

v GameStaru Pro

**PLNÁ VERZE HRY EDNA**

GameStar Pro GameStar  
2CD: 135 Kč 1CD: 99 Kč

+ 500 map do strategických her

www.game-star.cz



# GameStar

srpen '99

Hry v příštím tisíciletí, Half-Life: Opposing Force

## Braveheart

strategie podle slavného filmu

hratelné demo na CD1 - hratelné demo na CD1

## Horké léto 2

soutěž o počítač  
**Pentium III**

recenze

**Dungeon Keeper 2**

**Discworld Noir**

**Might & Magic VII**

**Outcast**

**Kingpin**

**Heavy Gear II**

Braveheart  
Horké léto 2



**Jakou plnou hru chci v září na druhém CD?  
Nesmí být starší než rok, musí mít super 3D grafiku a měl by to být pořádný akční nářez!**

# 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  
Pavel Šinagl  
pavel\_sinagl@idg.cz  
Svatopluk Svec  
svatopluk\_svec@idg.cz

Stáří 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  
Bob Koutský  
bob\_koutsky@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 Švejdrová

Engine CD: © IDG Publishing a. s.

Grafik: Leoš Troniček

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

GameStar on-line: [www.game-star.cz](http://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: [předplatne@idg.cz](mailto:předplatne@idg.cz)  
SR: Magnet-Press Slovakia, s. r. o.  
P. O. BOX 169, 830 00 Bratislava  
Tel./fax: (07) 44 45 45 59, (07) 44 45 46 28  
E-mail: [magnet@press.sk](mailto: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](mailto: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: 26 000 výtisků  
Prodaný náklad je ověřován ABC ČR

**N**ěco tak božského jako prázdniny se bohužel našemu časopisu vyhýbá, ostatně podle našich průzkumů se zdá, že i velké části našich čtenářů, kteří už taktéž nejsou školou povinní.



A co vás čeká v tomto čísle? Tak zaprvé to snad bude demoverze na horkou novinku *Horké léto 2*, i když ještě v těchto uzávěrkou těhotných hodinách stále nevíme jistě, zda se vše stihne včas. Z recenzí stojí za zmínku skvělá strategie *Braveheart*, kterou jsem z nějakých důvodů recenzoval já. Z jakých, to nevím právě jistě, vše se totiž seběhlo hrozně rychle – najednou jsem měl CD v ruce a Honza Modrák se tvářil velmi neústupně.

Doufám, že jste si všimli kuponu na gigantickou soutěž BRAVE-Mania, kterou pro vás ve spolupráci s GameStarem připravila firma ProCA, výrobce počítačů BRAVE. Troufáme si tvrdit, že je to největší soutěž svého druhu, která kdy byla v časopise počítačových her uveřejněna. Přes 1 000 cen!!! A ne ledajaké, soutěží se o počítač s procesorem Pentium III, reprobedny a zvukové karty Creative Labs, myši, joysticky a mraky dalších cen. Stačí, když najdete někoho se stejným kuponem, třeba na webové stránce [www.game-star.cz](http://www.game-star.cz), a ihned oba vyhráváte cenu, která je na kuponu napsaná!

A co vás čeká v příštím čísle? Připravili jsme pro vás akci zvanou „Letní nášup“, kde všichni, kdo mají předplacený GameStar Pro, či si ho koupí ve stánku, dostanou, pozor (tradá tradá): Další CD zdarma!!! Takže ne dvě CD, ale hned tři. První CD bude klasické, druhé bude obsahovat exkluzivní videopreview na neočekávanější hry tohoto roku a třetí, tedy to, které dostanete zadarmo, bude obsahovat všechny možné doplňky a vylepšení k těm nejlepším 3D akcím, jako je *Half-Life*, *Sin*, *Quake I / II*, *Shadow Warrior* a *Duke Nukem 3D*. Takový unikát byste si neměli nechat ujít, takže pokud nemáte GameStar Pro předplacený, buďte 17. srpna velmi ostražití, protože na stáncích se bude nacházet pouze v omezeném množství!

A co vás čeká v přespříštím čísle? Poslední dobou se rozpoutalo velké šílenství okolo plných her na CD časopisů. Někdo sází na staré dobré klasiky, jiný na novinky. Hra, kterou vám my přinese-me v září, nemá ve světě obdoby. Chystáme se předefinovat termín „plná hra na CD“. Chceme vás šokovat.

Zcela jistě se mezi našimi čtenáři najdou i tací, kteří si myslí, že by GameStar uměli dělat lépe než my. A ti mají konečně příležitost, protože právě hledáme jednoho redaktora a jednoho dopisovatele. Chcete-li tedy GameStar tvořit s námi, podívejte se na reklamní stránku, kde naleznete bližší informace.

Závěrem bych vás chtěl upozornit na jedno velmi závažné oznámení, které naleznete v obsahu CD, a to je asi vše, co jsem pro tentokrát měl na své, poslední dobou těžce zkušeno mysli. Zůstaňte s námi.

šéfredaktor

PS: Děkuje touto cestou panu Palečkovi z Holýšova, který obohatil naši databázi cheatů o dalších 150 her, určitě se nám všem bude hodit!

**Novinky a preview**

- 18 Novinky
- 24 Half-Life: Opposing Force
- 26 Star Trek mánie

**Recenze****Hra měsíce**

- 30 Discworld Noir
- 33 Akční
- 32 To nejlepší z E3
- 34 Kingpin
- 38 Shadow Man
- 40 Re-Volt
- 43 Strategie
- 44 Dungeon Keeper 2
- 48 Fighting Steel
- 51 Braveheart
- 54 Black Moon Chronicles
- 56 Total Annihilation: Kingdoms
- 59 Sport
- 60 Sega Rally 2
- 63 Adventure/RPG
- 64 Outcast
- 66 Might and Magic VII: For Blood and Honor
- 71 Simulátory
- 72 Heavy Gear II
- 76 Story: MS Flight Simulator

**Návody**

- 80 Tipy & Triky
- 84 Might and Magic VII
- 88 Kingpin – 1. část

**Hardware**

- 92 Postavte si PC

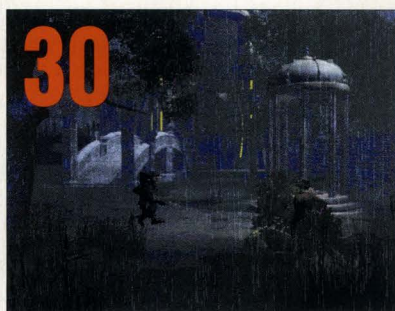
**Redakční rubriky**

- 3 Úvodník
- 4 Obsah
- 6 Obsah CD 1
- 10 Obsah CD 2
- 12 Story: Prognóza – hry 2001
- 14 Story: Technologie přelomu tisíciletí
- 98 Soutěž: Vyhodnocení nejlepších levelů

# Obsah

**Story**

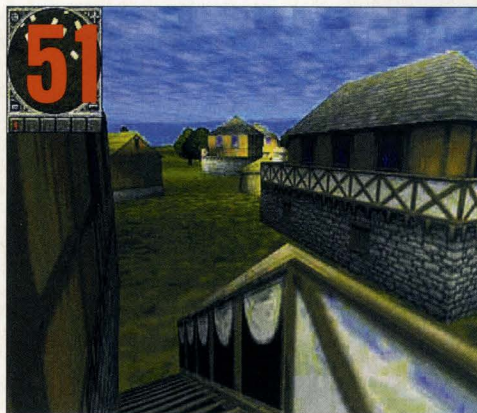
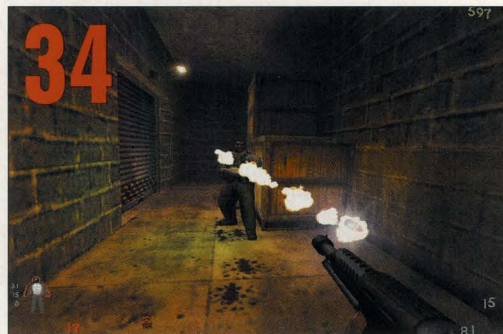
Určitě vás už nejednou napadlo, kam ten svět spěje. Pokaždé, když si instalujete nové demo z GameStar CD a studujete hardwarové nároky, jistě si pro sebe povzdychnete: Jak budou ty hry vypadat za rok? A za dva? My jsme na tom stejně, tak jsme se nakonec rozhodli zeptat odborníků nejpovolanejších, nejlepších současných herních vývojářů. Jejich názory vás možná překvapí.

**Discworld Noir**

Velmi netradiční, ale přitom velmi osvěžující je nová hra z prostředí Pratchetty Zeměplochy. Tentokrát jde o povedenou detektivku s hlavním hrdinou nápadně připomínajícím Phila Marlowa.

**Kingpin**

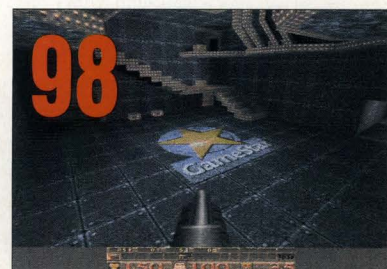
Honza Modrák se při recenzování této zajímavé akční hry naučil několik opravdu sprostých slangových výrazů a ještě k tomu anglicky. Jo, holt pouliční gangy v New Yorku, to není žádná pionýrská besídka! (I přesto, že se *Kingpin* v NY vůbec neodehrává...)

**Braveheart**

Podle úspěšného filmu vznikla stejnojmenná hra s rendevovaným Melem Gibsonem v hlavní roli. Přečtěte si v naší exkluzivní recenzi o tom, jak se tento zajímavý kousek hraje. Karel Papík si jen kvůli vám namodřil polovinu tváře a na znamení vzdoru proti anglické nadvládě podpořil hrdé Skoty zakoupením několika lahví Taliskeru (o tom, co má pod sukni, ani my nic nevíme).

**Soutěž GameStaru o nejlepší levely**

Tak tu máme vyhlášení výsledků naší soutěže (5/99) o tvorbu nejlepších levelů do 3D akčních her. Předseda odborné komise Honza Modrák, alias Bludr, opravdu pečlivě posuzoval vaše pokusy a nejlepší z nich najdete na našem CD.



NA KONCI VESMÍRU PROPUKÁ PEKLO



FREDDIE  
PRINZE JR.

SAFFRON  
BURROWS

MATTHEW  
LILLARD

TCHÉKY  
KARYO

# WING COMMANDER

NO PRISONERS PRODUCTIONS and DIGITAL ANVIL Present in Association with ORIGIN SYSTEMS INC. and THE CAROUSEL PICTURE COMPANY a CHRIS ROBERTS Film FREDDIE PRINZE JR. SAFFRON BURROWS MATTHEW LILLARD  
TCHÉKY KARYO WING COMMANDER JURGEN PROCHNOW DAVID SUCHET MUSIC BY MAGALI GUDASCHY PRODUCTION DESIGNER PETER LAMONT VISUAL EFFECTS CHRIS BROWN COSTUME DESIGNER PETER DAVIES EDITOR THIERRY ARBOCAST EXECUTIVE PRODUCER DAVID ARNOLD  
EXECUTIVE PRODUCER KEVIN KINER PRODUCED BY NEIL YOUNG PRODUCED BY TOM REEVE EXECUTIVE PRODUCERS JOSEPH N. COHEN ROMAIN SCHROEDER JEAN-MARTIAL L-FRANC BASED ON A STORY AND SCREENPLAY BY CHRIS ROBERTS SCREENPLAY BY KEVIN DROWNEY DIRECTED BY TODD MOYER

BANTON  
BETA  
100%

COMPUTER  
GAMES

ORIGIN  
SYSTEMS

Play Wing Commander Prophecy  
the latest PC game from Origin Systems.

CHRIS ROBERTS

IGA  
INTERACTIVE  
GAMES

CC  
COLUMBIA

20th  
ANNIVERSARY

©1999 WINGCOM

[www.foxmovies.com](http://www.foxmovies.com)

[www.seznam.cz/wingcom](http://www.seznam.cz/wingcom)

**V kinech od 15. července 1999**

## Seznam obsahu CD

## HRATELNÁ DEMA:

Castrol Honda Superbike 2000  
 Horké léto 2  
 Microsoft Pandora's Box  
 Outcast  
 Panzer General 3D  
 Rage of Mages 2  
 Star Wars: E I Racer  
 Star Wars: E I The Phantom Menace  
 Star Trek: Starfleet Command  
 Warhammer: Rites of War

## VIDEA:

Gamestar Developer Summit

## CDSTAR:

## Návody v češtině:

Kingpin  
 Discworld Noir  
 Outcast

## Návody v angličtině:

Descent 3

## Recenze:

Triple Play

## CDStar speciál:

Flight Simulator  
 Tvorbba levelů

## Diskmag:

Realtime 48

## Uložené pozice:

Kingpin

## TRAINERY:

MechWarrior 3 (2x)  
 Might and Magic VII (2x)  
 Descent 3  
 Tomb Raider 2: Golden Mask  
 Bubble Hero 2  
 Championship Manager 3  
 Civilization: Call to Power  
 Extreme Boards and Blades  
 Heavy Gear II  
 Dungeon Keeper 2 (2x)  
 Total Annihilation: Kingdoms  
 Rich Diamond  
 Hoyle Casino '99  
 Tarzan

## PATCHE:

Aliens vs. Predator  
 RRTC II: Second Century  
 Outcast  
 Fighting Steel

## PROGRAMY A OVLADAČE:

Winzip (v. 7.0)

## Obsah CD 1

Nevím, zda se právě rozvalujete někde u přehrady či na seně. Je ale docela dobře možné, že prší (i to se v létě stává), nebo že máte koupání, sluníčka a dalších letních radovánek prostě plné zuby, a tak vám pár nových dem, nějaké ty nové mise do her, plná hra či zajímavá videa přijdou vhod. Asi největší bombou tohoto čísla je rozsáhlé demo nové české adventury *Horké léto 2*, kterou opět báječně namluvil Zdeněk Izer. Pokud vás zajímají herní osobnosti a jejich názory, pak určitě oceníte video ze setkání nejvýznamnějších herních designérů, které pořádal německý GameStar – uvidíte v něm Johna Romera, Petera Molyneuxe, Richarda Garriota, Warrena Spectora a mnohé další. Zkrátka i CD tohoto GameStaru jsou naplněna k prasknutí.

## Horké léto 2

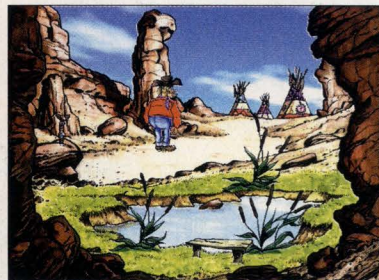
Adventure

## JRC

- Minimum: P 166,  
16 MB RAM,  
Windows 95/98,  
HDD 45 MB
- 3D akcelerace: ne

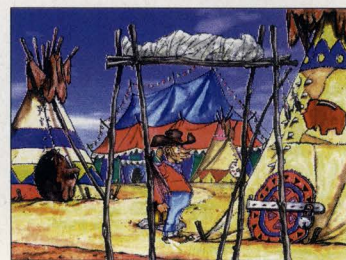
Za okny zase smaží slunce – neklamně znamení toho, že i toto léto bude ještě zatraceně horké. Snad právě to je inspirací pro skupinku českých programátorů, grafiků a dalších bláznů, kteří místo u vody sedí u počítače a dokončují pro vás *Horké léto 2*, pokračování jedné z nejuspěšnějších českých adventur.

Zatímco v minulém díle jsme omrkli tichomoří, tentokrát se s Majerem podíváme někam úplně jinam – mezi indiány a kovboje na zatraceně divoký západ.



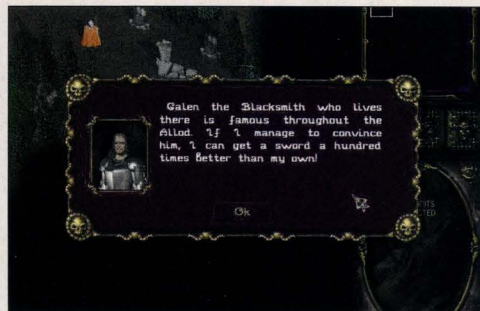
Hra bude členěna do několika kapitol a v tomto demu, které

vám exkluzivně přinášíme, se mrknete hned do dvou z nich – do ležerní indiánské vesnice a do ospalého kovbojského zapadákova. Projdete si několik lokací, promluvíte s několika postavami, kterým svůj hlas opět zapůjčil Zdeněk Izer, a vyřešíte nějaký úkol – to všechno v povedené grafice Jana Štěpánka. Hezky se bavte.



## Rage of Mages 2

RPG/taktická



Již půl roku po vydání prvního dílu této výborné realtime RPG hry je tu díl druhý. Jak moc se druhý díl liší od prvního, se přesvědčíte v tomto demu.

## Nival Entertainment/Monolith

- Minimum: P 166,  
32 MB RAM,  
Windows 95/98,  
HDD 68 MB
- 3D akcelerace: ne

# Outcast

Adventure

Appeal/Infogrames

Minimum: P 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 90 MB

3D akcelerace: ne

	dopředu
	dozadu
	doleva
	doprava
(levý)	primární akce
(levý)	sekundární akce
(pravý)	first person
	inventorář

*Outcast* je výborná adventura odehrávající se v budoucnosti. O tom, že její hratelnost dalece převyšuje nevýhody spojené s voxelovým zpracováním grafiky, se můžete přesvědčit v tomto demu.

Pozor: Hra potřebuje v průběhu instalace navíc 160 MB volného místa v dočasném adresáři Windows a při spuštění 256 MB odkládacího souboru Windows.



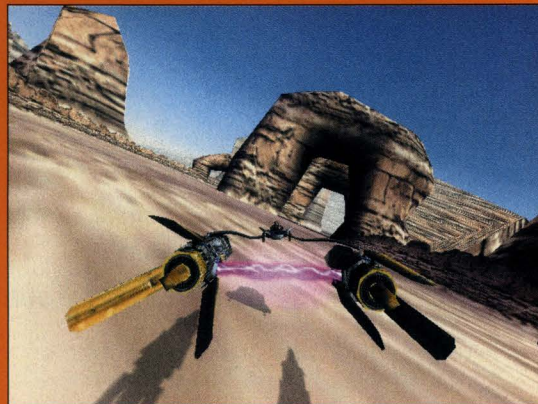
# StarWars: E I Racer

Závodní

LucasArts/Activision

Minimum: P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 30 MB

3D akcelerace: D3D



*Star Wars: Episode I Racer* je, zjednodušeně řečeno, simulátor jízdy na futuristických vozítkách, které budete moci vidět ve filmové premiéře filmu *Star Wars: Episode I The Phantom Menace*, na kterou se jistě již každý těší. Koneckonců, hra čerpá právě z tohoto filmu, i když se i bez něj může zařadit mezi lepší třídu.

Pozor: Instalace vyžaduje DirectX verze 6.1, kterou si můžete nainstalovat ze sekce Programy.



	kamera
	pohled zpět
	dopředu
(levý)	dozadu/ubrat
	boost
	oprava
	doprava

# SW: E I The Phantom Menace

Adventure/akční

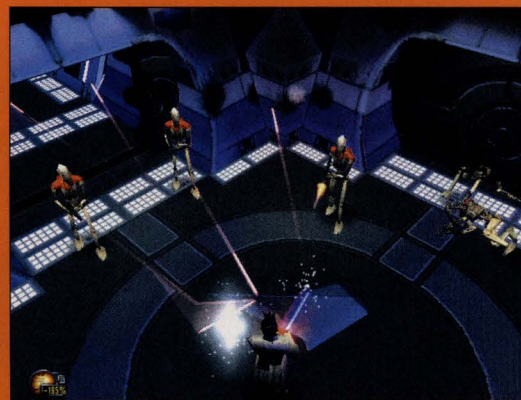
LucasArts/Activision

Minimum: P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 30 MB

3D akcelerace: D3D

*Star Wars: Episode I The Phantom Menace* má kromě jména shodného s připravovanou filmovou bombou také velice podobný příběh. Je to akční adventure, kdy je hrdina viděn z third person pohledu a kde 3D akcelerace přidává své plusy do hodnocení. Uvidíte sami.

Pozor: Instalace vyžaduje DirectX verze 6.1, kterou si můžete nainstalovat ze sekce Programy.



	dopředu		útok
	dozadu		skok
	doleva		běh
	doprava		aktivace/použij

## Video

Zajímá vás, jak vidí budoucnost her ti, na jejichž bedrech doslova leží? Co si o vývoji her myslí John Romero, Warren Spector, Peter Molyneux, Richard Garriot či Gabe Newell, autor *Half-Life*?

Exkluzivně vám přinášíme rozhovor s těmito (a dalšími) herními vývojáři, který natočila redakce německého GameStaru. Detailní rozbor jejich názorů a myšlenek naleznete v časopise na straně 12.



## Soutěž Tvorba levelů

Před několika měsíci jsme vyhlásili soutěž, jejíž hlavní cenou byl 3D akcelerátor 3Dfx Voodoo3. O co že šlo? Měli jste vytvořit co možná nejlepší single nebo multiplayer úroveň pro některou z populárních 3D akcí. Byli jsme více než mile překvapeni, když jsme obdrželi několik desítek nových úrovní pro *Quake*, *Quake II*, *Half-Life* a další 3D akce. Ba co víc, někteří se dokonce nespokojili s jedinou



úrovní, a poslali nám rovnou celou epizodu. Detailní vyhodnocení soutěže je na straně 98.

Ty nej kvalitnější výtvořky naleznete pochopitelně na našem CD, berte je mimo jiné i jako předkrm před příštím GameStarem Pro, který nebude obsahovat dvě, ale hned tři CD za stejnou cenu, z nichž jedno bude věnováno tomu nejlepšímu, co existuje pro 3D akční hry – tedy nové epizody, zbraně, levely, modifikace, prostě spousta nových věcí pro takové bomby jako je *Half-Life*, *Sin*, *Quake II*, *Heretic II* a mnohé další.

## GameStar CD

Minimální požadavky CD engine: PC 486/100, Windows 95, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA 800 x 600/256 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 7. 7. 1999

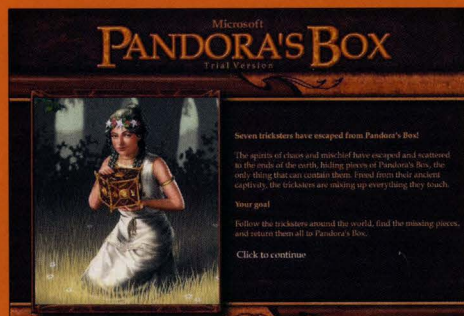
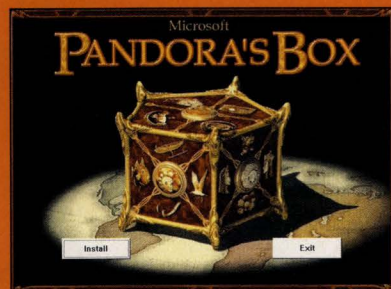
Váš GameStar tým

# MS Pandora's Box

Logická

Microsoft

Minimum: P 90, 16 MB RAM,  
Windows 95/98,  
HDD 18 MB  
3D akcelerace: D3D



Microsoft Pandora's Box uvítají hlavně fanoušci logických her. Jedná se totiž o kompilaci her od tvůrce *Tetrisu*, A. Pajitnova, který je zárukou kvality. Po zhlédnutí tohoto dema jistě jako já přijmete této hře na chuť, je jednoduše skvělá.

# Warhammer: Rites of War

Strategie

DreamForge/SSI

Minimum: P 100, 16 MB RAM,  
Windows 95/98, HDD 60 MB  
3D akcelerace: ne

*Warhammer 40.000: Rites of War* je opět jedna ze strategií na klasické téma válek budoucnosti. Tentokrát se jedná o strategii z většího úhlu pohledu, jako např. série *Panzer General*,

a kromě toho už nevlíte Lidem proti Chaosu, ale Elderům proti Tyranooidům.



Uvidíme, jak bude vypadat finální hra, demo zatím ujde.

Pozor: Ke hraní potřebujete DirectX verze 6.1, kterou si můžete nainstalovat v sekci Programy.

# Panzer General 3D

Strategie

SSI/Mindscape

Minimum: P 233, 64 MB RAM, Windows 95/98, HDD 39 MB  
3D akcelerace: D3D (8 MB)

Sérii her *Panzer General* netřeba blíže představovat. V tomto, již třetím díle budete překvapeni 3D grafickým zpracováním bitevního pole, možností rotovat a přibližovat pohled (čemuž odpovídají i nároky na hardware), vylepšením jednotek a také uživatelského rozhraní. To uvidíte sami v tomto demu, kde si budete moci zahrát jednu bitvu za německou stranu. Doporučujeme provést průzkum stíhačkou a dokupovat nové jednotky v hlavním stanu, jakmile to půjde.





