixem vašich oblíbených hudebních CD! Mechanika nyní za akční cenu.
Cena bez DPH / s DPH: 7 369,- 8 990,-

Výběr ze 4484 druhů zboží

40% sleva
GameStar 10

Za tento kupón dostanete v ComputerCity příští GameStar se 40% slevou.

- ◀ Dovož zboží během 24 hod., jednotná cena 180 Kč po celém území ČR.
- ◀ Doprava reklamovaného zboží za cenu 180 Kč po celém území ČR.
- ◀ Možnost platby kreditními kartami

Změna cen a sortimentu vyhrazena. Použité fotografie jsou ilustrační.

WWW.CCITY.CZ
Praha - Shopping Park; tel.: 02/651 82 28
Brno - Shopping Park; tel.: 05/43 25 04 99