# C. H. Superbike 2000

Závodní

Midas

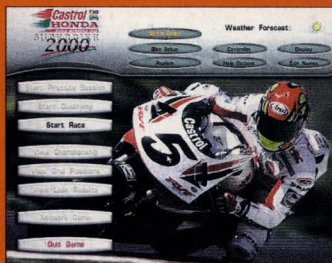
Minimum: P 133, 16 MB RAM,

Windows 95/98, HDD 35 MB

3D akcelerace: D3D

**A** dopředu  
**Z** ubrat  
**<** doleva  
**>** doprava  
**P** přidat  
**L** podřadit  
**M** pohled dozadu

Castrol Honda Superbike 2000 je další z řady mnoha motorkových simulátorů, které od ledna tohoto roku spatřily světlo světa. Uvidíme, jak si bude stát v této silné konkurenci.



# Star Trek: Starfleet Command

Simulátor

Quicksilver/Interplay

Minimum: P 200, 32 MB RAM,

Windows 95/98, HDD 64 MB

3D akcelerace: D3D

Star Trek: Starfleet Command je simulátor vesmírných bojů, zanesený do světa Star Trek. Výbornou vlastností tohoto dema je, že obsahuje možnost hry po síti, rovněž 3D akcelerace není na škodu.



Pozor: Doporučujeme neinstalovat Mplayer klienta, pokud si vyloženě nechcete zahrát toto demo přes internet.

**T** další cíl  
**F1** - **F4** pohledy  
**F5** kamera na cíl+/-

**D** displej  
**M** miny

## Realtime 48

Realtime se už stal nedílnou součástí GameStar CD a nyní je tu již číslo 48. Tentokrát se obracíme se na všechny, kteří mají s Realtimem jakékoli problémy, ať už se týkají grafiky nebo zvuku, ať nám napíšou na adresu [realtime@email.cz](mailto:realtime@email.cz).

I přes zkuškové období se naši redaktori činili a všechny



rubriky mají co nabídnout, mj. recenzi na Star Trek: Birth of Federation, v Počítačích najdete články o K7 a Matroxu G400MAX, v Muzice o Pet Shop Boys, do tajů převtělování nahlédnete v Záhadách. Stále pokračuje naše anketa, avšak tentokrát jsme ceny rozšířili o dvě počítačové hry, takže se rozhodně zúčastněte.



## JRC & SCORE

Lhát čtenáři se nevyplácí

Základem časopisu jsou recenze a recenze musí být nejen čtivá, ale v první řadě pravdivá. Žel bohu v poslední době se v recenzích některých časopisů objevovaly informace zcela nepravdivé a zavádějící. Často to bylo způsobeno honbou za exkluzivitou, za aktuálností, prostě přáním mít recenzi dříve než konkurence.

Zcela nepochybnitelným faktem je, že oficiální verzi na recenzi lze získat buď přímo od zahraničního vydavatele, ale častěji pouze od firmy, která jej přímo v naší zemi zastupuje, tedy od firmy JRC.

Snažili jsme se nekomentovat někdy až do očí bijící nesmysly a lži, které vám, čtenářům, byly jinde předkládány, přestože nás tato situace velmi poškozovala. Je opravdu velice nepřijemné, když dva měsíce pracujete na tom, abyste čtenářům mohli přinést jako první oficiální recenzi na nějaký zajímavý titul, a pak ho někdo zrecenzuje před vámi třeba z obrázků na internetu. Taková recenze samozřejmě nutně obsahuje mnoho lží, nepravd a nesmyslů, ale ne každý čtenář si pak hru zahráje, aby zjistil, že informace v recenzi se nezákládaly na pravdě. Když někdo napíše, že hra Tonic Trouble nemá hudbu, je to lež (první pirátská verze ji tehdy opravdu neměla), ale zjistí to jen ten čtenář, který si hru zahráje.

Uveřejněním test verze Quake III Areny na CD časopisu Score (to si dovolily pouze čtyři časopisy na světě, z toho dva české) číse trpělivosti konečně přetekla a došlo k zásadnímu řešení. V následujících odstavcích vám předkládáme oficiální stanovisko firmy JRC, která je v České republice výhradním distributorem následujících firem: ACTIVISION, EIDOS INTERACTIVE, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, HASBRO INTERACTIVE, PSYGNOSIS, TAKE 2, INTERACTIVE MAGIC, TOPWARE, ACCLAIM, BLUEBYTE SOFTWARE, BOMICO, CODEMASTERS, CENDANT SOFTWARE, EMPIRE INTERACTIVE, EUROPRESS, GREMLIN INTERACTIVE, KONAMI, SCI.

### Oficiální vyjádření firmy JRC

Quake III test na cover CD není jediný problém, který se pojí s magazínem Score, od ledna tohoto roku recenzovali hry z neoficiálních verzí, na CD umístili několik dem, u nichž nebylo povoleno covermountování a nesplnili mnoho dohod, které jsme s nimi uzavřeli výměnou za exkluzivitu.

Přestože od nás obdrželi několik varování, situace se nijak nezlepšuje.

Je velmi obtížné prokázat, jestli k recenzi použili demoverzi, previewverzi, PSX verzi k recenzi PC titulu či verzi pirátskou. Ale my můžeme potvrdit, že kopii určenou pro recenzi neobdrželi ani od vydavatele hry ani od JRC, takže recenzovali z materiálu, který nepocházel z těchto zdrojů.

Máme za to, že situace se nadále nemůže vyvíjet tímto směrem. Jsou zde i jiné silné časopisy na trhu. Nikdo není spokojený se současnou situací, kdy Score nerespektuje žádná pravidla a stále za to není nijak trestáno. Pokud nechceme, aby všechny časopisy recenzovaly z čehokoli, co je k dispozici, jako z demoverzí, z previewverzí či dokonce z pirátských verzí, a zničili veškerou PR práci, kterou jsme až dosud vykonali na českém trhu, musíme učinit okamžité rozhodnutí.

Proto JRC s okamžitou platností zastavuje veškerou podporu časopisu Score, zahrnující v to tiskové materiály, verze her na recenze, reklamu i ceny do soutěží.

Jsmo velmi zklamáni, že jsme byli donuceni k tomuto řešení.

Slavomír Pavlíček, ředitel JRC Interactive

Zdržíme se dalších komentářů, není vlastně co dodat.

# STRATEGIE SPECIÁL

Railroad Tycoon II – 100 nových map  
 KKND 2 – 15 nových map  
 Warcraft II – 150 nových map  
 Starcraft – 50 nových map  
 Starcraft: Brood War – 20 nových map  
 Command & Conquer:  
 Red Alert – 160 nových map, editory  
 SimCity 3000 – 10 nových map a měst,  
 nové budovy  
 Caesar III – editor map

Celkem tedy víc než 500 nových map a misí. Protože orientace v takovém množství by asi nebyla zrovna jednoduchá, vybrali jsme pro vás několik nejlepších od každé hry a doplnili je krátkým popisem, který naleznete na CD. No a pokud patříte mezi maniakální fanedy některého z výše uvedených titulů, určitě sami vyzkoušíte i ty ostatní.

## Railroad Tycoon II

Fanoušci *Railroad Tycoon II* najdou na CD několik historických scénářů, na kterých si mohou vyzkoušet své kapitalisticko-budovatelské dovednosti. Doporučuje-



me zejména mapu Skandinávie roku 1814, Itálie spolu s Maltou, Korsikou, Alpami a kouskem severní Afriky roku 1839, Německo roku 1830, mapu Británie ze známé internetové hry *Ultima Online* či bitvu tří společností o nadvládu nad Francií roku 1830.

Instalace: Mapy rozbalte do adresáře rrt2\maps a pak spusťte *RR2* a otevřete je z menu New misions.



Na druhém CD vám chceme nabízet vždy něco navíc – něco, co jinde naleznete. Tento měsíc se tak můžete nejen těšit z plné hry *Edna* v češtině, ale navíc i ze speciálu určeného všem stratégům. Naleznete v něm spoustu zajímavých a zábavných misí i map pro single i multiplayerovou hru v těch nejlepších strategiích poslední doby. Takže vyhrabejte svůj *Starcraft*, *Warcraft II*, *Railroad Tycoon II*, *SimCity 3000*, *KKND 2*, *Caesar III* či *Command & Conquer: Red Alert* a pusťte se do hraní.



## Starcraft: Brood War

Se *Starcraftem* asi potěšíme hlavně fanedy multiplayeru – čeká na ně celkem pět desítek misí v různých prostředích určených pro 2 či více hráčů. Jste-li majitelé datadisku *Brood War*, můžete se těšit na dvacet dalších single i multiplayerových map – a dokonce i na jednu kompletní kampaň.



Instalace: Mapy rozbalte do adresáře starcraft\maps, spusťte *Starcraft* a mapy otevřete z menu Multiplayer nebo Singleplayer, poté zvolte Custom Missions.



## KKND 2

I pro fanedy *KKND2* jsme připravili několik klasických singleplayerových misí. Popisy obsahu jednotlivých misí naleznete na CD.

Instalace: Mapy rozbalte vždy do adresáře kkn2\levels\custom, spusťte *KKND2* a mapy otevřete z menu Single Missions.



## C&C: Red Alert

Čekají vás čtyři nové editory map plus osmdesát skirmišových map a osmdesát nových misí do hry *C&C: Red Alert*.

Instalace: Mapy s příponou mpr patří do adresáře ra\skirmish, mapy s příponou ini patří do adresáře ra. U editorů map nezapomeňte nastavit cestu k *Red Alertu*.

## Half-Life: Opposing Force

O tom, že *Half-Life* stále kraluje na trůně 3D akčních her, zřejmě není sporu. Proto asi každého potěšilo nedávné ohlášení datadisku *Opposing Force* i první strohé informace o *Half-Life 2*. A právě *Opposing Force* si můžete prohlédnout ve videu našich německých kolegů. V příštím čísle se pak můžete těšit na speciální CD, na kterém naleznete i rozhovor s Gabe Newellem, šéfem projektů *Half-Life* a *Team Fortress 2*. A pokud jste to snad ještě nepostřehli, připomínám jen, že v příštím GameStaru Pro dostanete tři CD za cenu dvou.

# Edna

Bude plný smutku, den bez zleho skatkat.

**Víte, co je to Dizzy?**  
**Vy nevíte, co je to Dizzy?**  
**Takže, Dizzy je, když...**



Když se klasická 2D hopsačka zkříží s adventurou, vznikne *Dizzy*. Původní *Dizzy* pochází od firmy Codemasters a na počítačích ZX Spectrum slavila velké úspěchy. Hlavními klady byla na tu dobu výborná grafika a především styl hry, kde šlo o to hledat předměty, používat je, dávat je jiným osobám atd., prostě klasická adventure. Navíc byla obohacena klasickými skákačkovými atributy, takže výsledný efekt byl vynikající.

A *Edna* není nic jiného než *Dizzy* pro PC – tedy samozřejmě s grafikou na úrovni PC, s CD hudbou a se zvuky, o jakých se nám v době, kdy sir Clive Sinclair vyráběl své nezapomenutelné gumáky, ani nesnilo. To hlavní má ale *Edna* s původní *Dizzy* společně – originální, odpočinkový

styl hraní a výbornou zábavu. Takže ať už *Dizzy* znáte, nebo je pro vás takovýto druh hry novinkou, přejeme vám hodně zábavy a úspěšného hraní při čarování s ježibabou *Ednou*.



## Instalace

*Edna* potřebuje pro instalaci cca 14 MB volného místa. Vzhledem k tomu, že *Edna* je hra DOSová, instaluje se trochu jinak než současné hry. Není to ale žádná věda a určitě to budete mít hotové během pár vteřin.

Pro instalaci slouží program install, který se nachází v kořenovém adresáři CD. Používá se formou:

install x: y:\adresar

To „x“ je jednotka, ve které je CD, a „y:\adresar“ je cesta k adresáři, do kterého chcete hru nainstalovat.

Pokud hru instalujete z Windows 95 či 98, klikněte na tlačítko Start (v levém dolním rohu obrazovky) a z menu vyberte příkaz „run“ či „spustit“. Do řádky napište:

D:\install D: C:\edna

„D“ je písmeno CD-ROM mechaniky, ve které je CD, a „C:\edna“ je adresář, do kterého se hra nainstaluje.

## Spouštění

Hru spouštějte z adresáře, kam jste ji nainstalovali, poklepáním na soubor edna.bat.

Po spuštění hry byste měli vidět úvodní titulky, které můžete odmačkávat libovolnou klávesou. Pokud stisknete „Esc“, přeskočí se titulky i intro a dostanete se rovnou do úvodního menu hry.

Hra si sama zjišťuje zvukovou kartu podle nastavení systémové proměnné BLASTER. Pro přehrávání zvuku musíte mít kartu kompatibilní se Sound Blasterem. Hudba je na zvukové kartě nezávislá a přehrává se přímo z CD. *Edna* funguje i ve Windows 95, i když ideální je spouštět ji z DOSu, pokud jej máte. Pokud ji spouštíte z Windows 95 či 98, doporučujeme vám uzavřít nejprve všechny ostatní aplikace. Vzácně se může vyskytnout problém, kdy se při opuštění hry nelze dostat zpět do Windows – v takovém případě je možné restartovat počítač kombinací kláves „Ctrl+Alt+Del“, o uložení pozici ve hře tak nepřijde.

## Ovládání hry

Ve hře ovládáte vaši postavu – čarodějkou Ednu. Edna může chodit do stran (kurzorové klávesy – šipky vlevo a vpravo), skákat nahoru (šipka nahoru) a skákat do stran (šipka vlevo/vpravo + šipka nahoru). Pokud chcete sebrat nějaký na zemi ležící předmět nebo kouzlo, dojdete s Ednou na jeho místo a stisknete šipku dolů. Předmět se objeví v inventoři. Věci, které se dají sebrat, mají kolem sebe jakousi modrou světélkující auru, aby je bylo možno odlišit od

ostatních. Jedinou výjimkou jsou dračí slzy, které se také dají sbírat, ale aura kolem nich není.

Inventorář může obsahovat najednou pouze tři předměty. V případě, že potřebujete sebrat předmět a inventorář je již plný, musíte jeden z předmětů z inventoře nejprve někde položit. Pokud stisknete klávesu Enter, vstoupíte do inventoře (objeví se „ruka“). Z inventoře vystoupíte opětovným stisknutím klávesy Enter nebo automaticky po provedení nějaké akce. Rukou v inventoři pohybujete pomocí kurzorových kláves (šipky vlevo a vpravo). V případě, že chcete použít nebo položit nějaký předmět z inventoře, nastavte na něj „ruku“ a stiskněte mezerník. Pokud se dá předmět na daném místě použít, někomu darovat apod., použije se (např. klíč odemkne dveře). Poznáte to podle toho, že předmět zcela zmizel. V opačném případě čarodějka předmět položí na zem (předmět zmizí z inventoře a objeví se pod čarodějkou na podlaze). Potom můžete takovou věc znovu sebrat pomocí šipky dolů.

Ve hře čarodějka potká mnoho postav, se kterými se může bavit a od kterých může získat cenné informace. Konverzace se děje tak, že přijdete k příslušné postavě a stisknete mezerník. Objeví se první dialog. Opakovaným stisknutím mezerníku „odmačkáváte“ přečtený text. V celé hře jsou rozmístěny na stěnách, stromech atd. různé cedule, svítky a tabulky, které můžete přečíst. Děje se to stejným způsobem jako dialog s postavami (stačí se před takovou cedulí postavít a stisknout mezerník). Přečíst jdou opravdu všechny takové tabulky a svítky – někdy se může stát, že čarodějka nápis nepřčte. To ale může být způsobeno jedním tím, že stojí vůči tabulce na špatném místě, a tak je s ní nutno o kousek popojít (s čarodějkou, ne se stromem, pozn. red.).

Jako každá správná čarodějnice dokáže Edna kouzlit. Zpočátku zná jen několik kouzel, ale v průběhu hry nachází svítky, ze kterých se učí zaklínadla další. Svítek ležící na zemi vypadá jako jakýkoliv jiný předmět (včetně aury) a čarodějka se kouzlo naučí tím, že jej sebere. Od té chvíle ho může vyvolávat. Vyvolání kouzla se děje následujícím způsobem: pomocí klávesy Enter vstoupíte do inventoře a pomocí kurzorových šipek nastavíte „ruku“ až zcela vpravo, na kouzelnickou knihu. Zde můžete pomocí šipek nahoru a dolů volit z nabídky kouzel. Rozhodnete-li se nějaké kouzlo seslat, stiskněte mezerník. Pokud stojíte na správném místě (ve správné obrazovce), projeví se účinek kouzla okamžitě (čarodějka vysloví magickou formuli – pozor, nezáleží na „odmačkávání“, musíte počkat, dokud nezmlčí – a začne čarovat). Za provedení kouzla se neodčer-

pává žádná energie, takže zkoušet kouzlit můžete libovolně často.

Edna může kdekoli vyčarovat svůj kouzelný hrnec. Pro vyvolání kotlíku stisknete klávesu H a hrnec se za okamžik (po vyřčení zaklínadla) objeví. V tu chvíli se automaticky přesunete do inventoře, po kterém se můžete pohybovat obvyklým způsobem. Do kotlíku se dají vkládat byliny, které máte v inventoři. Stačí nastavit „ruku“ na příslušnou ingredienci a mezerníkem ji do kotlíku vložit. Nemusíte vkládat všechny byliny najednou. Jakmile do kotle jednu přísadu vložíte, zůstane tam až do vyrobení lektvaru, a na její uvolnění místo v inventoři můžete vložit jiný předmět. Pokud do kotlíku vložíte správnou kombinaci přísad, automaticky se vyrobí lektvar. V případě, že některé přísady už jste již do kotlíku vložili, ale ještě je nemáte všechny, a potřebujete ho tedy prozatím „odčarovat“, stiskněte Enter.

Ostatní ovládání hry je jednoduché. Jestliže stisknete během hry klávesu Esc, jste dotázáni, zda chcete hru opravdu ukončit. Pokud stisknete znovu Esc, hru opustíte a vrátíte se do operačního systému. Jestliže jste si svůj úmysl rozmysleli, stiskněte mezerník, a můžete pokračovat ve hře.

Stisknutím klávesy F2 uložíte na disk aktuální pozici ve hře. Automaticky se tím přemáže pozice předemšlá. Pozice na disku zůstává až do uložení další pozice. Můžete proto hru kdykoliv opustit a pokračovat v ní jindy. Nebo se můžete k uložení pozici vrátit v případě, že čarodějka zemře či se dostane do bezvýhodné situace – hrát hru znovu od začátku by byla samozřejmě nuda (zvláště, pokud jste se již dostali daleko). Pozici načtete kdykoliv pomocí klávesy F3. Hra se tím vrátí přesně do fáze, ve které jste ji uložili.

Doporučujeme čas od času hru ukládat. Nikdy totiž nevíte, kdy vypnou proud nebo vám „vytuhne“ počítač. Uložení pozice předejde srdečnímu infarktu a ničení nábytku kolem sebe.

Tip: Myslíme si, že jedna pozice ve hře, jako je *Edna*, dostacuje – neprovokuje tolik k podvádění. Pokud by vám ale tato možnost přesto nestačila, můžete si soubor s uložení pozicí (jmenuje se SAVEGAME.DAT a nachází se v adresáři, kam jste *Ednu* nainstalovali) někým zkopírovat a na jeho místo uložit pozici jinou. Poté můžete tyto dva (popř. více) souborů střídat (kopírovat do adresáře *Edny* a zase jímam) podle toho, jak je třeba.

Pozor! Na několika místech hry program čeká na stisknutí libovolné klávesy nebo mezerníku. Třeba při přechodu z jednoho prostředí do druhého (např. z lesa do hradu).

# Prognóza - hry v roce 2001

Konec milénia se nezadržitelně blíží. Završení jedné éry bývá vhodným okamžikem pro zamyšlení či bilancování. Neméně vhodné je ale i pro předpovědi a odhady věcí příštích. Jaké tedy budou hry ve třetím tisíciletí. Jak budou vypadat? Jaké žánry přežijí, a které naopak zaniknou? Na čem je budeme hrát? A kdo je vlastně bude hrát?



Constantine Hantzopoulos  
Looking Glass

Martyn Brown  
Team 17

Trevor Chan  
Interactive Magic

Glenn Corpes  
Lost Toys

Graeme Devine  
Id Software



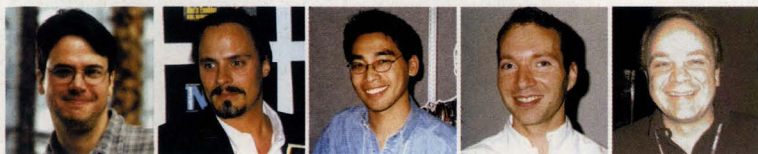
Brian Fargo  
Interplay

Tim Goodlet  
Microprose

Richard „Levelord“ Gray  
Ritual

Tom Hall  
Ion Storm

Torsten Hess  
BlueByte



Clayton Kauzlaric  
Cavedog

Lorne Lanning  
Oddworld

Vince Lee  
LucasArts

Jordan Mechner  
Red Orb

Sid Meier  
Firaxis



Nigel Mills  
NovaLogic

Peter Molyneux  
Lionhead

Mike Montgomery  
Bitmap Brothers

Jörg Neumann  
Digital Anvil

Mike Nichols  
Surreal



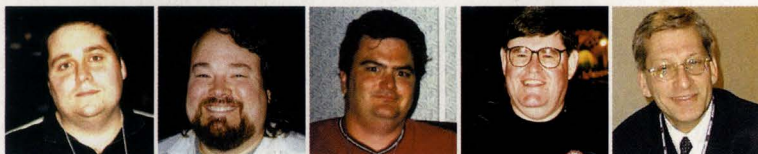
Gabe Newell  
Valve

Dave Perry  
Shiny

Tom Putzki  
Piranha Bytes

Brian Raffol  
Raven

Chris Roberts  
Digital Anvil



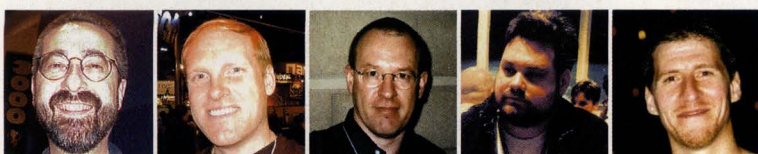
Erin Roberts  
Digital Anvil

Bill Roper  
Blizzard

Tim Schafer  
LucasArts

Bruce Shelley  
Ensemble Studios

Robert Sirotek  
SirTech



Warren Spector  
Ion Storm

Brian Sullivan  
Ensemble Studios

Don Whitefort  
DID

Erik Yeo  
7-Games

Tony Zurovec  
Digital Anvil

Podobné myšlenky zřejmě vířily i hlavami našich kolegů z německého GameStaru, a tak se rozhodli uspořádat věc ne zrovna obvyklou, ale bezesporu úctyhodnou – anketu mezi nejvýznamnějšími osobnostmi herního průmyslu, jejímž cílem bylo získat obraz věcí příštích, který vidí ti, již se na blízké i vzdálenější budoucnosti herního odvětví podepíší asi nejvíce. Takže pánové, jak podle vás bude vypadat herní svět roku 2001?

Tváře dotazovaných vidíte na fotografiích a je téměř jisté, že mnohé z nich neznáte – i my jsme ostatně v některých případech tápali a vzpomínali. Najdete zde i takové legendy jako Sida Meiera (*Civilization 3*), Petera Molyneuxe (*Black & White*), Chrise Robertse (*Freelancer*), Gabe Newella (*Half-Life*), Bruce Shelleyho (*Age of Empires 2*) a zakladatele společnosti Interplay Briana Far-

ga. Tentokrát jsme se však neptali na jejich další hru, ale zajímalo nás, jak vidí budoucnost počítačové zábavy.

## Nejmilejší hra

Úvodní otázka vypadala na první pohled jednoduše, když jsme se zeptali „Na kterou hru se těšíš nejvíce?“, ale ve chvíli, kdy se chystali s úsměvem jmenovat právě tu svoji, jsme dodali: „...která ale nepochází od tebe samého nebo od tvé společnosti.“ To se již dotázání začali rozpakovat a při možnosti jmenovat pouze jednu si chtěli být zřejmě jisti, že jmenují tu skutečně pravou. Robert Sirotek nám dokonce mailoval, že se nakonec rozmyslel, a místo na výstavě jmenované *Vampire* se rozhodl pro *Planescape* od Guida Henkela. Z toho si můžete udělat obrázek, že každá jmenovaná hra bude zřejmě velmi zajímavá, a pokud je zmíněna dvakrát či třikrát, pak to zřejmě bude opravdová bomba. Odpovědi na tuto i následující

## Nejoblíbenější žánr 2001



Po jednom hlasu: 3D realtime taktické hry, sportovní hry, internetové hry

Výsledek: Stratégové si nemusí dělat starosti, 15 z 35 dotázaných věří, že strategie budou i v roce 2001 nejdůležitějším žánrem, následovány 3D akčními hrami.

Vysvětlení: Dotázání měli předpovědět, které žánry budou v roce 2001 nejoblíbenější. Museli sdělit pouze jeden žánr, odpovědi jako „mix žánrů“ se nepočítaly.

## Nejočekávanější hry v r. 2001 podle návrhářů\*

Titul	Hlasy
Age of Empires II	3
Tiberian Sun	3
Diablo II	3
Quake III Arena	3
Giants	2
MechWarrior 3	2
Ultima IX	2

Po jednom hlasu:

Black&White

Dark Reign 2

Deus Ex

Drakan

Driver

Flanker 2

Homeworld

Indiana Jones 5

Messiah

Planescape

Rayman 2

Shogun

The Sims

Vampire

\* Vysvětlení: Přesné znění otázky bylo: „Na jakou PC hru se nejvíce těšíš?“ Návrháři museli jmenovat jednu hru, která nepochází od nich samých či od jejich společnosti.

neoblíbenější žánr“ sestupný trend pro adventury, Sid Meier jmenoval (proti současnému trendu) „3D akce“. Při pokenu jsme ovšem také zaznamenali, že většina vidí budoucnost ve hrách s dějovou linkou – a je jedno, jestli se bude jednat o „strategii s příběhem“, nebo o „3D akci s příběhem“.

### On-line vs. sólo

Zeptali jsme se herních návrhářů, jak se bude dělit čas jejich zákazníků mezi internetové a obvyklé hraní. Výsledek je zajímavý – podle jejich odhadu bude pětina času věnována čistě multiplayerovým hrám. Přitom jsme jasně definovali, že hry, které mají kromě jiného i multiplayerový mód (například *Diablo*) nebo deathmatch (jako *Half-Life*), nepatří do skupiny čistě „internetových“ her. Miněny byly explicitní hry jako *Ultima Online*, které dovolují současné hraní stovkám i tisícům hráčů najednou.

### Příležitostní hráči vedou

Když jsme sečetli proroctví všech 35 dotázaných, tvořila skupina „hardcore“ hráčů v roce 2001 definitivně menšinu. Více než dvě třetiny budou tvořit „příležitostní hráči“. Ale nemusíte se bát, že kvůli tomu přestanou herní firmy vydávat zajímavé tituly pro zkušené hráče. Stejně jako bude stoupat počet příležitostných hráčů, bude se z nich rekrutovat i stále více stálých hráčů, což bude s povděkem kvitováno i při vývoji her pro ně.

### Konzole a PlayStation 2

Díky svým speciálním čipům bude moci PlayStation 2 od společnosti Sony strčit v oblasti grafického výkonu do kapsy každé PC. Jeden z vývojářů hry *Drakan* nám na výstavě prozradil, že jeho hra může teoreticky běžet na PlayStation 2 až osmkrát rychleji. Přesto však dotázaní VIP odpověděli, že po počátečním úspěchu konzoli se do vedení dostanou opět PC. Už v roce 2001 by měla být většina her vyvíjena pro PC – s PlayStation 2 v těsném závěsu a nadále by se měl rozdíl ve prospěch PC zvětšovat.

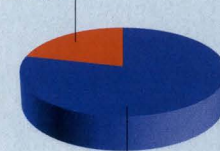
Jörg Langer

9 0236

## Kolik času budou hráči v r. 2001 trávit s on-line hrami a kolik s klasickými hrami?

on-line hry:

21 %



klasické hry:

79 %

Hlasy:

5 vývojářů odhaduje poměr on-line her na méně než 9 %

18 vývojářů odhaduje poměr on-line her od 10 % do 29 %

12 vývojářů odhaduje poměr on-line her na 30 % a výš

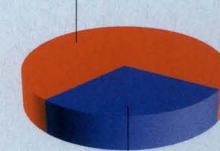
**Výsledek:** Návrháři věří, že v roce 2001 bude tvořit podíl her typu *Ultima Online* na celkovém čase stráveném u her celou pětinu.

**Vysvětlení:** Termin on-line hra označuje čistě internetovou hru (jako např. *Everquest*). Pod pojem „běžná hra“ spadají sólo hry s multiplayerovým módem (jako *Starcraft* na Battlenetu).

## Jaký bude v r. 2001 podíl příležitostných hráčů a pravidelných hráčů?

příležitostný hráč:

71 %



hardcore hráč:

29 %

Hlasy:

4 vývojáři odhadují poměr příležitostných hráčů pod 50 %

24 vývojářů odhaduje poměr příležitostných hráčů od 51 do 80 %

7 vývojářů odhaduje poměr příležitostných hráčů nad 81 %

**Výsledek:** Úspěch her *Deer Hunter* a *Barbie* návrháře zjevně ovlivnil: odborníci věří, že v roce 2001 bude méně než jedna třetina hráčů spadat pod označení „hardcore hráči“.

**Vysvětlení:** Pod pojmem „běžní hráči“ byli miněny zákazníci, kteří používají PC převážně k jiným účelům než na hraní a nehrají pravidelně nebo obzvláště často.

## Kolik % herního výkonu high-endového PC bude v r. 2001 poskytovat PlayStation

Výkon PlayStation 2: 93 % (PC: 100 %)



Hlasy:

15 vývojářů hodnotilo výkon PSX2 pod 80 %

17 vývojářů hodnotilo výkon PSX2 mezi 81 a 120 %

3 vývojáři hodnotili výkon PSX2 121 % a výše

**Výsledek:** Většina dotázaných je přesvědčena, že v roce 2001 již bude PlayStation 2 svým herním výkonem těsně za high-end PC a že se tento odstup bude nadále zvětšovat v prospěch PC.

**Vysvětlení:** Chtěli jsme znát názor na celkový výkon, bez ohledu např. na herní žánry. U high-end PC (představuje 100 % trhu) měli dotázaní předpovědět vývoj PC (především grafických karet) do roku 2001.



Warren Spector, Ion Storm  
Aktuelles Projekt: Deus Ex

Část rozhovorů našich kolegů z německého GameStaru s předními herními vývojáři naleznete ve formě videa i na našem CD. Mimo jiné se můžete těšit na Petera Molyneuxe, Johna Romera a Richarda Gariotta. Video je v angličtině s českými titulky.

otázky naleznete v přehledných rámečcích.

### Otázka žánru

Při otázce na nejoblíbenější

a nejoblíbenější žánr roku 2001 hrály roli chladné prognózy stejně jako osobní preference. Přestože většina kolegů předpověděla při otázce „nej-

## Nejoblíbenější žánr 2001

Adventury	10 hlasů
Simulátory	6 hlasů
Realtime strategie	5 hlasů
Mlátičky	3 hlasy
Arkády	3 hlasy
3D akce	2 hlasy

**Po jednom hlasu:** Tahové strategie, lovecké simulátory, RPG, logické hry, sportovní hry.

**Výsledek:** Adventury čeká podle mínění většiny návrhářů chudá budoucnost, simulátory zůstanou okrajovým žánrem. Někteří návrháři mají také konečně dost reálných strategií.

**Vysvětlení:** Dotázaní měli odpovědět, který žánr bude v roce 2001 nejméně ceněn. Rozhodnout se směli pouze pro jeden.

# Technologie přelomu tisíciletí

Jako počítačová hráči se s novinkami a inovacemi setkáváte neustále, a tak je často přejdete bez povšimnutí. Technologie, které vám chceme představit na následujících řádcích, ale rozhodně za povšimnutí stojí. Právě díky nim totiž dojde k obrovskému posunu mnoha herních žánrů dále k dokonalosti.

## 3D škálovatelnost

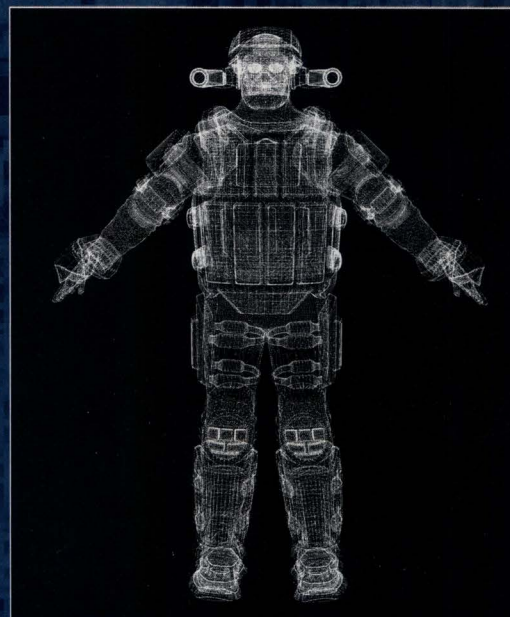
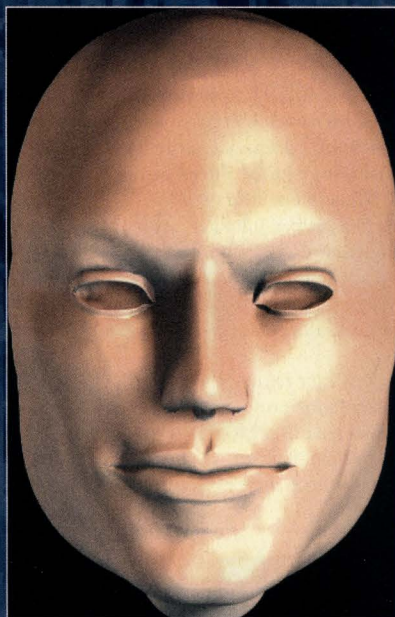
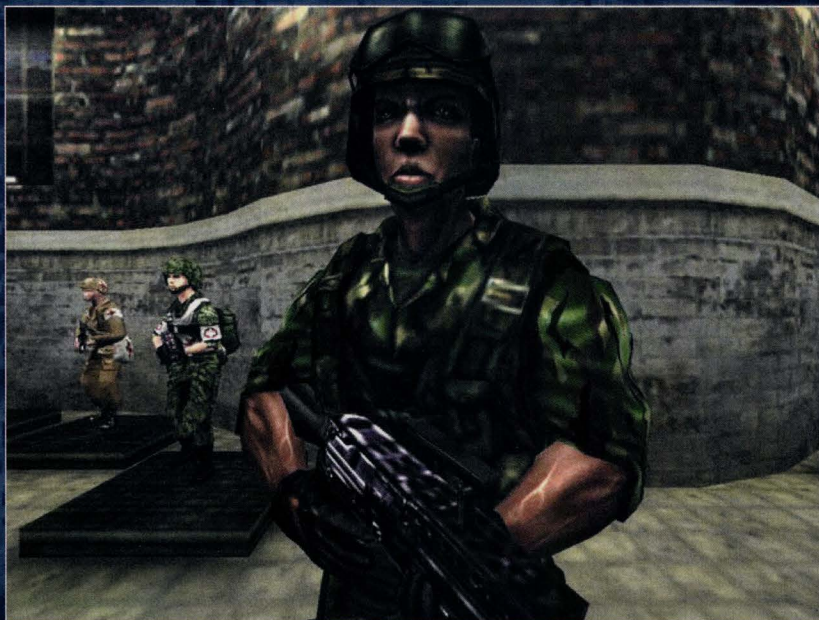
Jednou z největších potíží, se kterými se musí herní vývojáři na PC potýkat, je různorodost počítačů. Nejde jen o míru kompatibility – ta s přechodem DirectX zlepšila – ale zejména o fakt, že opravdu výkonné počítače má jen hrstka náruživých hráčů. Ty nejlepší a nejkvalitnější hry se proto k příležitostným hráčům dostanou přinejlepším s velkým zpožděním.

A právě technologie zvané souhrnně 3D scalability (nedokonalý překlad do češtiny by mohl být právě škálovatelnost) by měly přinést dramatický obrat v oblasti hardwarové náročnosti 3D her. Pokud například MRM technologie Intelu bude fungovat tak, jak herní vývojáři doufají, mohla by se uzavřít ona pomyslná mezera mezi nejvýkonnějšími a slabšími počítači – prakticky každý by mohl hrát nejnovější hry.

MRM znamená „multi resolution mesh“, tedy model v několika rozlišeních, u něž je možná změna detailů během vykreslování. Znamená to, že hra může měnit detaily postav a předmětů v závislosti na jejich vzdálenosti, důležitosti a výkonu procesoru. Jak říká Gabe Newell z Valve Software, šéf projektů *Half-Life* a *Team Fortress 2*: „Každý, kdo má co dočinění s 3D modelováním, by se měl zaměřit na škálovatelné LOD (level-of-detail) zobrazování. V oblasti 3D grafiky je to prioritní číslo jedna na několik příštích let.“

## Odbourávání modelů

Vedle vlastní škálovatelnosti je další důležitou funkcí, kterou obsahují technologie jako MRM, schopnost odbourávat části 3D modelů, které již nejsou vidět, či udržovat konstantní počet polygonů (polygon znamená víceúhelník, v případě 3D hry jde obvykle o trojúhelník) na obrazovce, a tím opět ubírat zátěž procesoru. „Takovýto druh škálovatelného



vykreslování je důležitý, pokud chcete, aby i majitelé slabších PC mohli hrát hry slušnou rychlostí, zatímco na nadupaném PC si můžete užívat maximálních detailů.“ říká Gabe Newell. Nejpodstatnější přitom je, že jsou odbourány pouze „nepotřebné“ polygony, a ne ty, které tvoří základní tvar 3D objektů.

Možná nejzajímavější je právě možnost udržení konstantního množství polygonů. Greg Borud z Pandemic Studios k tomu dodává: „Pokud chceme dát do *Dark Reign 2* obrovskou explozi s mnoha polygony, můžeme MRM nechat odebrat polygony z okolních jednotek a předmětů na obrazovce. Dočasně snížení detailu jednotek





si ani nevšimnete, protože budete v tu chvíli sledovat ten obrovský výbuch.“

3D škálovatelnost spolu s dalšími inovacemi ale umožní i mnoho dalších, ve 3D hrách dříve nemyslitelných postupů. Jen si představte animované obličej, které dokáží vyjadřovat emoce, jako je strach, bolest či údiv. Nebo možnost animovat pohyb svalstva pod kůží či oblek vlající za běžící postavou. To co bylo dříve možné jen v počítačové animaci pro filmové triky, se stane během příštích měsíců v počítačových hrách samozřejmostí – tituly, jako je *Messiah*, *Team Fortress 2* nebo *Vampire: The Masquerade* jsou jen začátkem, špičkou ledovce, který do nás narazí již před letošními Vánoci.

3D škálovatelnost pochopitelně neřeší všechny problémy, se kterými se v současnosti 3D grafika potýká – je to jen další z krůčků v nekonečné evoluci technologie používající pro vytváření trojrozměrných modelů polygony. Nesmíme ovšem zapomenout, že její základy byly položeny již před více než 30 lety. Možná, že by bylo na čase vymyslet něco zcela nového a odlišného. Inu, uvidíme, co nám přinese příští tisíciletí.

### Hlasová komunikace

Příroda nás obdařila pěti smysly. Při komunikaci s počítačem ale používáme stěží tři. Na využití čichu a chuti sice ještě nějaký ten pátek nedojde (pokud pomíneme smradlavé papírky v krabici s *Larrym 7*, které vám měly přiblížit pachy v různých částech hry), avšak jedním ze smyslů, jehož využití má stále daleko k dokonalosti, je sluch. Tedy, počítač samozřejmě poslouchat můžete a občas se dokonce dočkáte i nějakého toho vyděšeného kviknutí, když provádíte Windows něco, s čím velký Bill nepočítal. Kam se ale poděla řeč? Kam se poděl základní prostředek lidské komunikace?

Připadá vám promlouvání k počítači či dokonce jeho inteligentní odpovědi jako hudba vzdálené budoucnosti? Věřte, že herním designérům rozhodně ne. Možnost povídat si se spoluhráči v některých multiplayerových hrách po lokální síti existuje již dnes... a zítra?

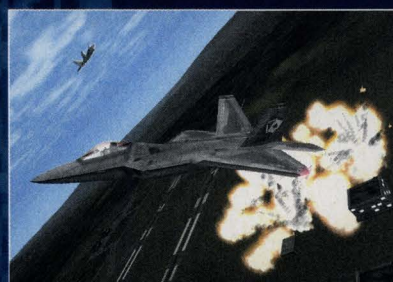
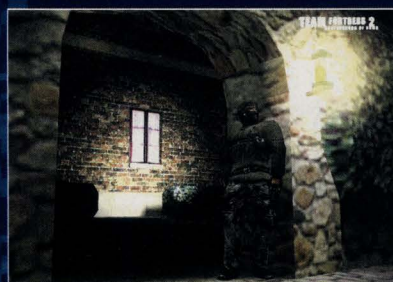
### Nejprve multiplayer

Existují ale už i první experimenty s využitím řeči v internetovém multiplayeru. Ostatně John Burtovitch, šéf vývoje firmy NovaLogic, k tomu říká: „Hlasová komunikace může probíhat přes 28,8 modem. Technologie VON vyžaduje jen minimální přenosovou kapacitu. Využíváme pokročilé systémy komprese zvuku, aniž bychom museli příliš snižovat jeho kvalitu.“ *F-22 Lightning* a některé další hry si tak můžete zahrát i s mikrofonom – je tu ale jedno velké omezení, současně spolu mohou hovořit jen dva hráči. I to by se ale v budoucnu mělo změnit.

### A co na to počítač? Že mlčí?

Nebude mlčet. „Inteligentní systémy pro syntézu řeči urazily za posledních deset let dlouhou cestu,“ uvažuje Chris Norden z *Ion Stormu*. „Výkonný počítač může nyní provádět velmi věrnou syntézu hlasu, včetně emotivních zabarvení. To by mohlo mít zcela zásadní vliv na atmosféru i hratelnost. „Syntéza řeči znamená převod psaného textu do mluvené formy, někteří vývojáři přitom předpokládají, že již v nadcházejících letech pokročí natolik, že ve hrách (ale i ve filmu) prakticky zanikne potřeba dabingu skutečnými lidmi.“

Samozřejmě syntéza řeči představuje jen polovinu všeho – tou druhou, neméně náročnou, ovšem stejně tak proveditelnou, je rozpoznávání mluveného slova. Představte si adventure hru. S postavami se bavíte prostřednictvím mikrofonom. Počítač převede vaši

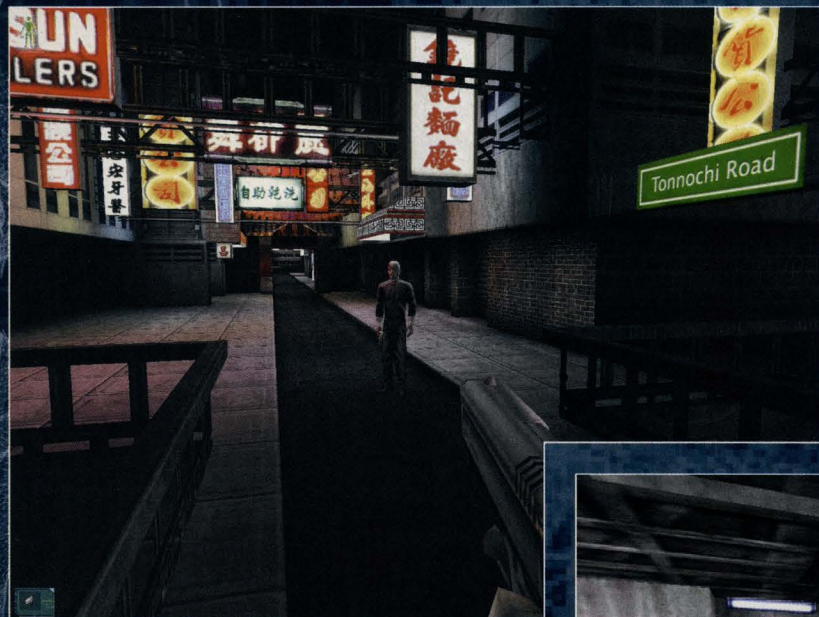


řeč do psané formy, analyzuje ji (porovnává s odpovědmi možnými v dané situaci, a vybírá tu nejpodobnější) a následně prostřednictvím herních postav smysluplně a inteligentně odpovídá. Pravda, podobné systémy jsou dnes stále spíše ve stadiu výzkumu a vývoje – ale proboha kde byly 3D akcelerátory před pouhými šesti lety?

### Inteligence neuronových sítí a neurčitá logika

Umělá inteligence (AI) je jedním z nejkritizovanějších prvků počítačových her. A není divu, soupeřit se spontánností, rychlostí, ale i nevyzpytatelností a nepředvídatelností inteligence lidské (nemluvě o vrozené intuici) je opravdu těžký úkol. Možnou pomocí ale herní designéři mohli hledat postupech, které definovala matematická věda již před dlouhou dobou a které snad nahradí onen nedokonalý a často kritizovaný princip „if: then“ (if: then lze do lidské řeči převést asi jako „jestliže se stane X: pak proved' Y“).

Inteligence neuronových sítí se snaží simulovat aktivitu lidského mozku vytvořením umělé inteligence, ovlivňované různými „stavými myslí“, čímž se otevírají nové alternativy v rozhodování. „Umělá inteligence v *Deus Ex* bude rozhodně patřit mezi ty nejpokročilejší, jaké se v počítačových RPG hrách dosud objevily,“ prohlašuje Harvey Smith z *Ion Stormu*. „NPC (postavy, které ovládá počítač) budou schopny mít několik rozličných 'stavů vědomí', aby mohly lépe reagovat na dění ve svém okolí. Na jisté podněty budou umět reagovat různě – a podle způsobu, jakým se postava chová, rozmlouvá s vámi, ostatními NPC či reaguje, budete moci usoudit, co si myslí či jakou má náladu.“ To znamená, že ve hře využívající inteligence neuronových sítí tak bude například možné někoho



překvapit, vylekat či dokonce rozesmát.

„V budoucnu by to znamenalo lepší simulaci a méně skriptování,“ říká Smith. „Asi největším problémem skriptování je jeho samotná podstata – jedná se o předem sepsanou řadu předpokládaných či předurčených kroků. A předurčené znamená, že hráč má v herním světě mnohem menší svobodu.“

### Global Unit Behaviors

Další možnost je vybavit AI množinou reakcí, které ke své aktivaci používají jeden či více obecných podnětů přicházejících z herního prostředí. „Vytvoření Global Unit Behaviors umožní mnohem větší rozmanitost reakcí v porovnání s tím, co můžeme vytvořit pomocí standardního skriptování,“ říká Harvey Smith. „Pokud hráč reaguje nějakým zcela nepředvídatelným způsobem, skriptovaná scéna může selhat.“

Ve skriptovaných hrách se tak může stát, že hra (respektive NPC postavy) nezareaguje správně na nějakou neočekávanou situaci. Pokud například vytáhnete zbraň v momentě, kdy k tomu není žádný důvod, NPC si toho vůbec nemusí „vsimnout“. Hra obsahující Global Unit Behaviors je oproti tomu vybavena sadou obecných informací

typu „zbraň znamená nebezpečí“. Herní postava pak může reagovat způsobem odpovídajícím situaci (v závislosti na ostatních podnětech se může rozčilit, utéct nebo zaútočit apod.).

### Neurčitá logika

Fuzzy Logic (což lze přeložit jako neurčitá logika) je poměrně komplikovaný systém využívající tzv. členské funkce (membership functions) a proceduru odvození (inference procedure). OK, takže raději názorně a česky:

Představte si, že útočíte na nepřátelské kulometné hnízdo. Jsou v něm dva vojáci vybavení kulometem (jak jinak) a čelní útok logicky nepřichází v úvahu. V „klasické“ akční hře byste se asi museli uchýlit k postupné a opatrné likvidaci obou vojáků granáty, u hry využívající neurčitou logiku ale můžete použít i jiný postup. Vojáci v bunkru totiž budou bojovat, jen pokud budou mít dostatečné společné „sebevědomí“. Právě sebevědomí je ona členská funkce, která je v tomto případě tvořena několika faktory – například „dobrý výhled“, „dostatek munice“ a „zdraví“.

Rozhodnete se proto opatrně fingovat útoky tak dlouho, až jim dojde munice. Díky kouřovým granátům se zhoršuje i prvek „dobrý výhled“. Na-

konec ještě některého z nich zraní či zabije vás odstřelovač. Hodnota členské funkce „sebevědomí“ neustále klesá, až se nakonec řídicí AI rozhodne a nechá oba vojáky, aby se vzdali.

Může to znít nereálné, prvky AI, jako je Fuzzy Logic, ale nejsou pro programátory nic nového (v přístrojích typu Newton či PalmPilot se jich používá již řádku let pro rozpoznávání písma) a s jejich využitím se počítá již dnes právě ve strategických a akčních hrách. Když jsme před pár lety hráli *Jedi Knighta*, připadlo nám neuvěřitelné, že ve hře funguje moment překvapení. Nu, nebude to trvat dlouho, a počítačové protivníci budou překvapovat a strašit nás...

### Epilog, nebo prolog?

Dnes hovoříme o reálné vyhlížejších, chovajících se a v rámci možnosti i „myslících“ herních postavách – a za pár měsíců možná začneme uvažovat o takových detailech, jako je pocení :-). Možná že to může znít šílené, ale to co dnes straší průměrné herce v Hollywoodu (k nerozeznání podobné alternativám vytvořeným počítačem), znamená pro nás jen jedno – hezčí, reálnější a snad i zábavnější hry, které nás v budoucnu čekají.

Lukáš Erben

9 0237



## OTÁZKY

1. Jaká je vaše nejočekávanější hra a proč?
2. Jak budou podle vás vypadat hry v roce 2000, v čem se především změní oproti současným?
3. Jak budou podle vás vypadat hry za nějakých 15 let?

## ODPOVĚDI

## Viktor Bocan



1. Ze strategií se nemohu dočkat *Shoguna* – monumentální bitvy v prostředí feudálního Japonska tu ještě nebyly. A z ostatních žánrů se snad dožijí kvalitní PC bojovky v podobě *Fighting Force 2*.

2. Určitě ten rok nevidím jako nějaký mezník, prostě budou pokračovat trendy které existují – multiplayer přes internet, 3D grafika, hezčí efekty a bohužel i směřování k širším masám, což může konkrétně u strategií znamenat větší akčnost, barevnost a více efektů za cenu snížení taktických nároků a nutnosti nejdřív myslet, a pak teprve klikat. Pravý zlom přijde až v okamžiku, kdy opustíme myš a klávesnici – ostatně, hráči automaty už na tuto cestu vykročily.

3. Je přece úplně jasné, čemu patří budoucnost – virtuální realitě. A tak se ve *Warcraftu XIV* budete nad bojištěm prohánět na létajícím koberci, z *Half-life X* vám naskočí pravá vyrážka a při *Lule: The Sexy Empire VI...*

## Bob Koutský



1. Co se simulátorů týče, hodně se těším *B-17 II*, který má obrovský potenciál, ale i riziko propadání. Pak asi na *Harpoon 4*, moderní námořní bitvy jsou, alespoň pro mne, hodně atraktivní.

2. Vypadá to, že autoři si začínají pomalu ale jistě uvědomovat, že technické zpracování není vše, že na prvním místě by měla být hrátelnost a dobré a originální nápady. V simulátorech se toho na první pohled asi moc nezmění – pořád odstartujete, někde poletíte, někoho sestřelíte a možná se vrátíte. Ale na druhý pohled nás čekají skvělé změny. Inteli-

gence nepřítel, dynamické bojiště a hlavně pořádný multiplayer po internetu – už aby měl internet pořádnou přenosovou kapacitu.

3. Já pevně doufám, že už to dojde tak daleko, že pokroky ve virtuální realitě a jejím propojení s nervovou soustavou umožní, aby herní čas plynul pomaleji než čas reálný.

## Tomáš Varoščák



1. Není snadnější otázka pro příznivce RPG. *Diablo II* je jasně na špici, z adventur zase vede na celé čáře *Gabriel Knight III* a ostatním kolegům bych záviděl snad jen *Tiberian Sun*.

2. V příštím roce bude vývoj pokračovat stejným směrem jako letos, a bude tomu tak dlouho, dokud nepříjde nějaká revoluční technologie. Třeba herní implantáty, různé fyzické propojování hráčů s počítači atp. Do té doby se ale budou vývojáři držet osvědčených principů a zlepšení dozná jen grafika a zvuky. Ostatně jak by mohly technické pokroky měnit kvalitu průběhu?

3. Viděl bych to asi tak, že hráč bude napojen na svůj herní stroj, a mezi oběma povedou různé hadičky, trubičky a kablíčky. Některými se bude pohybovat software, jinými poteče do hráčova organismu droga.

## Lukáš Erben



1. Ve sportech je to posledních pár let pořád to samé. Ale mám-li si vybrat svého osobního favorita, pak *FIFA 2000*.

Co se zbytku herního spektra týče, tak *System Shock 2*.

2. Rok 2000 je velmi blízká budoucnost, takže nečekejte žádné převraty či revoluční změny. Určitě se dočkáme vydání mnoha zajímavých týmově-taktických her (typu *Team Fortress 2* či *Unreal Tournament*) – ty čeká obrovský boom. Většina her bude vyvíjena pro hraní v rozlišení 1024 x 768 a výš. Ve sportech se dočkáme největších změn v oblasti animace hráčů a samozřejmě vylepšování grafiky a fyziky v závodních hrách.

3. Za patnáct let si už nikdo nevzpomeneme, co je 2D grafika, CD-ROM,

klávesnice či papírový herní časopis. A buh ví, na co všechno si po těch letech díky pouchaným digitálním dířům a dalším chybám počítačů nevzpomeneme.

## Karel Papík

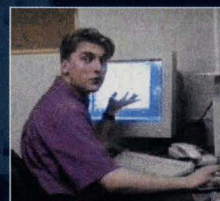


1. Já osobně se nejvíce těším na *Vampire The Masquerade: Redemption*, protože jsem kdysi hrával originální papírovou verzi a dodnes to pokládám za jeden ze svých nejlepších herních zážitků vůbec.

2. Mám pocit, že herní hardware se vyvíjí mnohem rychleji než invence designérů a tvůrců her vůbec. To je stejný trend, jaký lze vysledovat i ve filmu či literatuře. Takže si myslím, že i příští rok se objeví *Quakové* a *Half-Lifové*, jen rozlišení bude větší, monitory o pár palců nakynou, ale hry budou vycházet podobně jako dosud. Nic převratného se nestane, tvůrčí impotence potrvá.

3. V roce 2015 se opět objeví *Quakové* a *Half-Lifové*, jen rozlišení bude větší, monitory o pár palců nakynou, ale hry budou vycházet podobně jako dosud. Nic převratného se nestane, tvůrčí impotence potrvá. Ehm.

## Jan Modrák



1. Těžko mohu vybrat jen jeden kousek – v nejbližší době to je samozřejmě *Quake III*

*Arena* a *Duke Nukem Forever*, ve vzdálenější *Half-Life 2*, ale třeba i ohromně originální *The Sims*.

2. Ve 3D akcích se díkybohu vedle multiplayerových her zachovávají i tituly s důrazem na příběh, čemuž do značné míry vděčíme *Half-Lifu*, který dokázal, že to lidi pořád táhne. Jinak myslím, že se dočkáme razantních zlepšení v technologii a minimálně dvojnásobně rychlých procesorů, velkých pamětí a výkonných akceleračních. Snad také konečně alespoň trochu většího standardizování softwaru i hardwaru (ne že bych fandil Microsoftu).

3. Já na virtuální realitu v žádném případě nevěřím, na monitorech se však reality rozhodně dočkáme. Podobně dlouhá však byla i cesta od *Pac-Mana* k *Unrealu*, takže možné je vše. Ale za toho *Half-Life X* bych se nezlobil...

## Žebříčky

## ČESKÁ REPUBLIKA

1. Need for Speed 4 (EA)
2. Ve stínu havrana (Cinemas)
3. SW: E I The Phantom Menace (Activision)
4. Polda (Zima Software)
5. Expendable (Rage)

## VELKÁ BRITÁNIE

1. Total Annihilation: Kingdoms (GT)
2. Dungeon Keeper 2 (EA)
3. Championship Manager 3 (Eidos)
4. SW: E I The Phantom Menace (Activision)
5. Outcast (Infogrames)

## USA

1. SW: E I The Phantom Menace (LucasArts)
2. MechWarrior 3 (Hasbro)
3. SW: E I Racer (LucasArts)
4. RollerCoaster Tycoon (Hasbro)
5. Rainbow Six Gold Ed. (Red Storm)

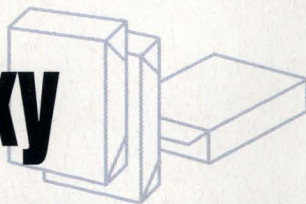
Tento měsíc jsou jediným pojitkem Star Wars, a tak se pozastavím pouze nad tím, že v americké TOP 10 je tentokrát jediný mainstreamový titul, a to *Monopoly* – jinak zde naleznete skvělé pecky *Might and Magic VII*, *Aliens vs. Predator*, *SimCity 3000* a novou *Civilizaci*.

Společnost JRC také zveřejnila žebříček 30 nejuspěšnějších her prvního pololetí. Na PC samozřejmě zvítězil *Polda*, který již trhnul všechny rekordy, na druhém místě jej následuje *SimCity 3000*, dále *Baldur's Gate*, *HOMM3* a *Horké léto*, jehož prodej se teď, v horkém létě, určitě ještě zvýší...



GameStar

## Novinky



## Pokračování Starsiege Tribes

Společnost Dynamix oznámila pokračování multiplayerové on-line hry *Starsiege Tribes* nazvané *Tribes Extreme*. Hlavní změna spočívá především v singleplayeru, i když internet a LAN multiplayer zůstal samozřejmě zachován. Podle tvůrců jsou singleplayer mise zaměřeny především na výcvik a zdokonalování hráče v týmové spolupráci. Sóló kampaň začínáte jako jeden bojovník a v průběhu misí se kromě dokonalejších zbraní dostanete také k po-



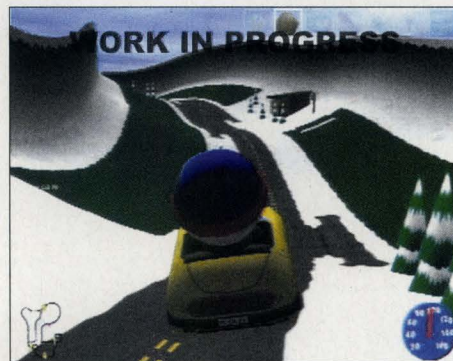
čítačem ovládaným spolubojovníkům, kterým musíte rozdělit funkce na základě jejich specifických vlastností (sniper, scout, assault, defence...). Také v multiplayerovém módu naleznou veteráni *Starsiege Tribes* mnohá zlepšení (jako nové mapy a módy hry, například co-op proti počítačem ovládanému týmu). *Tribes Extreme*



však poběží na stejném enginu jako jeho předchůdce a v samotném systému hry se také nic měnit nebude, takže spíše než o pokračování jde o klasické ždímání peněz v podobě mission packu. Avšak podle jistých zpráv by Dynamix měl zároveň pracovat na pokračování v pravém slova smyslu, které by mělo běžet na zcela novém enginu a mělo by posunout hratelnost *Tribes* opět o něco výš. K tomuto kroku zřejmě velkou měrou přispěl i fakt, že *Starsiege Tribes* je podle průzkumů jedna z nejhranějších internetových 3D akcí, hned po *Quake* a *Half-Life*, což je obrovský úspěch.

## Závody v South Parku

Ačkoliv o přípravě hry *South Park Rally* kolují informace již pěkných pár měsíců, oficiální oznámení celého projektu si firma Acclaim odbyla až před nedávnem. Hra bude zcela logicky založena na velice populárním kresleném seriálu, který si zís-



kává stále více a více sympatizantů. Vývoj hry si vzal na starosti tým Tantalus Interactive, který je pro mne v herním světě tak trochu menší neznámou. Již ze samotné podstaty seriálu vyplývá, že nepůjde o klasické automobilové závody, ale o závodě- ní typu převážně nevážně. Vybírat si budete moci z více než 15 charakterů, které se v seriálu objevují, z nichž každý bude mít své vlastní, originální vozítko, které

## Stručně

## KONEC SWORDS &amp; SORCERY

RPG *Swords & Sorcery: Come Devils, Come*



*Darkness* patří mezi dlouho odkládané hry – původně měla být vydána již v polovině loňského roku. Po dočasném zániku Virgini si projekt vzali pod ochranná křídla ve Westwoodu, dnes však autoři, tým Heuristic Park v čele s D. W. Bradleyem, autorem čtvrtého, pátého a šestého dílu slavné RPG série *Wizardry*, překvapivě ohlásili změnu názvu a především odchod z Westwoodu. Momentálně hledají vhodný název a také vydavatele, takže se všeobecně soudí, že nestihnou na E3 slibovaný termín vydání „léto 99“.

## NAVY SEALS – VZKŘÍŠENÍ

Možná si ještě vzpomenete na projekt *Navy Seals*, který pro Sierra tvořil tým Yosemite. Po důkladném a turbulentním zeměřesení v únoru však byl tento tým (stejně jako mnoho dalších) rozpuštěn a vývojáři se rozdělili k jiným projektům, případně byli propuštěni. Tím se zdálo, že historie nadějněho projektu *Navy Seals* skončila. Avšak bývalý generální ředitel týmu Yosemite, Craig Alexander, ohlásil koncem března svůj záměr založit novou společnost, která by *Navy Seals* dokončila. Současný stav je takový, že na projektu opět pracuje původní tým a hledá se vydavatel projektu, kterým se má údajně opět stát Sierra (!!!). *Navy Seals* je akční taktická hra z prostředí elitních vojenských



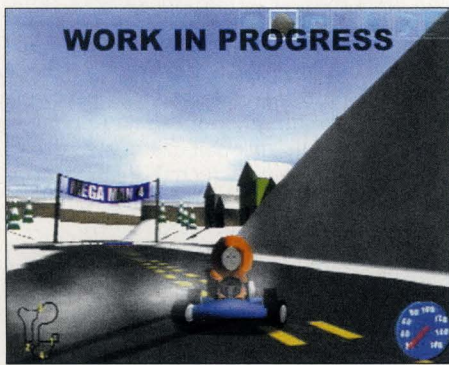
skupin, běžící na 3D enginu z *Unrealu*.

Odborným poradcem je bývalý člen jednotek *Navy Seals* Richard Marcinko, který je autorem knižní série *Rough Warrior*.

## INTERNETOVÝ FOTBALOVÝ MANAŽER

Společnost Anco je známá především pro své fotbalové produkty. Série *Kick Off* kdy si patřila mezi absolutní špičku, ale poslední edice nesaňají konkurenci od EA Sports, Gremlinu či Eidosu ani po kotníky, totéž platí o manažeru *Player Manager Season 98/99* s jediným rozdílem – *Player Manager* nepatřil mezi špičku nikdy. Anco však, jak se zdá, jde do sebe a přichází s unikátním projektem. Firma totiž ohlásila projekt *Player Manager 2000 Online*, který bude založen na internetu. Dosud byl multiplayer

přesně vystihuje jeho osobnost. Například dědeček bude jezdit ve vylepšené verzi svého kolečkového křesla. Závodníci bu-



dou také disponovat ojedinelými speciálními pohyby či manévry, které poslouží k ničení protivníků jako krysy, čokoládové slané kuličky a další. Kromě single závodu nebude opomenut ani multiplayer mód, který se bude skládat z klasických závodů a kooperace. Již nyní je jasné, že v případě *South Park Rally* nepůjde o kdovíjak úspěšný titul. Ostatně i autoři tvrdí, že jde o přesně cílený záměr směřující k fandům seriálu. Ti si jistě budou libovat.

### Princův nový kabát

Vydání *Prince of Persia 3D* se kvapem blíží a my si nyní otloukáme hlavy o zeď, neboť jsme se za celou naši existenci o této ambiciózní hře zapomněli zmínit. A přitom si toto třetí pokračování velice slavné série pozornost jistě zaslouží. Vždyť první dva díly zaujaly opravdu mnoho lidí. Doslova revoluční byl hned první díl, který se Jordanu Mechnerovi vydařil náramně. Společně se svým bratrem (alespoň myslím, že to byl jeho bratr) vytvořili na tehdejší dobu (zhruba deset let tomu nazad) hru dokonalou takřka ve všech směrech. *Prince of Persia* vynikal neuvěřitelnou hrátelností, dokázal skvěle skloubit řešení hádanek s akčnějšími částmi a navíc obsahoval naprosto úžasnou animaci hlavní postavičky. Tenkrát samozřejmě ještě neexistoval žádný motion-capturing, a tak bratři Mechnerové spoustu hodin proseděli na lavičce u dětského hřiště a bedlivě sledovali veškeré pohyby, které pak přene-

sli do počítače. Pak přišla dvojka, jež úspěch ještě prohloubila, a po ní bylo tiicho. Až po několika letech *Prince* opět přichází. Pro skalní fandů však bude spíše zklamáním, neboť hra, věrna trendu 90. let, bude kompletně přenesena do 3D prostředí, což jí dává naprosto odlišný rozměr. S tím souvisí také nutná změna grafické stránky hry, která zatím nevypadá nijak zle. Samotná idea hry zůstane nezměněna, takže i tentokrát si budete muset poradit s padouchem, jenž unesl milovanou princeznu. Hlavní postava by se kromě klasického běhání, skákání a bojování měla naučit i některé nové dovednosti, které se vy budete snažit využít v přibližně patnácti rozsáhlých úrovních. Stejně jako v minulých dílech se budete muset prokousávat řadou logických záhad, vyhýbat se nastraženým pastím a také cestovat na létajícím koberci, který v Persii nemůže chybět. Kdysi prvotřídní hopsačka byla v průběhu



těch několika let přetvořena ve zcela novou hru, jež hodlá konkurovat i akčním adventurám. Je jisté, že mnoho fanoušků originálních „princů“ bude znechuceno – stejně tak jich však hodně bude nadšeno. Která skupina bude větší, se ukáže již tuto zimu, kdy by se měl *Prince of Persia 3D* po dlouhé době konečně ukázat v celé své kráse.

### RPG ze Španělska

Naprosto neznámý španělský tým Rebel Act Studios se dal dohromady s firmou Gremlin spadající momentálně pod expandující francouzskou společnost Infogrames a připravují spolu poměrně zajímavý projekt v podobě hry s názvem *Blade*. Pokud si někteří z vás ihned vybavili Wesley-

ve fotbalových manažerech založen na střídání hráčů u jednoho počítače či v omezeném počtu na síti, zde můžeme očekávat rozsáhlé ligové klání, kde každý tým vede živý protihráč. Myslím, že systém postupu z okresní soutěže do první ligy může být ohromně zajímavý, stejně jako výměna a prodej hráčů. Uvidíme, co se z toho vyklube, konkrétní informace o termínu vydání zatím bohužel nejsou známy, Anco však hodlá projekt dokončit ještě letos.

### CO SE DĚJE S MORTYREM???

Problémy titulu *Mortyr* neberou konce. Ačkoliv Ubi Soft poté, co zakoupili CD-ROM divizi Interactive Magic, o koupi práv na *Mortyr* vůbec nemluvili, nakonec se tato



hra v plánech francouzské firmičky přece jen objevila. Ubi Soft potvrdili, že vlastní i práva na vydání tohoto first person titulu, avšak vydat ho nehodlají. Poněkud prapodivné, že? Vysvětlení je však jednoduché. *Mortyr* se Ubi Softu nehodí do firemní „sbírky“ (*Rayman*, *Tonic Trouble*) kvůli jeho tolikrát omílaným problémům s prý přehnanou brutalitou. I přes to si „fiškulníci“ z Francie řekli, že z *Mortyru* vytřískat peníze jdou, a to velice jednoduchým způsobem. Prodat práva na vydání jiné firmě. Přesně takto tedy bude Ubi Soft postupovat. Doufejme, že se najde nějaký vydavatel, který by měl o *Mortyr* zájem. Jestli ne, tak další alespoň trochu zajímavý titul skončí na popravčím špaluku. Bohužel k naší škodě.

## Stalo se...

**srpen 1997** – Krátce po odchodu z Bullfrogu dává Molyneux před Nintendo, Sony a dalšími herními giganty přednost tvůrčí volnosti a zakládá tým Lionhead Studios. Prvním projektem je *Black&White*.

**12. srpna 1981** – IBM ohlásila svůj nový počítač s procesorem Intel 8088 a cenou 1 565 dolarů. Základní systém nabízí 64 KB RAM, 40 KB ROM, 5,25" disketovou mechaniku a operační systém Microsoft DOS.



**18. srpna 1995** – V amerických kinech má premiéru jeden z prvních filmů vytvořených na motivy počítačové hry, *Mortal Kombat*. Za první víkend vydělává 23 milionů dolarů, takže není divu, že je o dva roky později následuje druhý díl.

**24. srpna 1995** – Po dvou letech slibů Microsoft konečně uvádí na trh operační systém Windows 95. Vydání provází nevídaná reklamní kampaň (MS například proplácí kompletní náklad britských Timesů, které jsou v trafikách zdarma – samozřejmě s náležitou reklamou na Win 95) a Microsoft prodává milion kusů za pouhé čtyři dny.



**srpen 1987** – Jubilejní 20. číslo britského magazínu *Your Sinclair* rozhodně neobsahovalo takovou zeň kvalitních her jako toto číslo *GameStaru*. I když kdo ví, zda si někdo za deset let vzpomene na některou z her, které dnes dostaly přes 90 % – podobně upadly v zapomnění devítkové hry z tehdejšího YS – *Thing Bounces Back*, *The Final Matrix*, *Tai-Pan*, *Killed Until Dead*, *Exolon* a *Deathscape*. V zebříčku oblíbenosti stále vede *BMX Simulator*.

GameStar

### REORGANIZACE V BLUEBYTE

Ačkoliv BlueByte všem sdělovacím prostředkům oznámili uzavření svých poboček ve Velké Británii, zejména té v Northamptonu, nemá prý tento akt znamenat oslabení pozice firmy na herním trhu. Bohužel spousta více či méně schopných lidí tím ztratí svou práci, avšak je jasné, že těm schopnějším bude nabídnuta určitá pozice v „hlavním stanu“ BlueByte, který je v Německu. Dokonce se může stát, že někdo z těchto lidí se nakonec bude podílet na připravovaném datadisku ke strategické hře *Settlers III*, jehož podtitul zní *Quest of the Amazons*. Add-on byl samozřejmě pyšně ukázován na E3, ale možná trochu nepravě jsme o něm zapomněli preferovat. Tak tedy, *Quest of the Amazons* bude ke

## Hrajeme

Toto číslo sice JE prázdninové, jinak však přeplněné velmi kvalitními hrami. Z pohledu hodnocení je zatím snad vůbec nejlepší, takže jsme i my měli z čeho vybírat. V zásadě to fungovalo tak, že si každý hrál to své, několik málo her si však našlo i více zájemců.

### KINGPIN

Ač *Kingpin* nakonec nedopadl zdaleka nejlépe a tak jak si možná někdo představoval, kvality mu upřít nemůžeme – obtížnost sice někoho odradila, Bludrův návod však vyřešil, a proto jej od soumraku do úsvitu smažil také Lukáš Erben a Sváťa Švec. A to ještě nemluvíme o deathmatchi, který zaujal i ostatní.

### MIGHT AND MAGIC VII

Honza Kálal a Tomáš Varoščák odvedli s návodem a recenzí na *MM7* skvělou práci, na které je vidět, že je hra ohromně bavila. Spolu se Svátou se předháněli v tipech, radách a názorech a v okamžiku, kdy tyto řádky čtete, už hru dávno pokořili. Věříme, že se vám bude líbit minimálně stejně jako jim.

### NEED FOR SPEED 4

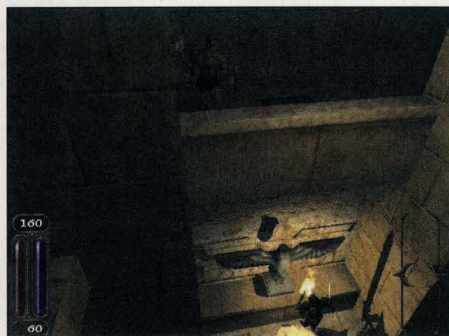
Alkoholový test z minulého čísla nás tak trochu inspiroval – tedy, ne že bychom v něm pokračovali, ale rozhodli jsme se překonat rekord sledovaného subjektu ve střízlivém stavu, což pochopitelně nebylo tak těžké. Multiplayerové jízdy v šesti lidech nás stály několik dní pracovního skluzu, který jsme pak museli pracně dohánět nočními šichtami. Zatím však nic nenasvědčuje tomu, že bychom po uzávěrcce ve smažbě *NFS4* nepokračovali. Posílejte nám své nejlepší časy, my vám je překonáme :-).

GameStar

ho Snipese, pak vás musím ujistit, že jste naprosto vedle, neboť *Blade* nemá se stejným jménem filmem pranic společného. Podle všech indicií by se mělo jednat o akčnější RPG obsahující 17 masivních úrovní, v nichž plníte rozdílné úkoly. S jednou ze čtyř postav (amazonka, trpas-



lík, barbar a rytíř) tak budete muset například zavraždit určitou postavu či potvora, nebo naopak někoho zachránit. Jako vždy se postavy budou odlišovat v mnoha směrech. Trpaslík například bude poměrně silný, ale díky jeho menším nožkám i velice pomalý, barbar již klasicky nebude nejchytřejší atd. S výběrem postavy se také změní samotný děj hry – vyskytnou se jiné situace a budou se muset řešit i odlišné hádanky. Velice rozsáhlá by podle autorů měla být interakce s okolím. Snad každý předmět ve hře se prý bude moci nějakým



způsobem použít. I takové obyčejné věci jako židle, stoly a barely, které v případě velké nouze bude například možno po nepřátelích hodit. „Omáčka“ zkrátka zatím vypadá poměrně zajímavě, jelikož však jde v případě Rebel Act Studios o jejich prvotinu, držel bych se s hodnocením přeci jen

při zemi. *Blade* má mít premiéru kdesi ve třetí čtvrtině tohoto roku, což je prakticky za chvíli.

### Vikingové v létě?

Před pár měsíci jsme vás jen tak letmo informovali o hře *Rune*, která tehdy byla zajímavá pouze dvěma fakty. Za prvé šlo o tematiku Vikingů, která se na počítačích neobjevuje zase tak často, a za druhé si autoři již tehdy nechali licencovat *Unreal* engine. Vývoj hry se mezitím do-



stal do takové fáze, kdy si tvůrci konečně řekli, že nastala vhodná doba na vypuštění konkrétnějších zpráv. Jak již bylo napsáno výše, celé dění se bude odehrávat v dobách, kdy severním ostrovům vládne národ Vikingů, jehož moc se neustále rozrůstá. Do vikingských plánů však nečekaně vstoupí cizí zlo, které si postupně celou populaci začíná podmaňovat. Tato situace nemůže nechat v klidu mladého válečníka Ragnara, který se vydá na cestu, na jejímž konci hodlá zlo zničit. Ačkoliv by zájem o licenci *Unreal* engine mohl vzbuzovat pocit, že *Rune* půjde již



svému chodu vyžadovat originál trojky a nabídne přibližně 10 single map a stejný počet multiplayer map, které budou zaměřené převážně na národ Amazonek. Dále se objeví dvě kampaně, ve kterých si již bude možno vybrat z více ras, přibudou nové budovy (hovoří se přibližně o 40!!!), jednotky (zajímavý například bude zloděj, který bude sloužit zejména k prozkoumávání terénu a kradení nepřátelských zbraní a zlata – jak jinak že?) a také kouzla. Mission pack by se měl objevit již toto září.

### FINAL FANTASY CHCE DO HOLLYWOODU

Série *Final Fantasy* je natolik populární (samozřejmě, že zejména v konzolovém Japonsku), že se autoři rozhodli ji také filmově zpracovat. S hereckými výkony si však

hlavy lámat nemusejí, neboť film bude tvořen jen pomocí počítačové grafiky, která zřejmě bude ve stejném manga stylu jako herní série. Ačkoliv tedy slavných hereckých jmen nebude tolik potřeba, pro dabling postav se nějaké známé obličejky již rýsuji. Zatím se však jedná pouze o spekulace. Z těch opravdu hvězdných se objevují například jména Donald Sutherland, Alec Baldwin či jeden z mých oblíbenců – Steve Buscemi. No, jsem opravdu zvědav, zda Square alespoň jednoho z nich získají. Šance je veliká, neboť z pro mne neznámých důvodů je dabling kreslených filmů u hollywoodských jmen nesmírně populární.

### AMERICKÝ KONGRES JEDNAL O NÁSILÍ

Po littletonském masakru se v USA takřka

horečnatým tempem rozjelo křížové tažení proti násilným hrám, filmům či pornografii, které podle mnoha lidí mohou za zvětšující se kriminalitu mládeže. Projednávání změn zákona se dokonce na popud republikána Henryho Hyda, jenž se patrně snaží veřít do přízné veřejnosti, dostalo až do Kongresu, kde se na toto téma strhla vášnivá debata, která končila hlasováním o přijetí dodatku, jenž by hry či filmy obsahující velké násilí zakazoval prodávat. Naštěstí pro nás a zejména pak pro samotné Američany nebyl přijat, když proti bylo 282 hlasů, zatímco pro hlasovalo 146 kongresmanů. Jedna bitva tedy byla vyhrána, avšak je celkem jisté, že v době, kdy je veřejnost násilnými činy mladistvých velice pobouřena, přijdou kroky další. Doufejme, že stejně tak „úspěšné“ jako tento.

vymetenou cestičkou svých first person předchůdců, není tomu tak. *Rune* je totiž jednak third person akční adventura a jednak spíše než o nějakou velkou akci půjde o prozkoumávání neznámých a rozsáhlých světů, řešení zapeklitých hádanek (nějak se nám objevují stále častěji) a o bojování zblízka. Autoři se ani nijak netají tím, že inventář v podstatě nebude existovat, neboť kromě spousty zbraní nepůjde prý nic sebrat, což mi připadá přinejmenším podivuhodné, i když nutno uznat, že u typově podobných her (a těmi samozřejmě nejsou *Doom* či *Quake*) i poměrně originální a ojedinělé. Snad tento hokus pokus nebude mít nějaký velký vliv na hrátelnost. Z prvních obrázků jde docela dobře rozpoznat přítomnost *Unreal* engine, který dává hře poměrně osobitý vzhled. I když se na *Rune* pracuje již pěkných pár měsíců, datum vydání je prozatím stanoveno až na léto 2000, takže HumanHead mají na pilování a nejrůznější vylepšování ještě spoustu času.

### Návrat hororové série

*Alone in the Dark*, série, která v podstatě rozjela žánr adventur s hororovým tématem, se po letech čekání opět vrací na naše monitory, tentokrát již ve své čtvrté reinkarnaci. I když, tak žhavé to zase není, neboť hra má vyjít až v pozdním období roku 2000. Jelikož technologie od doby vydání třetího dílu značně pokročila, čtvrté pokračování bude založeno na jiném, daleko



lepším engine, díky kterému prý bude prostředí hry vypadat velice reálně. Stejně jako předchozí díly, i čtyřka bude klást veli-

ký důraz spíše na psychologické aspekty nežli na nějaké bezhlavé akční radovánky. Vždyť strach z neznáma byl vždy tím obrovským hnacím motorem, který vás u této sérii držel tak dlouho a nutil vás jít neustále kupředu. Jelikož jsou práce na hře teprve v plenkách, Infogrames zatím nehodlají prozradit celou zápletku, neboť tvrdí, že příběh je celým srdcem hry a odkrytí takový skvost je prý zatím předčasné. Jediné, co se tedy podařilo novinářům vymámit, je fakt, že hra se bude odehrávat v přítomnosti a že bude obsahovat množství nenačalých zvrátů. Stejně tak se prý bude mnit i chování jednotlivých osob, jež při hraní potkáte. Menším zápořem celého projektu by bohužel mohl být naprosto neznámý tým s názvem Darkworks (jméno však k titulu poměrně sedí), jemuž byl vývoj hry do mladých, zelenáčských rukou svěřen. Infogrames si ale svoji nejznámější sérii určitě ohlížejí natolik, aby si neuřizli pořádnou ostudu.

### Pajitnov is back

Alexej Pajitnov, tvůrce zřejmě nejlepší logické hry všech dob, *Tetris*, se po několikaleté odmlce vrací zpět. A jak jinak, opět



s logickou hrou nazvanou *Pandora's Box*. Ovšem tentokrát půjde o věc maličko odlišnou od *Tetrisu* a jeho různých klonů. Ve hře *Pandora's Box* totiž budete cestovat po světě a na různých, nutno říci, že opravdových místech světa řešit rozdílné hádanky a skládačky, po jejichž vyřešení se odhalí část mytického příběhu a další místo na světě, kam můžete pokračovat. Jednotlivých lokací bude opravdu hodně a v každé z nich se najde deset rozdílných hádanek. Ty samozřejmě po-

### TITUS „DOSTAL“ ROBOCOPA

Francouzská společnost Titus Interactive si zajistila práva na kdysi velice oblíbenou filmovou a seriálovou postavu Robocopa. Zatím se nepodařilo zjistit, na kolik je tato „sranda“ přišla ani jaké tituly má firma v plánu (adventura či sport to ovšem nebudou, že?), ale je jisté, že hry s touto tematikou se objeví na více platformách, PC nevyjímaje, což je pro nás patrně nejpodstatnější. Snad se Robocopovi povede lépe nežli Supermanovi na Nintendo 64.

### SINGLE LEVELY PRO HALF-LIFE

V RadioActive Software pokračují v práci na nových single misích pro akční pecku nedávné minulosti *Half-Life*. Tento balíček ponese název *Half-Life: Chronic-*

*les* a bude si jej možno stáhnout pouze z internetových stránek (pro spuštění bude nutné vlastnit *Half-Life* ve verzi 1.009 a vyšší). Mnoho misí bude navazovat na známé levely z originálního *Half-Life* a ponese se ve stylu „co by se stalo, kdyby se cosi v této úrovni událo, či naopak neudálo“. Tedy jakési variace na klasické úrovni z *Half-Life*. Je samozřejmě, že hodně epizod bude zcela nových. Už se těšíte? Pak si počkejte na červenec, kdy by se tento počín měl na webu konečně objevit.

### CHYSTÁ SE VAMPIRE 2?

Krátce před vydáním hry *Vampire: The Masquerade* si v Activisionu již nahlas promýšlejí

## Hardware

### 3D AKCELERÁTORY NOVÉ GENERACE

V souvislosti s tímto tématem vystávají zatím dva kandidáti: nVidia TNT3 – NV10 a 3Dfx Voodoo4 – Napalm. A pokud mluvíme o nové generaci čipsetů, musíme si vysvětlit, o co vlastně jde. Tím nejdůležitějším krokem vpřed je geometrická akcelerace, jinými slovy akcelerace transformací 3D objektů přímo kartou, a tím pádem veliké odlehčení procesoru, který všechny maticové operace (o nic jiného v geometrických operacích nejde) musí doposavad počítat sám. Toto umožní více než dvojnásobný nárůst výkonu nebo spíše dvojnásobný nárůst složitosti scény (počtu polygonů na scénu). To znamená například dvojnásobně složitější modely postav, terénu apod. Dalším, neméně významným krokem je hardwarové počítání světla (lightmap). O tom už se ale hovoří trochu méně, protože se jedná o velice náročné algoritmy, jejichž implementace do čipů není zrovna nejjednodušší. Tyto inovace s sebou přenesou také zvýšené nároky na lokální paměť karty, která by se měla vyvíjet na 64–128 MB (pro srovnání: 3D akcelerátory nejvyšší třídy, např. od 3D Labs, už dnes geometrickou akceleraci umějí a obsahují na kartě 256 MB paměti). Další srovnání můžeme provést u počtu tranzistorů: TNT3 by měl mít neuvěřitelných 15 milionů tranzistorů, což je stejně, jako bude mít nejnovější Intel procesor – 64bitový Merced. Technologie výroby by měla být 18 mikrometrů, uvažuje se ale i o 15 mikronech, frekvence by se měly pohybovat kolem 300–350 MHz. A co je na tom všem nejzajímavější? Datum objevení na trhu: konec roku 1999. To není překlep, na druhou stranu – pokud bychom to přeložili do „časové“ terminologie firmy nVidia, znamená to první kvartál 2000...

další kroky k využití licence stolní RPG stejného jména na počítačových obrazovkách. Podle všeho se zdá, že s druhým pokračováním se počítá takřka na sto procent. Záležit však bude na prodejnosti upíra prvního. Tým, jenž *Vampire: The Masquerade* vyvíjí, s obstojnou prodejností ovšem počítá, a tak si již v hrubších obrysech nastínil děj druhého dílu. Autoři tvrdí, že na jedničku prý půjde navázat velice dobře a jestli hráčská odezva bude taková, jaká se plánuje, nic již nebude stát v cestě ve vývoji dvojky. Na té se však bude pracovat minimálně jeden rok, spíše déle, takže zatím se raději těšte na díl první, který tu bude „coby dup“.

### BITMAP BROTHERS OPĚT NA SCÉNĚ

V dobách Amigy a raných počátků PC veli-

## V přípravě

JMÉNO HRY	TERMÍN VYDÁNÍ
Age of Empires 2	3. čtvrtletí 1999
Battlezone 2	3. čtvrtletí 1999
Black & White	2. čtvrtletí 2000
C&C: Tiberian Sun	27. srpna 1999
Daikatana	4. čtvrtletí 1999
Dark Reign 2	3. čtvrtletí 1999
Diablo II	3. čtvrtletí 1999
Deus Ex	1. čtvrtletí 2000
Drakan	srpen 1999
Driver	září 1999
Duke Nukem Forever	1. čtvrtletí 2000
Flanker 2.0	20. říjen 1999
Flash Point	září 1999
Fly	srpen 1999
Gabriel Knight 3	3. čtvrtletí 1999
Giants	4. čtvrtletí 1999
Gothic	3. čtvrtletí 1999
Half-Life: Team Fortress	září 1999
Half-Life: Opposing Force	říjen 1999
Hired Guns 2	3. čtvrtletí 1999
Homeworld	1. čtvrtletí 2000
Horké léto	2. září 1999
Indiana Jones & Inf. Mach.	září 1999
Interstate '82	září 1999
Loose Cannon	1. čtvrtletí 2000
Max Payne	4. čtvrtletí 1999
Messiah	4. čtvrtletí 1999
Microsoft Soccer	3. čtvrtletí 1999
Panzer General 4	září 1999
Prince of Persia 3D	3. čtvrtletí 1999
Rayman 2	3. čtvrtletí 1999
Quake III Arena	září 1999
Sims, The	1. čtvrtletí 2000
Soldier of Fortune	4. čtvrtletí 1999
SW: ForceComm	3. čtvrtletí 1999
System Shock 2	3. čtvrtletí 1999
Theme Park 2	4. čtvrtletí 1999
Ultima Ascension	3. čtvrtletí 1999
Unreal Tournament	červenec 1999
Werewolf: The Apocalypse	září 1999
Wheel of Time	3. čtvrtletí 1999

GameStar

stupem času budou stále tvrdší a tvrdší. A aby toho nebylo dost, navíc budou i omezeny časem. Určitou náповедou však může být fakt, že hádanky se budou vždy nějakým způsobem vázat k místu, kde se právě nacházíte. Například v New Yorku se vše bude točit okolo slavné Empire State Bulding, v Riu zase poznáte místní folklór atd. *Pandora's Box* by se v obchodech měla objevit již v průběhu září, a je jisté, že Pajitnov pro svůj skvělý comeback udělá maximum. Po všech těch krvavých střelečkách bude *Pandora's Box* minimálně vítaným rozptýlením.

## Vesmírný Descent opět po roce

Od vydání hry *Descent 2* již hodně vody uplynulo, mnoho ročních období se prostřídalo, hodně změn se přihodilo u tvůrce samotného. Parallax se rozdělil na dva týmy – Volition a Outrage, z nichž každý začal pracovat na trochu odlišných projektech ze světa *Descentu*. Zatímco Outrage zůstali věrní klasice a vydali třetí díl *Descenta*, Volition se vrhli na titul *Descent: Freespace*, který se namísto těsných chodeb odehrával ve volném vesmíru. Úspěch měly kupodivu projekty oba, a tak se připravuje nejen *Descent 4*, ale také *Freespace 2*. Děj *Freespace 2* bude takřka totožný s tím minulým, ale bude prý daleko komplexnější a bude se odehrávat o nějakých třicet let později. Kromě jemně doladěného příběhu nabídne hra přes třicet nových misí, více lodí a zbraní, zdokonalenou

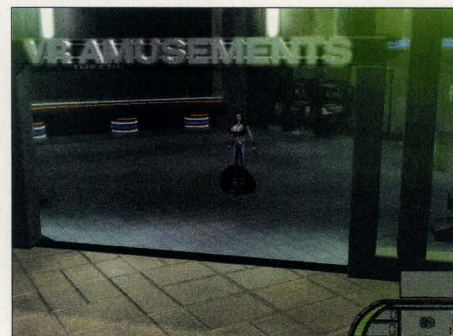


strategickou stránku, vylepšenou grafiku a multiplayer. Zkrátka vše, co se od takového pokračování očekává. Stejně jako

v minulém dílu i tentokrát bude velice důležitá komunikace s ostatními členy vašeho týmu a volba taktiky. Někdy může být výhodné bezhlavě se vrhnout do boje, ale na silnější protivníky, kteří již budou mít vylepšenou umělou inteligenci, se proti jen bude muset jít chytřejší. Autoři tvrdí, že se již poučili z minulých chyb, a tak už nehrozí situace, kdy by *Freespace 2* byl vydán poměrně hodně „zabugován“, jako se tomu stalo u jedničky. Po celém světě tak prý vypomůže přibližně sto beta-testerů, kteří hru náležitě doladí. Do konce roku mají ještě spoustu času.

## The Creed se blíží

Akční adventura *The Creed* si již za dobu svého vývoje užila opravdu hodně (a co teprve bude následovat po jejím vydání). Poté co se tato hra vyvíjená australským



týmem Insomnia, který se později přejmenoval na ZeroHour Studios, dostala ke gigantovi Electronic Arts, šlo to sniž od desítky k pěti. Lidem z EA se totiž moc nezamlouvaly brutální scény, a tak chtěli hru přetvořit k obrazu svému, což se však zase nelíbilo vývojovému týmu, a tak byl projekt zastaven a tým bez milosti vyhozen. Stalo se však něco, s čím zřejmě konzervativci z EA nepočítali. Práva na hru si totiž obratem zajistila společnost Midas, která si s nějakou morálkou moc hlavu nelámala. A právě její zásluhou se můžeme těšit na 9. září, kdy má mít *The Creed* slavnostní premiéru. Veškeré dění se odehrává v budoucnosti, a nutno dodat, že v opravdu kruté budoucnosti, neboť celá hra je přímo protknuta násilím a brutalitou. Ostatně, reklamní slogany hlásající fráze jako „Už jsi dnes někoho zabil?“

ce oslavovaná herní společnost Bitmap Brothers opět po slabším období trošičku vystrkuje růžky. Firma totiž otevřela nově kanceláře ve Velké Británii, čímž vznikl prostor pro zaměstnání několika dalších, neznámých tváří, jejichž úkolem bude navázat na zaslou slávu, kterou Bitmap Brothers sklízeli s takovými hity jako *Xenon*, *Speedball* či *Chaos Engine*. Těmi „profláknutějšími“ lidmi z branže jsou hlavně dva muži, a to Ed Bartlett, jenž pracoval ve firmě Probe, a Adam Melbury. Ten prošel spíše drobnějšími firmami jako Psygnosis či Codemasters a jako grafik se podílel na titulech *Micromachines V3* či *TOCA*. Zřejmě jediným problémem tak zůstává titul, na němž hodlají v Bitmap Brothers odstartovat novou, lepší, éru. Je jím

totiž pokračování, kulatně řečeno, méně povedené realtime strategie Z. Bohužel, žádné další zprávy o jiných vyvíjených titulech zatím nejsou. A do dokončení Z2 asi ani nebudou.

## PLÁNY S HALF-LIFE

Po obrovském celosvětovém úspěchu 3D akce *Half-Life* se dalo čekat, že Valve Software podniknou některé osvědčené kroky směřující k zaplnění firemního prasátka. Kromě již tolikrát omilávaného připravovaného add-onu se tak zřejmě ještě před jeho vydáním dočkáme speciální edice, která bude obsahovat jak originální *Half-Life* se všemi patchi, tak multiplayer add-on *Team Fortress Classic*.

SIERRA

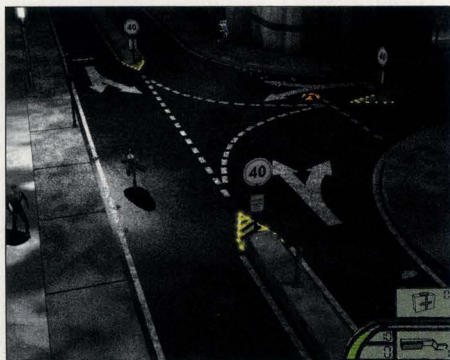
Daleko lepší zprávou však je, že se podle jistých zákulisních informací začíná stále hlasitěji hovořit o přípravách na druhém dílu. No není to bezva?

## HARLEY-DAVIDSON NA PC

Jedna z divizí GT Interactive, WizardWorks, se spojila s velebnou firmou Harley-Davidson. Nejde však o fúzi v tom pravém smyslu, ale pouze o spolupráci na jednom titulu, samozřejmě motorkářském. Hra se bude jmenovat *Harley-Davidson Race Across America*, a jak již název napovídá, nepůjde o tisíckrát omilávané závodění supermoderních motorek na okruzích, ale o závod napříč Amerikou. Podíváte se tak například do



vysvětlují vše. Zkrátka temná budoucnost. Celý příběh začíná ve vězení na transportní lodi Skandalon, která přepravuje čtyři velice nebezpečné zločince na planetu Karkaron. Na lodi je i lovec lidí Guy Wol-



fe, jenž je chytit. V průběhu cesty dojde k sabotáži, kterou má na svědomí sám Wolfe, a celá loď exploduje. Wolfe a brutální vražedkyně Gene Matrix (celý plán připravila ona) uprchnou do nehostinného města Cerberus, kde se jich už ujímáte vy. Hra je postavena na misích, v nichž si užijete jednak spousty krvavé akce a sprostých, necenzurovaných hlášek a jednak také hodně intrik. Postupně musíte kontaktovat tři zneprátené organizace a zapojovat se do jejich akcí, abyste se mohli dostat z města pryč. *The Creed* obsahuje přibližně 150 misí, jejichž cílem je buď zavraždit někoho z jiné frakce, získávat ilegální zbraně či nabírat do organizace nové členy. I když akční část bude nad tou adventurní značně převládat, na pozadí se prý bude rozjíždět velice zajímavý příběh. Kromě single části se má objevit také přibližně 15 multiplayer misí, přičemž další si pomocí editoru budete sami vytvářet. Tak tedy, rodičové, pozor na září. Vydání jedné z nejbrutálnějších her se rychle blíží.

### Pěkná zlodějina

Jeden z největších hitů loňského roku, *Thief: The Dark Project*, se dočká svého pokračovatele. To sice není zase tak velká novina, neboť pokračování bylo oficiálně oznámeno již v průběhu letošní výstavy E3, což je už pár měsíců, ale Looking Glass vypustili nějaké nové infor-

mace a hlavně první obrázky, takže se o ně s vámi podělíme. Jak jistě víte, první *Thief* sklízel zasloužená ocenění nejen díky velice dobrému provedení, ale také díky své originalitě, která ve 3D akcích, do kterých byl *Thief* zařazován, zpravidla nemívá moc prostoru. *Thief* totiž nešel cestou přes hromady mrtvol, ale naopak jste se v roli zloděje spíše museli co nejlépe prokousávat jednotlivými úrovněmi. Druhý díl, *Thief 2: The Metal Age*, se tohoto kopyta bude držet i nadále, což je jedině dobře, neboť fanoušci ani nic jiného neočekávají. *Thief 2* by stejně jako první díl měl běžet na Dark engine, ovšem značně modifikovaném a vylepšeném (je na něm vyvíjen také *System Shock 2*). Struktura misí by se neměla nějakým razantním způsobem měnit, přibýt by však měly některé nové zlodějské nástroje, které však zatím nebyly nějak blížeji specifikovány. Spoustě hráčů chyběl multiplayer, který se již ve dvojce objeví, avšak patrně pouze v kooperačním módu, kdy dva lidé budou muset koordinovat své kroky a řešit speciálně vytvoře-



né hádanky. Bohužel, více zpráv zatím nedorazilo, ale *Thief 2* má vyjít až v březnu příštího roku, takže času je opravdu habaděj. Jen připomenu, že do konce tohoto roku má vyjít mission pack, který vás na druhý díl jistě dostatečně nažhaví. A ještě jedna perlička na závěr. Začínají kolovat informace, že Looking Glass mají v plánu i třetí díl. Myslím, že po tak obrovském úspěchu bychom se nemohli divit, když by se tato zpráva ukázala být pravdivou.

Jan Modrák, Daniel Zvěřina

90238

## Konzole

### JAPONŠTÍ GIGANTI NA PC

Myslím, že už jsme to nakousli minule, ale je to natolik zajímavé téma, že se vyplatí jej probrat trochu obsírněji. Již dva videoherní giganti ohlásili záměr vytvářet konverze svých titulů na PC. Po firmě Square, která se tak rozhodla zřejmě zkušebně v případě *Final Fantasy VII* a nyní i *VIII*, je to Konami, jež uzavřela smlouvu s Microsoftem, a také Namco. Ani v jednom z těchto případů nebylo zveřejněno jediné jméno hry, která by se na PC měla objevit, rozhodně však jde o krok potěšující, protože kvalitního japonského designu není nikdy dost. Jde o trend, který se, jak doufáme, bude v budoucnosti dále prohlubovat a PC průmysl se dost možná stane dominantním. Ostatně, tyto názory jsou vlastní i některým slavným designérům, viz prognóza na jiném místě tohoto GameStaru.



### HERNÍ FIRMY NA TRÁVNÍKU

Hry se stávají stále výnosnějším byznysem, takže není divu, že stoupají i investice do reklamy. O multimilionové a několikaleté smlouvě mezi Segou a prvotřídním anglickým fotbalovým týmem Arsenal jsme již informovali (Sega po 12 letech nahradila Sharp). Sega se však rozhodla svůj Dreamcast podpořit i ve Francii (AS Saint-Etienne) a v Itálii (Sampdoria). Pozadu pak nezůstal Eidos, který investoval do druholigového Manchester City a především do týmu F1 McLaren – logo firmy se objeví na kombinézách Mika Hakkinena a Davida Coultharda.

GameStar

Arizonské pouště, Nové Anglie či Kalifornie, z čehož vyplývá, že okolní krajina bude poměrně rozmanitá. WizardWorks, ani jiné zdroje, zatím neposkytly informací více, takže se zatím nechme překvapit. Pokud však máte rádi divoký vítr ve vlasech a metry čtvereční vytetované na svém těle, pak se zřejmě máte nač těšit.

### AVP STUFF

Pokud jste, stejně jako mnoho dalších hráčů, byli frustrováni hrou *Aliens vs. Predator*, respektive nemožností ukládat během mise, pak vás musíme potěšit, neboť firma Fox Interactive po nesčetných žádostech konečně vydala patch, díky němuž můžete ukládat pozice i během mise. Patch naleznete na našem CD a upraví i nějaké další,

spíše nepodstatné drobnosti. Další dobrá zpráva pro příznivce této obtížné, avšak skvělé hry (během tří týdnů se prodalo skoro 200 000 kopií) přišla od tvůrců, tedy týmu Rebellion, který oznámil přípravu hned dvou add-onů. První by měl vyjít ještě do konce tohoto roku a druhý by se měl podle plánu objevit do Velikonoc. Obrovský zájem o tuto hru také zapříčinil, že Rebellion již nyní vyjednává s Foxem o pokračování a rojí se také spekulace o převedení titulu na filmová plátna. Přijít k penězům je tak snadné :-).

### TIBERIAN SUN SPECIÁL

Herní firmy si svým fanouškům nadbívají, jak jen mohou. Samo-



zřejmě by byl holý nesmysl se domnívat, že vše dělají jen pro naše dobro, ale i tak určité věci dokážou potěšit. K jedné takové akci se rozhodli ve Westwoodu, když všem těm, kteří si přes internet předobjednají velice očekávanou realtime strategii *Tiberian Sun*, zašlou speciální limitovanou „sběratelskou“ sérii. Ta bude obsahovat manuál podepsaný od celého vývojářského týmu a ručně vyřezané figurky vojáku NOD a GDI. Celá krabice bude navíc zabalena do stříbrné fólie a očíslována. Zájemci o tuto specialitku již moc času nemají, neboť akce platí pouze do vydání celé hry, což má podle posledních informací být začátkem září.



# Half-Life: Opposing Force

**Half-Life** dal nadějí všem, kdo v počítačové hře ztratili víru a domnívali se, že je pryč čas originálních *Civilizací* a *Doomů*, her, které mají obrovský náskok před ostatními. **Half-Life** spojil snad všechny herní publikace na celém světě, které jej svorně vyhlásily hrou roku. Divíte se, že se chystá **mission pack?**



Určitě ne – mission packy jsou běžným doplňkem všech úspěšných her a pro některé jich dokonce vzniká hned několik. Rekordmanem je v tomto směru pochopitelně *Quake II*, kde známe kromě tří oficiálních nespočet komerčních neoficiálních a doslova desítky nekomerčních, ostatně – spousta se jich ještě chystá. Paradoxně je jasné, že *Half-Life* v tomto



směru tak úspěšný nebude. Je totiž natolik unikátní a jedinečný, natolik bezchybný a nepřekonatelný, že bude jen málo vývojářů a autorů investovat síly do projektu, jehož cílem je překonat tuto božskou dokonalost. Právě to je totiž principem datadisků, který se ovšem realizuje jen výjimečně.

Jedním z těch několika málo naivních byl tým Gearbox, vy-

tvořený ze členů nechvalně proslulého týmu Rebel Boat Rocker (většina pochází z 3D Realms), kterému Electronic Arts zrušili ambiciózní projekt *Prax War*, z nějž mimochodem mnohé použili i pro *Opposing Force* (což ostatně měl být i podtitul *Prax War*). Můžete si být jisti, že důvodem rozhodně nebyla nedostatečná kvalita designu hry, to by si je z ostatních naivních autorů Valve se

Sierrou určitě nevybrali. Jak vidím, začal jsem až příliš pesimisticky, tak to zkusím trochu napravit. Povíme si o tom, co vás podle autorů čeká a nemine. A tam už na pesimismus místo nezbude, právě naopak.

*Opposing Force* je samozřejmě jiný než ostatní mission packy, ostatně – jako tuším vůbec první datadisk u nás do-

## Nejlepší mission packy pro 3D akce

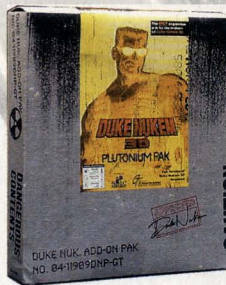
### Quake I: Scourge of Armagon



- Rok vydání: 1997
- Autor: Ritual
- Cena: 999 Kč (v prodeji již pouze v kompilaci s druhým oficiálním a dvěma neoficiálními)

Patnáct levelů pro singleplayer a jeden pro multiplayer je po letech už spíše standardem, jejich kvalita však nikoliv – jako jeden z mála Ritual skutečně překonal originál, což je v případě id Software neuvěřitelné. Výborné pastě, nové potvory, zbraně i power-upy, zkrátka není divu, že je dnes Ritual tam, kde je.

### Duke Nukem: Plutonium Pak



- Rok vydání: 1997
- Autor: 3D Realms
- Cena: 1 699 Kč (v prodeji již pouze v kompilaci se základním *Dukem*, ostatními datadisky a návodem)

*Plutonium Pak* (epizoda byla také vydána spolu se základní verzí v tzv. *Atomic Edition*) svou kvalitou originál doslova zadupal do země. 11 obrovských úrovní často vychází ze známých filmů či míst (*Mission Impossible*, *Area 51* ap.) a jejich design patří mezi to nejlepší, co na 3D akce existuje.

### Blood: Plasma Pak



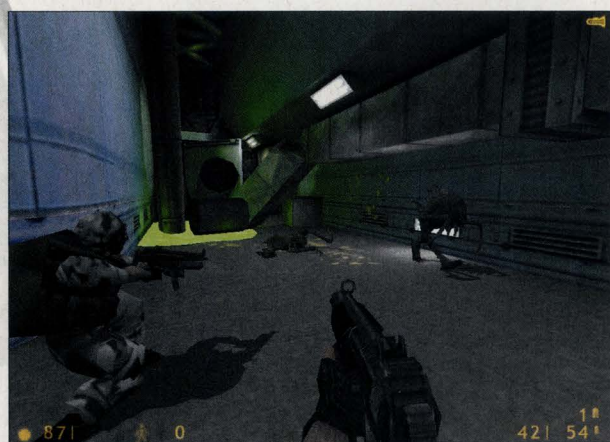
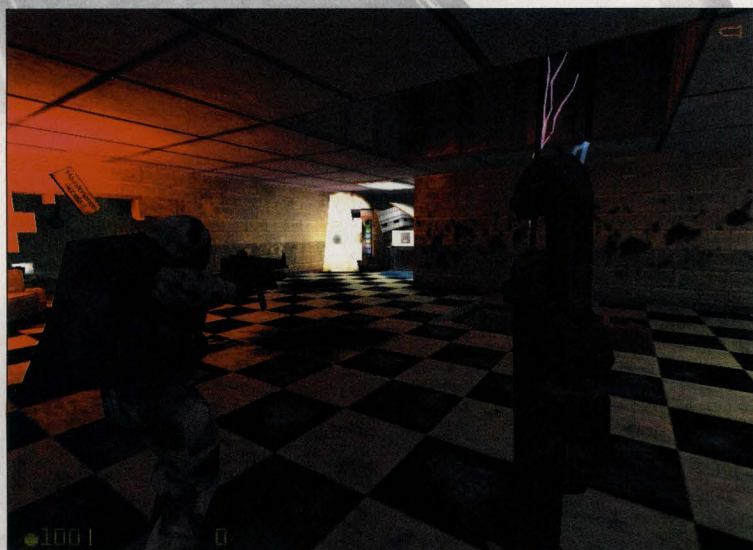
- Rok vydání: 1997
- Autor: Legend
- Cena: JRC nenabízí (přes internet za 10 dolarů)

Pokud se vám líbila hororová atmosféra a morbidní humor *Bloodu*, vězte, že to byl jen začátek – *Plasma Pak* je tím vším naplněn až po okraj. Levely jsou skvěle a odvážně navrženy, navíc velmi těžké, jak se ostatně na kvalitní datadisk sluší a patří. Škoda že add-on pro *Blood II* dopadl o 60 % hůře.

Co ještě stojí za řeč (75 % a více):

*Wages of Sin* pro *Sin*, *Mysteries of the Sith* pro *Jedi Knight*, *Final Doom* pro *Doom*, *Portal of Praevus* pro *Hexen II*, *Cryptic Passage* pro *Blood*...





stává prostor v sekci preview, a to hned dvoustránkový. Zasloužil si jej především svým příběhem, který je umístěn do stejného prostředí a času jako původní *Half-Life*. Tentokrát ale všechno prožíváte z pozice člena speciální jednotky, tedy jako jeden z nepřátel Gordona Freemana z původní hry. Laborať Black Mesa je ovšem dostatečně velká na to, abyste se kromě již dříve prozkoumaných lokací dočkali i úplně nových. Často se však vychází právě z nich, jedna část hry se například odehrává pod tratí z *intra Half-Life*. Osobně se nejvíce těším na okamžik, kdy mému hrdinovi přeběhne přes cestu samotný Gordon a radím vám – bacha

na spoušť, to bychom se také nemuseli dočkat druhého dílu :-).

Konkrétní pozadí příběhu není známé, osobně jsem velmi zvědav právě na to, jak autoři v rámci příběhu chytře přemění záporného vojáka na kladného hrdinu. Podle všeho totiž půjde o balancování – hrdina nebude prezentován jako dobrák, ovšem bude často odkázán na rady a pomoc vědců a strážců (někteří jej budou provázet i delší dobu), a tak nebude vhodné je zabít. Prioritním cílem pochopitelně zůstávají vetřelci, jejichž sestava bude obohacena o nové druhy. K jejich destrukci se chystá celých sedm nových zbraní, mezi kterými se skví především hasák s alternativním módem, ve kterém jej budete moci více rozevřít a účinněji udeřit. Kromě nejruznějších skutečných zbraní stojí za zmínku využití jisté vetřelecké potvůrky jako grappling hooku (pro neznalé – hák, kterým se mů-

žete vzduchem přitáhnout na druhý konec místnosti) známého z CTF úprav. Údajně se zapracovalo i na vylepšení již tak dobré umělé inteligence, takže určitě uvítáte pomoc ostatních členů speciální jednotky, kteří budou na mnoha místech s hrdinou spolupracovat – pro tyto účely bude prý dokonce sloužit vysílačka pro přivolání pomoci.

Ačkoliv Valve připravují multiplayerový *Team Fortress II*, ani hra více hráčů nebude v *Opposing Force* opomenuta a zanedbána. Nová pravidla bohužel zatím nebyla vypracována, jistě ale je, že se dočkáte především spousty kvalitních levelů. V rámci projektu „All Star“ totiž přispějí některé legendy level designu, například Richard „Levelord“ Grey z *Ritualu*, takže vskutku nečekejte kompromisy, ale jen to nejlepší.

Je potěšující, že se i v data-discích objevují odvážné a originální myšlenky, a pak samozřejmě není divu, že si zaslouží odpovídající pozornost. *Half-Life* byl hrou roku, a jak to tak vypadá, *Opposing Force* budou minimálně mission packem ro-



ku. Singleplayerových 3D akcí navíc letos nebude zas tolik, takže se těšme o to více. Možná přijde i muž s kuffíkem.

Jan Modrák  
9 0239

## Half-Life: Opposing Force

Žánr: 3D akce  
Vydávající: Gearbox/Valve  
Vydává: Sierra  
Plánované dokončení: říjen 1999

Hotovo z  80 %  
První dojem  Velmi dobrý

Mission pack pro nejuspěšnější hru minulého roku jak se zdá nezůstane v jejím stínu a nabídne mnoho nového nebo alespoň stejně dobrého. A to se v případě *Half-Life* bere všemi deseti!



### GameStar CD

Na druhém CD jsme pro vás umístili video z *Half-Life: Opposing Force*, které natočili naši němečtí kolegové na E3 (věříme, že zambouríte oko nad kvalitou obrazu). V praxi se zde seznámíte s grappling hookem, hratelností, mnoha prostory a zkrátka vše uvidíte v běhu. Délka téměř tři minuty!!

# Star Trek mánie

**Star Trek je fenomén nemající za dobu své více než třicetileté existence ve filmové a televizní zábavě obdoby. Devět celovečerních filmů, 4 (a půl) televizní seriály, nespočetné množství knížek a komiksů, to všechno tvoří příběh jedinečně spjatý s pozitivní myšlenkou o dobrodružství lidstva ve vesmíru.**



**N**ení žádným překvapením, že Star Trek začíná pronikat i do herního odvětví. Zatímco „konkurenční“ Lucasovy Star Wars jsou na našich monitorech už několik let jako doma, Roddenberryho Star Trek nastupoval pouze po malých krůčcích. Nyní ovšem přichází s opravdovou ofenzivní vlnou. V přípravě je celých 7 herních titulů ze světa Star Trek a my se na ně právě teď společně podíváme.

## Star Trek: Insurrection

V posledních několika letech je dobrým zvykem vytvořit hru

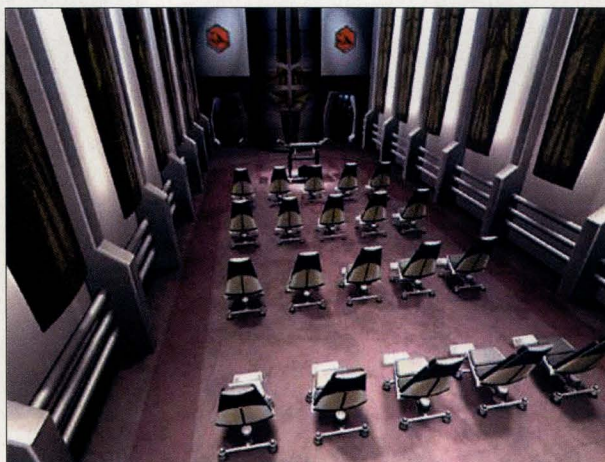
podle nového Star Trek filmu. Výjimkou nebude ani zatím poslední *Star Trek: Insurrection* (ST: Vzpoura), který jsme měli možnost vidět i v našich kinech. Jako styl ztvárnění byla překvapivě zvolena adventura, přestože jim doba právě nesvědčí. Samotná hra je vlastně pokračováním odehrávaným se 9 měsíců po událostech ve filmu. Hráč bude v roli praporečka Sovoka, čerstvě povoláného na Enterprise-E, pomáhat řešit nově vzniklou si-



tuaci na planetě „věčného mládí“. Tentokrát si skupina renegátů Son'a přizvala na pomoc k ovládnutí systému Baku zákeřné Romulany, a zůstává proto na vás, jak se pod

křídly kapitána Picarda s problémem vypořádáte.

Oproti většině ostatních adventur je *ST: Insurrection* rozdělena do deseti samostatných misí. Každou z nich vás bude provázet někdo z vyšších důstojníků Enterprise. Svou účast na projektu potvrdil Patrick Stewart (kapitán Picard) a Brent Spiner (nadporučík Data). Během plnění nejrůznějších úkolů navštívíte řadu lokací známých z filmu, ale i několik úplně nových. Pozadí jsou předrenderována, váš hrdina a další aktivní elementy jsou však 3D modely. Z toho je zjevné, že hra podporuje 3D akceleraci. Autoři díky tomu slibují vizuální efekty v adventurách dosud neviděné. Rádi se necháme překvapit.



## Star Trek: Insurrection

Žánr: 3D adventure  
Vytvořili: Presto Studios

Vydává: Activision  
Plánované dokon.: Vánoce 1999

Hotovo z 80 %  
První dojem – Velmi dobrý

HISTORIE  
STAR TREK  
HER NA PC



### Star Trek: 25th Anniversary (1992)

První oficiální Star Trek hra – vydaná při příležitosti 25. výročí původního seriálu. Jedná se o klasičtější adventuru v kombinaci se simulačními mezigrami. Vyšla i CD reedice s dabingem všech z originálního obsazení.



### Star Trek: Judgement Rites (1993)

Úspěch předchozího titulu si vyžádal pokračování. Znovu adventura s mírně vylepšeným prostředím simulátoru. Taktéž po čase vydáno jako CD verze s dabingem původní posádky.



### Star Trek: The Next Generation: A Final Unity (1995)

Všechny ve své době příjemně překvapila svou zpracovanou adventurní částí. Při vesmírných bitvách opět nechyběly prvky 3D simulace. Tentokrát se již komidla chopila posádka seriálu ST NG v čele s kapitánem Picardem. Dabing postav pravými herci byl již samozřejmostí.

## Star Trek: Starfleet Command

Jednou z nedílných součástí Star Treku jsou vesmírné bitvy. Toho si jsou dobře vědomi u Interplay, proto připravují hru *Star Trek: Starfleet Command*. Ve hře se chopíte velení nad svou lodí, případně až tříčlennou skupinou plavidel, a plníte úkoly zadané „Velitelstvím Hvězdné flotily“. Abych byl přesnější, velitelstvím jedné ze



šesti volitelných ras. Na výběr jsou Klingoni, Romulané, Hydra, Gornové, Lyrani a samozřejmě Federace. Skalní ST fandy jistě

potěší, že titul je do značné míry inspirovaný oblíbenou stolní hrou *Starfleet Battles*. Pravidla jsou však příslušně modifikována pro zvýšení hrátelnosti na počítačích.

Ve hře se nachází single kampaň za každou ze šesti ras. Začínáte jako mladý kapitán postupně si získávající prestiž a tím i silnější arzenál. Variabilitu singleplayeru zaručuje systém „DynaVerse“, který má na sta-

rosti dynamicky generované scénáře. Nechybí ani multiplayer, přičemž soupeřit lze až v šesti hráčích po síti či internetu.



## Star Trek: Starfleet Command

Žánr: strategie  
Vývíjí: 14 Degrees East

Vydává: Interplay  
Plánované dokon.: léto 1999

Hotovo ze 70 %  
První dojem – Dobrý

## Star Trek: Armada

Herního potenciálu vesmírných bitev chtějí využít i u Activision. *Star Trek: Armada* jde však



trochu jinou cestou. Spoléhá totiž na současnou popularitu realtime strategií. Navíc se nabízí v kvalitním 3D zpracování, a to vždy potěší (hlavně majitele 3D akceleratorů :-). Hra začíná v momentě třetí invaze Borgů. Hrozba asimilace otrěse celým Alfa kvadrantem a řada dosud nepřátelských ras je náhle ochotna kooperovat. V průběhu vystupují Klingoni, Romulané, Federace a Borgové, přičemž každá z ras má svou vlastní kampaň. Po zkompleto-



vání všech čtyř se zpřístupní společná závěrečná mise, v níž se proti Borgům tři ostatní strany spojí. Mezi boji nebudou

chybět filmové sekvence s herci ze seriálu.

Podle slov tvůrců je hlavní důraz kladen na „umění bitvy“. Jediným zdrojem materiálu ve hře je dilithium vytěžené z asteroidů. Z něho si hráč „staví“ nové lodě a základny. Své budovatelské ambice tedy zřejmě příliš neuplatníte. To však jistě nezabrání soubojektivům z vás rozdat si to proti sobě v osmi hráčích po síti či internetu.

## Star Trek: Armada

Žánr: realtime strategie  
Vývíjí: Activision

Vydává: Activision  
Plánované dokon.: 1999

Hotovo ze 70 %  
První dojem – Velmi dobrý



craftu, je právě *Star Trek: New Worlds* hra pro vás. Na začátku si zvolíte jednu ze tří nabízených ras (Federace, Klingoni, Romulané) a vaším úkolem bude vystavět soběstačnou a obrannou kolonii. Čeká na vás náročné získávání surovin, stavba budov i mon-

## Star Trek: New Worlds

táž jednotek. Hlavní hybnou silou pokroku však bude péče o kolonisty. Každý z nich bude mít vlastní jméno a zlepšující

se statistiky. Věřte, že bez zdatného pilota vám bude sebevyzbrojenější tank k ničemu.

Hra je podle současného trendu provedena ve 3D engine. Autoři slibují propracovaný systém kamer a pohledů, které by měly přispět ke snadnému ovládní. Multiplayer je u hry tohoto typu nut-

ností. Podporovány jsou deathmatch i teamplay až šesti hráčů.



## Star Trek: New Worlds

Žánr: realtime strategie  
Vývíjí: 14 Degrees East

Vydává: Interplay  
Plánované dokon.: říjen 1999

Hotovo z 80 %  
První dojem – Výborný



**Star Trek: Deep Space Nine: The Harbinger (1996)**  
Adventura plná předrenderovaných scén a postav. Hrdinou oproti očekávání nebyl nikdo známý z posádky, ale nově přichází mladík Bannik řešící vraždu ambasadora Karriga. Osobnosti ze seriálu zde však vystupují jako NPC, takže fanoušci o své nepříšli.



**Star Trek: Klingon (1996)**  
Horečka interaktivních filmů zasáhla i Star Trek. Tento titul nelze považovat za hru v pravém slova smyslu. Jedná se o pouhou zdigitalizovanou epizodu s občasnou možností volby děje. Fanoušky snad potěší scény režirované J. Frakesem, známým všem jako komandér Riker.



**Star Trek: Borg (1997)**  
I tento multimediální produkt má pramálo společného se hraním, jak jej dnes chápeme. Opět se sice jedná o filmařsky zdatně zvládnuté dílo, ve kterém svým výkonem zaujme především John DeLancie („Q“). To ovšem absenci hráčské interakce nevyvážá.



**Star Trek: Generations (1997)**  
Akčněji zaměřená 3D hra z vlastního pohledu s prvky adventury. Hra volně kopíruje děj stejnojmenného filmu. Bohužel nesklidila očekávaný úspěch zejména kvůli přílišné zastaralosti engine.

## Star Trek: Klingon Academy

Rada z nás si oblíbila vesmírný simulátor *Starfleet Academy*.



*Star Trek: Klingon Academy* je jeho nepřímým pokračováním, tentokrát z pohledu druhé strany. Děj se odehrává před filmem *Star Trek: The Undiscovered Country*, kdy mezi Klingonskou říší a Spojenou federací planet existovala jen tenká linie neutrální zóny. Není proto divu, že Říše kladé velký důraz na trénink mladých bojovníků. Jedním z těchto čerstvých kadetů je i váš hrdina jménem Torlek.

Hra vás provede více než třiceti různorodými misemi, ve kterých se setkáte s elitou, jako je generál Chang (Christopher Plummer) nebo samotný kancléř celého Impéria Gorkon (David Warner). Příběh doprovázejí hrané sekvence s obsazením výše zmíněných filmových hvězd. Letový engine byl oproti minulému dílu značně vylepšen a podpora 3D akceleratorů je rovněž implementována. Na



multiplayer se ani tentokrát nezapomnělo. Ba co víc, je pro něj připraveno několik speciálních lodí navíc.

## Star Trek: Klingon Academy

Žánr: vesmírný simulátor  
Vyvíjí: 14 Degrees East

Vydává: Interplay  
Plánované dokon.: konec 1999

Hotovo z 80 %  
První dojem – Výborný

## Star Trek Deep Space Nine: The Fallen

Ani žánr 3D akcí se Star Treku nevyhne a podle všeho je to velmi dobře. Simon & Schuster přicházejí se svou druhou hrou z prostředí *Star Trek: Deep Space Nine*, tentokrát s podtitulem *The Fallen*. Půjde o takzvanou 3D akci z pohledu třetí osoby, tedy obdobného stylu jako například *Tomb Raider*. Pro hru byl licencován engine *Unrealu*, z čehož plyne záruka kvalitní technologie. Autoři se tak mo-



hou plně věnovat tvorbě příběhu a doladování multiplayeru.

Děj se točí okolo tří mytic-

kých Rudých orbů. S jejich pomocí chtějí zlí Pah duchové do Alfa kvadrantu otevřít svou domovskou červí díru. Zabránit jim v tom musí Sisko, Kira a Worf. Poté co si hráč vybere jeden z těchto tří charakterů, čeká ho série misí odehrávajících se na palubě DS9, Defiantu, ale i mimo ně. V roli nepřátele bude ve hře vystupovat řada známých ras. Za všechny jmenujme členy Domina:

Cardassiany, Jem'Hadarů a Podvržence. Chybět ale nebudou ani přátelské NPC postavy. Je zjevné, že se zde každý DS9 fanda bude cítit jako doma.



## Star Trek DSN: The Fallen

Žánr: 3D akce  
Vyvíjí: The Collective

Vydává: Simon & Schuster/GT  
Plánované dokon.: konec 1999

Hotovo ze 70 %  
První dojem – Dobrý

## Star Trek Voyager: Elite Force

Je vidět, že i Activision si uvědomuje současnou popularitu 3D akcí, a tak pro svůj *Star Trek Voya-*



ger: *Elite Force* zvolil žánr akce z pohledu první osoby. Vývoj dostali za úkol ostřílení hoši z Raven Software, kteří již několikrát prokázali, jak 3D akcím rozumějí. Hra navíc díky licenci poskytnuté id Softem poběží na nejmodernější technologii *Quake III Areny*.

A teď něco málo k ději: U. S. S. Voyager nešťastnou náhodou uvízne v gravimetrické kapse, a když v ní zjistí přítomnost několika dalších lodí, pošle na jejich paluby sérii výsadek. Tehdy se ke slovu dostává „Elite Force“,



skupina důstojníků trénovaná právě pro takovéto nebezpečné situace. Jedním z členů je i váš hrdina Alexander Munro. To ovšem neznamená, že se nesetkáte s hrdiny ze seriálu. Naopak. Většina se jich ve hře nachází

jako NPC s velmi propracovanou umělou inteligencí. Multiplayer je pojat jako simulace tréninku na holopalubě. Na výběr by mělo být z celé řady pravidel od deathmatche po CTF. Po každé virtuální smrti bude hráč bezpečnostním protokolem přenesen mimo holopalubu, kde se může dozbrojit a po té znovu vstoupit do simulace. Každopádně považují za zajímavé, že i multiplayer autoři chtějí dějově zasadit do prostředí Star Treku.

Dimitris Sianos

9 0240

## ST Voyager: Elite Force

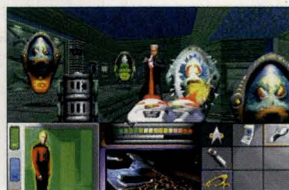
Žánr: 3D akce  
Vyvíjí: Raven Software

Vydává: Activision  
Plánované dokon.: jaro 2000

Hotovo ze 60 %  
První dojem – Výborný



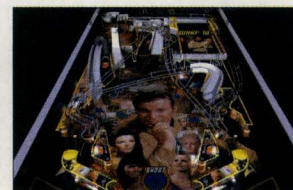
**Star Trek: Starfleet Academy + Chekov's Lost Missions (1997-8)**  
Vesmírný simulátor podložený kvalitním příběhem. Za zmínku stojí i doprovodné filmové sekvence, v nichž se objevili někteří herci z původního obsazení. Díky úspěchu vyšel datadisk přidávající nové mise a rozšiřující multiplayer pravidla. Na svou dobu velmi povedené dílko.



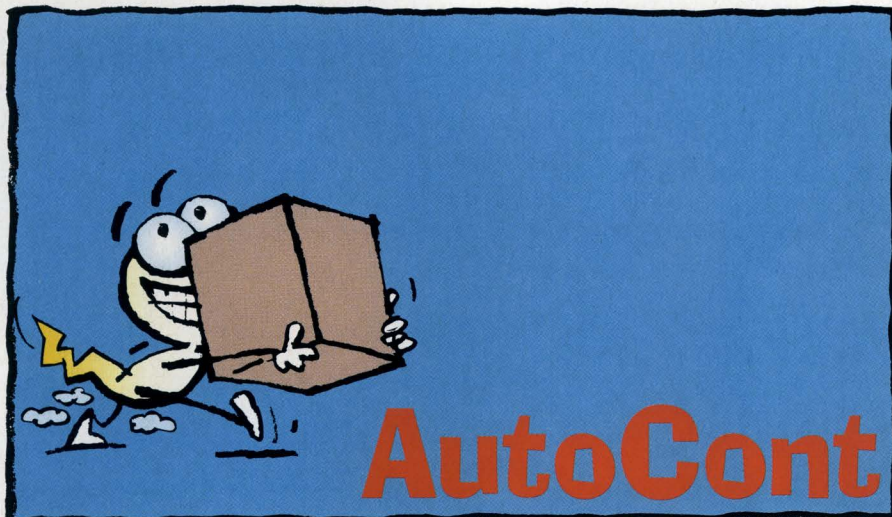
**Star Trek: Pinball (1998)**  
Tento titul uvádím jen pro úplnost. *Star Trek* zde sloužil pouze jako téma pinballových stolů, navíc nevalné úrovně. Užije si ho spíše hardcorový maniak do pinballu nežli trekista, ale dost možná ani ten ne.



**Star Trek: Klingon Honor Guard (1998)**  
3D akce z vlastního pohledu postavená na technologii *Unrealu*. Hlavním hrdinou je mladý Klingon, čerstvý člen speciální jednotky plnící úkoly ve jménu Klingonské říše. Z hlediska 3D akcí hra ve své době příliš neobstála, ale skalní *Star Trek* fandové si v ní přesto zalíbení našli.

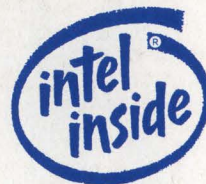


**Star Trek: Birth of Federation (1999)**  
Komplexní budovatelská strategie na motivy klasického *Master of Orion*. Ačkoli se jedná o vcelku novotinu, její nesporné kvality si již získaly oblibu u celé řady hráčů. A to jak ve hře pro jednoho, tak v multiplayeru.



# AutoCont

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.



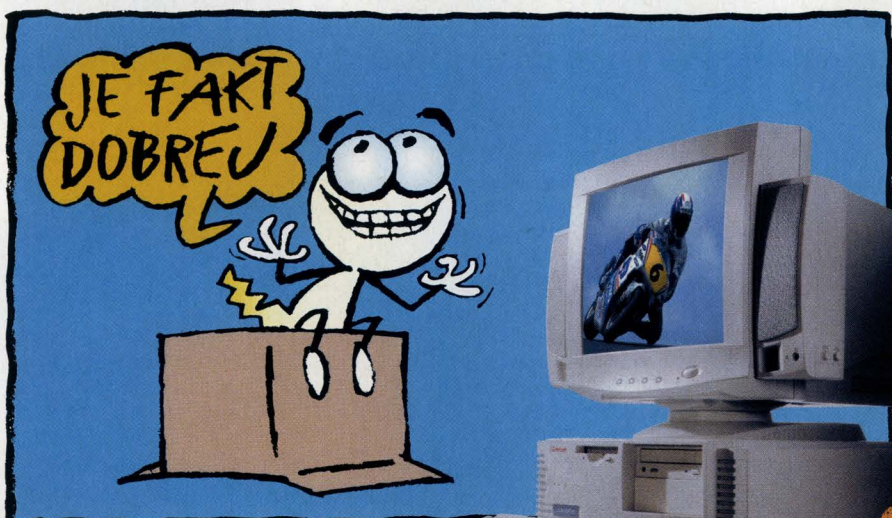
**celeron™**  
PROCESSOR



# MediaPro

# 1000M

- procesor Intel® Celeron™ 366 MHz/128kB
- 32 MB SDRAM
- HDD 4.3GB UltraDMA
- CD-ROM 40 rychlostní
- grafika AGP ATI RagePro/4MB
- audio Yamaha PCI, akt. repro 2x10W
- klávesnice, myš
- MS Windows 98 CZ
- MS Internet Explorer, antivír F-Secure, slovníky angličtiny a němčiny Lingea Lexicon, Acrobat Reader, výuka angličtiny LANGMaster, kreslicí program Zoner Callisto, CD Lexikon českého filmu, 1 měsíc připojení k Internetu zdarma



**JE FAKT DOBŘE!**

~~19 990,-~~  
**18 490,-**

22 560,- s DPH/1 120,- měsíčně\*  
Doporučený monitor 15" Premio... 5 780,-

Brno - Česká 31, tel.: 05-42218617-20, **Brunál** - 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, **Frydek-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.: 066-26163, **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** - Moravcova 261, tel.: 0634-26321, **Liberec** - Londýnská 51/2, tel.: 048-5100325, **Louny** - Mírové náměstí 48, tel.: 0395-655 165, **Mladá Boleslav** - Tr. 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, **Píseň** - Karlovská 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** - ul. M. Horákové č. 46, tel.: 0461-535115, **Šumperk** - Žerotínova 4, tel.: 0649-216616, **Tábor** - Čs. armády 1667, tel.: 0361-231333, **Teplice** - Masarykova 27A, tel.: 0417-46128, **Trinec** - Vendryně 243, tel.: 0659-350329, **Uherské Hradiště** - Týrsovo náměstí 429, tel.: 0632-3401, **Ústí n. Labem** - W. Churchillova 1722, tel.: 047-5259151, **Ústí n. Orlicí** - Čsl. armády 1181, tel.: 0465-557533, **Valešské 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](http://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 20 měsíčních splátkách.



Je půl jedné v noci a já dohrál *Discworld Noir*. Tenhle zážitek NIKDO z vás nemůže pochopit. Alespoň zatím. Zítřka se vám to pokusím vysvětlit. Ted' už ale opravdu musím jít spát. Dobrou noc!



**N**ikdy jsem nevěřil, že se mi ještě něco podobného může stát. V době, kdy revoluční grafika a strhující animace drtí pod svými ozubenými koly jakékoli náznaky originality, a zajímavý příběh a strhující atmosféra jsou věci, na které programátoři zapomněli, už když byli malými dětmi, jsem zažil opravdové herní šílenství.

První setkání s *Discworldem Noir* jsem si odbyl asi před týdnem. Všechno začínalo poměrně nevinně. Instalace, rozběhnutí hry a první ofukávání. Po krůčcích jsem vploval do hry a úvodní animaci jsem si pouštěl dokonce dvakrát. Na tom není nic zvláštního – prostě jsem nestihl očima sjíždět všechna ta písmenka, co po obrazovce běhala.

Po krátké animaci, v níž kdosi rychle utíká před jakýmsi monstrem a přibližně po deseti patnácti vteřinách padá k zemi s velkým mečem vcházejícím do těla někde mezi posledním žebrem a pupkem a opouštějícím ho na druhé straně, jsem se se-

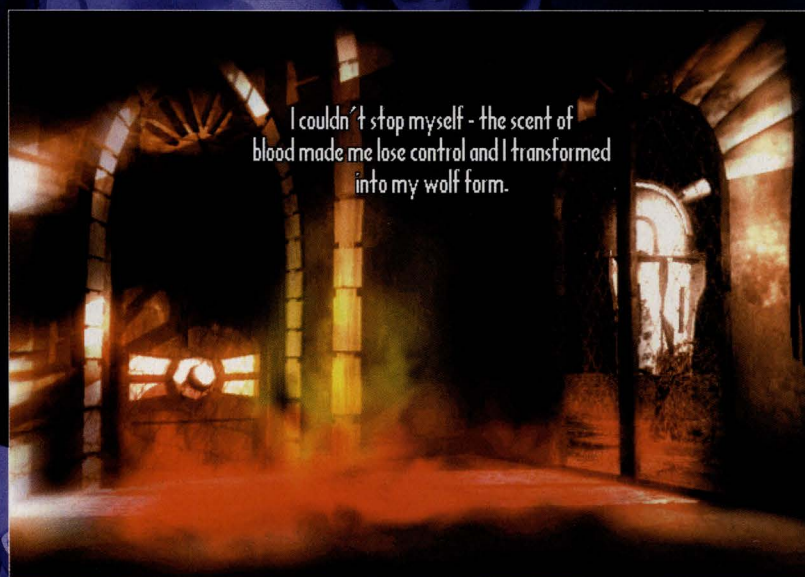
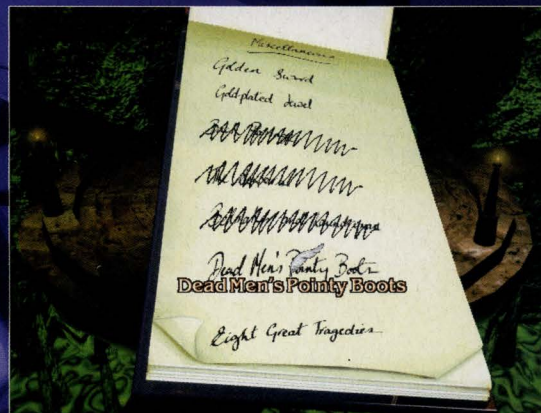
známil se svou postavou. Lewton, soukromé očko, seděl ve své kanceláři a poslouchal vyprávění svého prvního klienta, magicky přitažlivé a zároveň instinktivně nebezpečné Charlotty Von Uberwald. S ledovým klidem světáka v milostných vztazích poslouchal o navrátilivším se milenci a pomalu se dostával k jádru pudla. Najít Mundyho nevypadalo jako těžký úkol. První akt hry se však teprve rozjížděl a všechno bylo trochu jinak, než jak to mohlo oko soukromého detektiva vidět.

Dal jsem se tedy do práce. Vyzbrojen velkou kapsou na předměty nalezené po cestě a notýskem, do něž mi hra automaticky zaznamenávala důležité výpovědi a noticky, jsem vyrazil do ulic Ankh-Morporku. První, co mi přišlo na mysl, když jsem vyrazil ze svého doupěte, byla velká podobnost atmosféry hry s filmem *Sedm*. Téměř stále pršelo, většina lidí měla nějaký psychický či fyzický problém. Jen mi zde chybělo oněch sedm brutálních vražd. Jen stěží jsem mohl tušit, jak rychle se dočkám první z nich. Byl to

Mundy. Visel ze stropu nohama nahoru, měl vypíchnuté oči a vedle něho se na zdi v záři zapadajícího slunce blýskala krví napsaná zpráva: *Azile*.

Druhý akt se již nesl ve stínu mnoha nejasností. Hledal se zmizelý trpaslík, záhadná relikvie, bestiální vrah a nacházely se jen další otázky, stopy a mrtvoly. Bohužel u jedné z nich se Lewton „zapomněl“ s vražednou zbraní, a tak putoval za mříže. Další dění se neslo opět v duchu pátrání a na konci druhého dějství jsem se mohl těšit z nálezů předmětu, po němž se pídilo několik lidí a který zřejmě přinesl nepříjemný konec Mundymu. Bohužel po krátké animaci mi už bylo jasné, čí břich byl ten v úvodní animaci probodnutý.

Třetí akt začínal poněkud nezvykle. V podobě vlkodlaka jsem vylezl z vlastního hrobu a začal si povídat se psem. To samozřejmě nebyl poslední úchylný okamžik, v průběhu hry jsem ještě potkal Smrtě, jeho mladšího a menšího bratra a čtyřista



let starého rytíře. Důležité ale v tomto okamžiku bylo, že jsem žil, mohl pokračovat v pátrání a ještě jsem se něco přiučil. V podobě vlkodlaka, jež jsem mohl libovolně střídát s lidskou, jsem výborně slyšel a cítil. Mohl jsem poslouchat přes zavřené dveře a zjišťovat podle pachu, kdo kde byl a kam šel. Vyzbrojen těmito novými pomůckami jsem se znovu pustil do práce, odhalil vraha a v posledním čtvrtém aktu zbavil Ankh-Morpork následků jeho konání.

Hraní *Discworldu* je nepopsatelný zážitek. Velice zajímavý příběh vás neustále táhne dopředu a místy až zapeklité obtížnosti vás přivádí k šílenství. Je to jako kdybyste na druhé straně bažiny viděli něco zají-

mavého. Vydáváte se za tou věcí a pomalu se začínáte bořit do měkkého bahna. Nejprve vám odporná masa pohltí botu, ale bez té se obědíte. Následuje další propad, tentokrát je to až po pás, ale obě volné ruce kolem sebe šmátrají tak dlouho, až zachytí pevný bod a vytáhnou vás ven. Blížíte se k cíli a živel je stále záluďnější. Jednu ruku marně natahujete po zdánlivé pomoci, ale ta na poslední chvíli povolí, a vy sklouznete do beznaděje až po krk. Ve strašlivé extázi koušete zuby kolem sebe a snažíte se uchopit něco, co vás zachrání. Když už máte za to, že je konec, kousnete do tlustého kořene a zvíře, jehož ocas jste ochutnali, vás vytáhne. Myslíte, že přeháním? Jen si to zkuste, a zažijete tu agónii při kombinování nemožných věcí a následné pocity vítězství při zdánlivě absolutně nesmyslných pokusech. Jeden příklad za všechny. Vaše první poznámka v notýsku je, že Mundy visel hlavou dolů. Další zpráva je „Azile“. Protože jste právě vyzkoušeli zkombinovat poslední předmět s poslední notičkou, začínáte spojovat zprávy odzadu. Když už propadáte beznaději a říkáte si, že je to nesmysl, dozvíte se, že vzhledem k tomu, že Mundy visel hlavou dolů, mohl také napsat 3712V. Nepopsatelná radost, která vás po tomto objevu zachvátí, trvá jen do chvíle, než

zjistíte, že tenhle kód vám magický zámek neotevře, a tudíž se stejně nehnete z místa.

Geniální příběh a místy dábelská obtížnost dělají z *Discworldu Noir* lahůdku jiné daleko převyšující. Samozřejmě je tu i skvělá 2D grafika svou charakteristickou ponurostí dokreslující atmosféru upadajícího města, geniální jazzovo-bluesová hudba a skvělý dabing, ale co to všechno znamená proti hratelnosti? Je to jen kapka šlehačky na obrovité červené jahodě.

Že už nemůže být nic, nad čím bych se rozplýval? Ale může! Jak jsem již poznamenal, atmosféra hry je dost ponurá a neveselá. Doplňuje ji chování postav, které je buď tak



### GameStar CD

Aby bylo jasno, nejsem génius a říkám to proto, že ten, kdo bez cizí pomoci hru dohraje, jím podle mne je. Chtěl bych touto cestou poděkovat konkurenci, Patryku Sawickimu a hlavně autorům, neboť jejich soubor `engfsh.txt` mi pomohl hned několikrát. Díky. Pro vás ostatní okamžitě po dopřání recenze připravím návod, ale doufám, že jej budete používat jen v největší křeči, neboť bez napětí a beznaděje hra ztrácí své kouzlo.



trochu proradně úlisné, absolutně flegmatické nebo až nepřijemně agresivní. Výjimkou je do uší bijící tupost trollů a sarkasmus a ironie Lewtona či zabijáka Remory Selachioho. Právě slovní humor působí mocnou silou na vaše podvědomí a v podstatě neguje nepřijemné pocity z ponurosti zbytku hry. Ovšem největší úlevu působí některé situace. Představte si, jak se tísните v malé hrobce, otevíráte sarkofág, a uvnitř leží obstojně zachovalá mrtvola a v ruce drží něco, co by se vám moc hodilo. Nakláníte se pro onen předmět a najednou se mrtvola zvedá... Okamžitě se ze svého typického předklonu nad klávesnicí rítíte zpět do židle, a nemít ho přivázaný, honí-

te leknutím splašený jazyk mezi myši a repráky. Zcela instinktivně máchnete mečem a useknete odporné bytosti paži. Běs a hrůza v jejím výrazu se mění na údiv a tvor zničehonic promluví a poděkuje vám za to, co jste mu, jako první člověk po čtyřech stech let, udělal. Pak vás začne obtěžovat tím, že pro to, abyste získali onen talisman, musíte zodpovědět hádanku. Nabrousíte tedy své smysly, a když přijde do tuhého, ukáže se, že čtyři sta let je přeci jen dlouhá doba a mumie hádanku zapomněla. No není to šílenost?!

*Discworld Noir* je prostě absolutní nutnost pro každého milovníka hard-core adventur, protože podle mého skromného názoru přichází podobná hra tak často jako olympiáda. Takže si dejte pozor, ať vás nemine, neboť čtyři (nebo dva chcete-li) roky jsou přeci jen dost dlouhá doba a čekání zkracované různými náhražkami je utrpení samo. Užijte si tedy *Discworldu* do sytosti, a pokud by si snad někdo dovolil mít jiný názor, vyzývá vás ho na souboj!

Tomáš Varoščák

9 0255

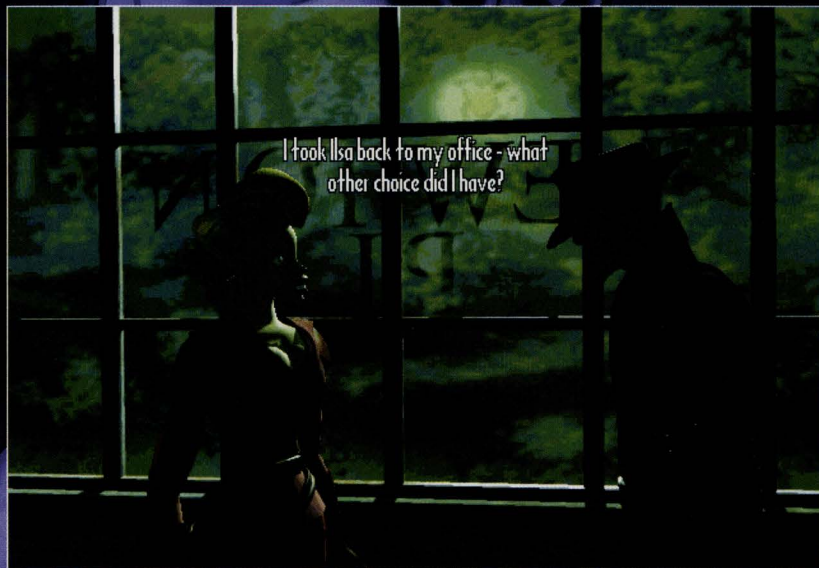
## Discworld Noir

Žánr: adventure	Minimální konfigurace:
Výrobce: Perfect Entertainment	P 120, 16 MB RAM, 4x CD,
Vydavatel: GT Interactive	HDD 320 MB
Systém: Win 95/98	
Jazyk: angl., něm., špan., ital.	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ne	P 230 MMX, 32 MB RAM,
3D akcelerace: ne	8x CD, HDD 1 GB

Hratelnost	Výborná
Grafika	Výborná
Zvuk	Výborný
Obtížnost	Vysoká

Nejlepší adventura, jakou jsem hrál za posledních několik let. A to bez jakýchkoli pochybností!

95



## Interview

### Luci Blacková – producentka projektu Discworld Noir

Proč jste se nakonec rozhodli použít mnohem „serióznější“ předrenderované 3D prostředí, namísto klasického kresleného 2D?

Použití předrenderované grafiky ovlivnilo několik faktorů. 3D v reálném čase bylo mimo diskuzi, protože *DW Noir* je hra o postavách, a ty musí mít dostatečně kvalitní tváře a výrazy. Neexistoval způsob, jak bychom něco takového mohli provést v reálném čase na počítačích, jaké dnes lidé mají.

Navíc jsme chtěli vykreslit onu temnou, zastřenou stranu Zeměplochy – tedy něco, čemu se předchozí hry do značné míry vyhly. Předrenderované prostředí nám umožnilo mnohem lépe zakomponovat stíny a mlhu, takže hra vypadá daleko lépe.

Nakolik se Terry Pratchett podílel na vývoji hry?

Terryho podíl na všech třech hrách spočíval zejména v dozor. Ke všem třem přispěl skutečně velkou měrou (jeho spolupráce na dialogích v *DW*

*Noir* je na kvalitě hry opravdu znát). V některých případech velmi pevně trval na způsobu vyobrazení určitých scén či výjevů – jinak nám ale nechával velkou tvůrčí svobodu.

Jaké jsou vaše plány do budoucna?

No, máme jich momentálně hodně, ale nerada bych to nějak blíže specifikovala. Zatím sice nejsou žádné plány na tvorbu čtvrtého *Discworldu* (na což jste se asi chtěli zeptat), zároveň také ale nemáme žádné plány další *Discworld* neudělat. Pokud se tak ale stane, můžete si být ztraceně jisti, že to bude v plném 3D.

### Terry Pratchett – autor Zeměplochy

*Discworld Noir* je opravdu jiný než předchozí dvě hry. Nejenže není skutečně vázán k některé z knih o Zeměploše, ale navíc se vydává zcela odlišným směrem, aby si dal rance s *Blade Runnerem*. Co způsobilo tuhle neuvěřitelnou, ale výbornou změnu?

Asi hlavním důvodem bylo, že jsme v sobě nemohli najít dostatek nadšení pro další trdlování okolo Mrakoplaše.

Takže jsme se rozhodli pro detektivku a film *Noir* přispěl k vzhledu a atmosféře hry obrovskou měrou (ostatně *Blade Runner* byl poctou starým *Noir* filmům, proto to vyznívá podobně). Navíc jsme chtěli temnější a méně „pohádkovou“ hru – stejně jako je tomu u posledních knih.

Spolupracoval jste už na třech hrách o Zeměploše, co vás za celou dobu nejvíc otrávil nebo naštvalo?

Asi když jsem Australany přesvědčoval, aby z prvního dílu odstranili většinu vtipků o ovcích.

Proslýchá se, že *Discworld Noir* by mohla být poslední hra z prostředí Zeměplochy – nebo alespoň poslední adventura. Je to pravda?

Zatím jsem v tomto směru nedělal žádná rozhodnutí. Ale pokud ještě nějaká hra bude, pochybuji, že by to byla klasická adventura.

Víme, že hrajete hry, která z dávných se vám opravdu líbila?

Právě jsem dohrál *Half-Life*, a myslím, že byl super.

Za GameStar se ptal Lukáš Erben.





# KINGPIN

**Budoucnost *Kingpinu* není jasná – až se za pár let ohlédneme a vzpomeneme na něj, stanou se dvě různé věci. Buď jej budeme oslavovat jako titul, který dokázal, že hry nejsou jen pro děti, nebo jej budeme zatracovat, protože způsobil zákazy, omezení a tvrdou cenzuru. Ať tak či onak, *Kingpin* bude asi nejkontroverznější hrou všech dob.**

**O**pravdu! Zapomeňte na *Grand Theft Auto*, *Carmageddon*, *Postal*, *Phantasmagorii* a podobné hračky pro nemluvnata, teprve nyní je tu hra, která posouvá laťku akceptovatelnosti až na samotnou hranici, a my jí držíme palce, ať ji nikdo neshodí. *Kingpin* je o gangsterech. Ne o takových, jakým byl Al Capone, ale o těch z filmů *Reservoir Dogs*, *Natural Born Killers* či *Pulp Fiction*, které i nejdůležitější televizní stanice pouštějí dlouho po desáté. *Kingpin* je o obyvatelích drsných čtvrtí Harlem či Bronx, kteří často neumějí psát ani číst, ale zato dokonale ovládají všechny variace na slovo „fuck“.

*Kingpin* je postaven na technologii *Quaka II*, kterou známe mj. z her *Half-Life* a *Sin*. Právě tyto v obou případech mimořádně kvalitní hry patří do stejné kategorie jako *Kingpin*, a přestože mají i mnoho společného, je právě *Kingpin* tou nejdůležitější. Už třeba příběh – zatímco v *Sinu* bojujete za svět proti neposlušné Elexis a v *Half-Lifu* proti hordě alienů a spiknuvších se vojáků, v *Kingpinu* je vše dlouhou dobu značně nejasné a skutečný důvod celé anabáze se nedozvíte prakticky nikdy. Není to vůbec nic špatného, právě naopak – přispívá to k nekonvenčnímu zaměření hry, které je ostatně cítit na každém kroku i ve většině ostatních jejích prvků.

## Technologie a vylepšení

Když tak nad tím přemýšlím, všechny tři zmíněné tituly

s sebou přinesly klíčovou změnu, která byla pro kvalitu dané hry a částečně i pro další vývoj žánru rozhodující. *Sin* zaujal svým nelineárním příběhem, kdy jste po prvním dokončení objevili jen nějakých 70 % hry, *Half-Life* si hráče získal skvělým skriptováním, jemuž vděčíme za úžasnou atmosféru, a *Kingpin* má počítačem řízené spoluhráče. Jistě, ti byli již v *Half-Lifu*, ale teprve zde hrají klíčovou roli a na rozdíl od *HL* se tu bez nich obzvláště ve vyšších obtížnostech neobejdete. Jejich AI je excellentní, o čemž vás přesvědčí jméno autora, který před *Kingpinem* vytvořil dosud nejlepšího bota pro *Quaka II*, *Erasera*. Ryan „Ridah“ Feltrin dokázal vytvořit „kumpány“, před kterými prostě neutečete a jejichž zaseknutí je skutečně výjimečné (při dvojím dohrání se mi to podařilo jedinkrát). Je



to hozená rukavice *Daikataně*, která má být založena na stejném principu – *Kingpin* to dokázal na jedničku.

Tím ovšem výčet inovací zdaleka nekončí, i když zde již jde o kosmetické úpravy, které sice dobře zní na krabici hry, ale ve skutečnosti až takový vliv na gameplay nemají. Tělo, přesněji model každé z postav je utvořen z patnácti částí, které jsou nejen různě náchylné na poškození, ale také ve svém důsledku různě reagují. Zasaáhnete-li někoho do nohy, kulhá, trefíte-li se mu do ruky, drží se za ni, trefíte-li hlavu, pravděpodobně si lehne a usne, i když to bohužel není tak rychlé, jak by to mělo být a jak to bylo například v *Sinu*. S tím ovšem sou-

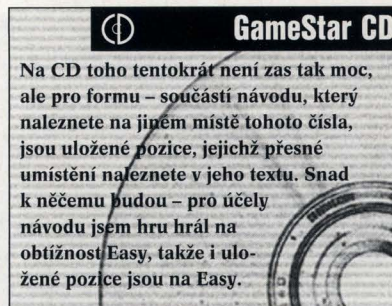




a samozřejmě tomu tak je, daleko větší vliv na něj však mají herní změny, které jsou tu vsuktku obrovské. Tou největší je asi fakt, že to je zatím nejreálnější 3D akce. Co vám budu nalhávat, daleko pravděpodobněji než do Black Messa laboratoře se podíváte do Harlemu a daleko spíše se tam setkáte s drsnými černochoy než

s roztomilými vetřelci. V *Kingpinu* si snad s výjimkou několika psů a myši proti ničemu slizkému či chlupatému nezastřílíte a už vůbec k tomu nepoužijete BFG, plazmu nebo voodoo panenku, ale reálnou brokovnici, pistoli, popřípadě oblíbenou zbraň každého výtržníka, plamenomet. Zbraně jsou výtečně vyvážené a do kriminálního prostředí skvěle zapadají.

Totéž pochopitelně platí i o prostředí. Děj se odehrává sice v anonymních zákoutích a uličkách vykřičené čtvrti z 50. či 60. let – továrna, stoky, železniční přecladiště, doky a samozřejmě ulice, to vše je výborně navrženo a z monitoru na vás dýchne ta pravá atmosféra, obzvláště když se zaposloucháte do nadávek zdejších postavicek a ještě si k tomu pustíte Cypress Hill. Tato asi nejslavnější hiphopová kapela přispěla na CD třemi skladbami, bohužel vesměs převzatými z posledního alba „IV“. Musím říci, že design úrovní mě velmi příjemně překvapil, od autorů *Redneck Rampage* a obstojného, ale pře-



Na CD toho tentokrát není zas tak moc, ale pro formu – součástí návodu, který naleznete na jiném místě tohoto čísla, jsou uloženy pozice, jejichž přesné umístění naleznete v jeho textu. Snad k něčemu budou – pro účely návodu jsem hru hrál na obtížnosti Easy, takže i uložené pozice jsou na Easy.

ci jen sterilního add-onu pro *Quake II* jsem nic geniálního nečekal, ale mylil jsem se. Excelentní jsou především doky, nezapomenu ovšem ani na továrnu a železnici. Jen mě trochu mrzí, že jsem se nedočkával žádných dlouhých ingame animací (obvykle to sfoukli za pár vteřin), nemluvě o jízdě na motorce či vlakem, které by už tak nadstandardní hratelnost ještě zdokonalily.

Co se týče herního scénáře, to co načal *Half-Life* a *Requiem*, hoši z Xatrixu dovedli k dokonalosti. Prakticky bez přestávky je třeba kombinovat a přemýšlet jak pokračovat, vedle běžných záležitostí jako hledání klíčů jde obvykle právě o spolupráci s jinými obyvateli, kteří pro vás například otevírají sejfy či lámou zámky – to vše narozdíl od zmíněných her od začátku do konce, takže nečekejte žádný stereotyp či nudu, i když délka hry je minimálně stejná. Všechny zmi-

visí jediná vážnější výhrada k obtížnosti – ačkoliv je hra na Easy zpočátku poměrně těžká, v poslední fázi nalezáte lékárníčky takřka na každém kroku. Naopak na nejtěžší Real je zase nepříjemné, že je člověk sice snadno umlácen tyčí, ale sám musí vystřelit do soupeřovy hlavy hned několikrát, což má k realitě daleko. Poškození poznáte i podle stop či loužiček krve, nemluvě o grimasách na tvářích.

Poslední vychytávkou, na kterou nesmím zapomenout, i když jsem ji příliš nepostřehl, je údajný RPG způsob vylepšování kvality střelby – zpočátku prý vaše kulky nenajdou cíl tak, jak by měly, tj. podle zaměřovacího kurzoru, ale více či méně vedle. Teprve po jisté praxi se na svůj crosshair můžete stoprocentně spolehnout. Zajímavé, což?

### Design, gameplay a vylepšení

Všechny tyto a další změny i vylepšení mají sloužit k většímu požitku ze hry,



## Telefonní seky

### 1. Kingpin



Tak jako filmy i počítačové hry jsou plné klišé. Některá z nich jsou ovšem kouzelná, tak například telefonní budky. Jedna je i v *Kingpinu*, kde těsně před koncem hry naleznete v osamocené uličce zvonící telefonní budku. Chvilí váháte, pak se přiblížíte a vezmete sluchátko. Ozve se „Say goodnight, mother-fucker!“ a budka vyletí do povětří. Viděli jste Mela Gibsona a jeho Payback??

### 2. Blood II



Hned v prvním levelu vás vyruší zvonek telefonu v prádelně. Dámský hlas: „Good morning, afternoon, evening Mr. Cal-eb. I'am with a market research firm and we are doing a survey on computer games. This call is not attempting to sell you anything. First question: Are you currently or have you ever been a character in a computer game?“ Váš hrdina odvětví: „You've gotta be kidding!“

### 3. Larry 1



Podíváte-li se na vizitku v peněžence, dostanete číslo na Sierru. Zavoláte-li na něj z telefonního přístroje, záznamník vám odpoví: „Hello, Sierra-On-Line. We're not open right now but if you'd call during business hours (and stop using this pretend telephone), we would be happy to sell you a Leisure Suit Larry Hint Book.“ A dále obsáhle pokračuje v reklamě na onu knížečku a na druhý díl Larryho.



jovníky, případně na jinak užitečné osoby.

Stejně důležitou budovou je ovšem síť obchodů Pawn-O-Matic, ve kterých je možné za peníze dokoupit zbraň, munici, brnění či energii. Peníze nalézáte nejen v sejfech a na policích v místnostech, ale především v mrtvých soupeřích. Vzhledem k možnosti nákupů se tak stávají stejně podstatnou hodnotou jako munice, energie a brnění.



pin nedáte, tak jako já a zakrátko i celý Americký kongres, dopustit.

Jan Modrák

9 0241

něné úkoly nepůsobí nijak odpudivě, i když uznávám, že hledání bratra sličné barmanky není zrovna v souladu s drsnou existencí, kde se každý stará jen sám o sebe. Ale hraje se to skvěle. Obyvatelé hry jsou vůbec velmi často nápomocní, a proto kdykoliv si nevíte rady, je třeba s nimi prohodit řeč – k tomu slouží speciální tlačítka pro pozitivní a negativní odpověď, kde ta druhá obvykle vede ke smrti jednoho z diskutujících.

Prakticky v každé ze šesti částí hry je bar, který je považován za jakési neutrální místo, kde se nestřílí, ale dohadují se tu obchody. Právě tady často narazíte na vhodné spolubo-

### Tak jak?

*Kingpin* je zkrátka přeplněn vylepšeními a opět dokazuje, že engine *Quake II* je minimálně rovnocenným soupeřem *Unrealu* a všem dalším konkurentům. *Kingpin* je bezesporu skvělá hra, která si zaslouží pozornost každého faný 3D akcí. Možná budete zpočátku podrážděni prvky adventury, ale za pár okamžiků tomu přijdete na chuť a na *King-*

### Kingpin

Žánr: 3D akce	Minimální konfigurace:
Výrobce: Xatrix	P II 233, 64 MB RAM, 4x CD, HDD 570 MB
Vydavatel: Interplay/Virgin	
Systém: Win 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický	P II 300, 128 MB RAM, 4x CD, HDD 570 MB, 3D karta
Multiplayer: ano	
3D akcelerace: ano	

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Výborná
Zvuk	Výborný
Obtížnost	Vysoká

Excelentní gangsterská akce na *Quake II* engine, dýchající na záda *Half-Life*. Co chcete víc?

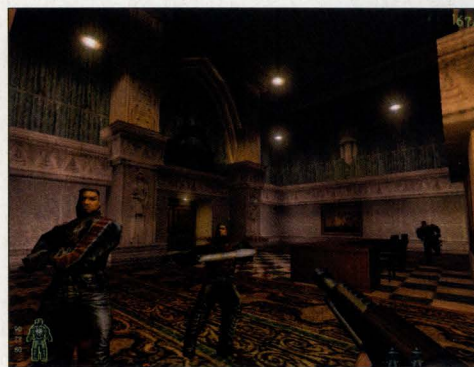
85

### Multiplayer

Nedílnou součástí každé 3D akce je multiplayer, a protože jej samozřejmě pilně a pravidelně posuzuji, domnívám se, že bude vhodné se k němu v každé 3D akci vyjádřit poněkud zevrubněji. Multiplayer *Kingpinu* je vytvořen v souladu se singleplayer hrou, takže čekat adrenalinovou smršť mezi ulicemi a přestřelky gangů. Z toho vyplývá, že je *Kingpin*, podobně jako například *Half-Life*, stvořen spíše pro týmové bitky, ale ani pravidla „free for all“ bych nepodceňoval.

Už při zakládání hry je každému jasné, jak vážně to s deathmatchem v *Kingpinu* autoři mysleli. Máte na výběr nespočet různých skinů, které můžete díky rozdělení na tři části (hlava, tělo s rukama a nohy) libovolně měnit a navíc je obohatit o klobouk, případně doutník. Engine je vzhledem k využití technologie *Quake II* obstojně optimalizovaný a intuitivní, díky přiloženému GameSpy nebudete mít problémy ani při hře přes in-

ternet, kde vzhledem ke kvalitám hry již nyní existují desítky serverů. Oficiálních DM levelů je osm. Velmi důležitou součástí deathmatche v *Kingpinu* jsou skvělé zbraně, které jsou výtečně vyvážené. Tommy-gun je na blízko účinný samopal, granáty z granátometu se neodráží jen od země a zdí, ale i od těla (což tuším zatím nikde nebylo) a explodují teprve po urči-



té době, perfektní je ovšem především plamenomet, který má obrovské uplatnění hlavně ve skupinové přestřelce.

Nejzajímavější je ovšem Gang-Bang, týmová variace na CTF. Cílem týmu je dostat do svého sejfu určitý počet peněz, standardně například 2

tisíce dolarů. To se děje buď vykrádáním neutrálního místa, ze kterého můžete vzít až 150 dolarů, případně vykrádáním sejfu druhého týmu, ze kterého můžete ukrást až 200 dolarů. Zatímco zpočátku týmy logicky plní svou pokladničku z „banky“, později je třeba snižovat depozit soupeři, takže se boj přenáší do základen. Velmi podstatný je také fakt, že při Gang-Bangu nehrají roli fragy, jediným hlediskem je právě počet peněz v sejfu. Tato pravidla nepostrádají nic z kouzla CTF, právě naopak – přidávají do něj taktiku a ještě více je třeba spolupracovat v rámci týmu.

Deathmatch *Kingpinu* je jako stvořený pro hravé týmy, Gang-Bang patří spolu s Team Fortress k tomu nejlepšímu, co je v současné době k dispozici. V klasickém deathmatchi sice nedosahuje hardcore kvality *Quake II* a nenabízí ani boty (v což jsem vzhledem k autorství Erasera jednoho z programátorů tajně doufal), přesto však díky osobitému designu úrovní a vyváženosti zbraní má co nabídnout.

80

# Letní nášup

Příští měsíc čekejte v GameStaru Pro k našim dvěma CD

## třetí CD zdarma



CD s nejnovějšími demy

CD unikátní videa z nových her

CD "To nejlepší z 3D akcí"

(Half-Life, Duke Nukem, Shadow Warrior, Quake, Sin...)

### Jak si předplatit:

Předplatné lze zaplatit složenkou "A", která je přiložena. Jako variabilní symbol uveďte rodné číslo.

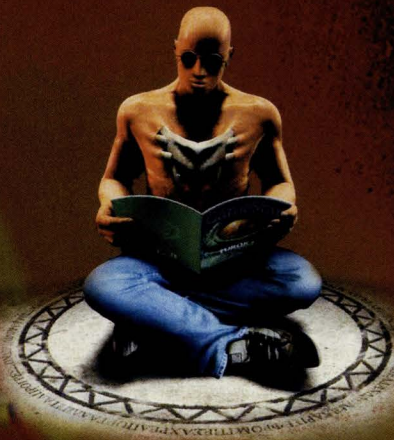
Pokud chcete daňový doklad, zavolejte na tel.: 02-57088161-2 (ČR) nebo 07-44454559 (SR). Můžete také mailovat na [predplatne@idg.cz](mailto:predplatne@idg.cz) (ČR) nebo [magne@press.sk](mailto:magne@press.sk) (SR).



	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



**Tak takovouhle hru bych čekal od Crya nebo podobných úchylů. O to větší překvapení mi přichystali lidé z Acclaimu a Iguany, když mi na stůl dopravili nenápadnou krabici s touto hrou, a já se do ní pustil.**



**S**mrť přichází nečekaně a ničí všechno, co člověk do té doby vybudoval. Ani Mike LeRoi svou smrt nečekal tak brzy. Tento mladý černoch, živící se v New Orleansu nájemnými vraždami, žil poměrně klidným životem. A nebýt toho, že se zapletl s voodoo magií, byl by teď už jen číslo v pohřebních statistikách. Po dopravní nehodě, při které zařval Mike i s celou rodinou, se po několika peripetiích vzbudil vedle kněžky Mamma Nettie už jako Shadowman. Ten, který kráčí mezi světem živých a světem mrtvých, ten, kdo brání zlu ze záhrobní pronikání na povrch zemský. Do hrudi vypálená maska afrických šamanů jasně dokazuje, kým se stal po své smrti. Mezitím ve světě mrtvých povstal tajemný Legion a s pomocí pěti lidských zvrhlíků se pustil do budování chrámu bolesti, pracovně nazvaného Asylum. Tam hodlá shromáždit vojsko Apokalypsy a všem nám tady nahore rozkopat koule. No a právě ty nám musí Shadowman ochránit, proto mu jeho nová vládkyně poví co a jak a vyšoupe ho do Mrtvolákovy. Bitva začíná...

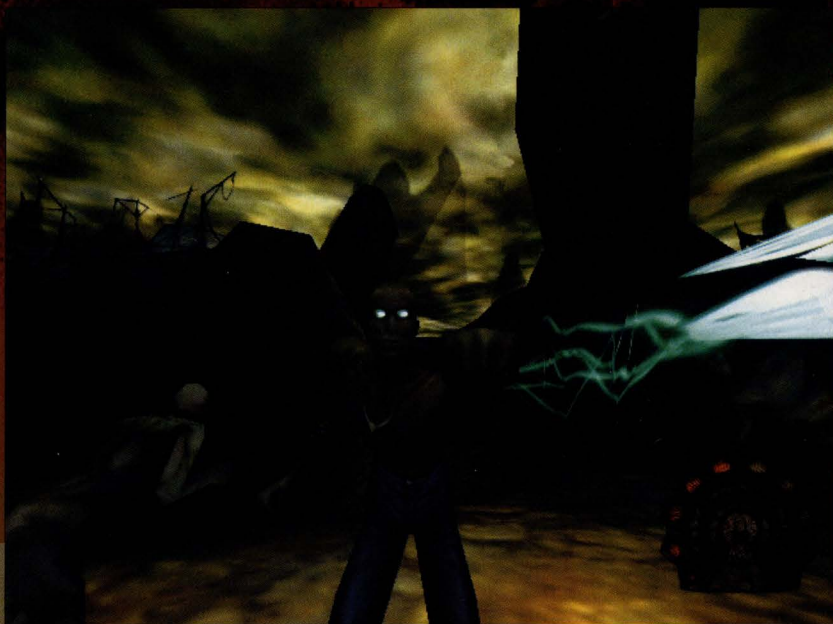
*Shadow Man* je poněkud netradiční 3D akce, viděná z pohledu třetí osoby. Netradiční už proto, že místo zažitě prsaté bělošky ovládáte naprosto plochého černocha, který to má navíc za sebou. A netradiční hlavně v tom, že celá hra má oproti četným klonům správný říz – počínaje voodoo příběhem, založeným na stejnojmenném komiksu, přes zajímavě navržené úrovně, napěchované tou nejúžasnější grafikou, po dokonalou atmosféru, která exceluje zejména ve světě mrtvých. Samotná hra spočívá v pobíhání

po obou světech a sbírání speciálních předmětů, které vám zpravidla otevřou cestu dál. Hlavní je paběrkování „temných duší“, které Shadowman nasává přímo do svého nitra a úměrně s jejich počtem roste i jeho síla. Celé podsvětí je navíc logicky rozděleno pomocí bran, které vás vpustí dál jen tehdy, máte-li již dostatečnou úroveň. Stává se tak, že se budete několikrát vracet na ta samá místa, což mi spolu s absencí jakékoli mapy přišlo jako největší nedostatek.

Když jsem poprvé vstoupil do světa mrtvých, projel mnou chlad při pohledu na potemnělé kaňony, jen tu a tam osvětlené mihotavým plamínkem osamocené lampičky, a hlavně při pohledu na trpící a nařikající mrtvé. Jestli mě má po smrti čekat tohle, tak to snad začnu raději chodit do kostela. Mrtví ale nejsou moc kamarádi, naopak – snaží se vašemu hrdinovi vysát životní sílu, což si ovšem dotyčný nemíní nechat líbit, a tak tasí. Základní zbraň je „vysavač duší“, který se sice sám zaměřuje, ale funguje jen na určitou vzdálenost. Dá se přepnout do sniper módu, ale v něm se bohužel nedá zoomovat a ani vraždit na dálku. Vysavač budete používat celou hru jako primární zbraň, už jen proto, že v něm nikdy nedojde munice a s postupem času se sympaticky zvětšuje i jeho kapacita, takže se dá podržet spoušť a pak vypálit jednu megašlehu. Ke slovu se pochopitelně dostane celá řada dalších zbraní, přičemž ve světě živých to jsou klasické olovopumpičky (revolver, brokovnice), kdežto tam dole nastoupí voodoo vybavička (vrhání ohnivých a mrazicích koulí, magické kopí a hromada dalších). Líbilo se mi, že se dá do každé ruky popadnout jedna

zbraň a obě ovládat nezávisle. Jako Shadowman je váš hrdina větší tvrdědák, než byl Mike v reálu – nemůže se utopit, skáče o poznání výše a po splnění jistých podmínek se stane i částečně a ke konci zcela (Už jste někdy plavali v lávovém jezírku?) imunní vůči ohni. Už několikrát jsem se zmínil o světě živých a světě mrtvých. V inventaríři najdete voodoo loutku – medvídku – který vám právě tohle brouzdání mezi světy umožňuje. Dá se s ním dostat i do lokací v tom samém světě, které jste už navštívili, ale kam by návrat trval příliš dlouho. Nejčastěji jej patrně využijete, když si půjдете k Mamma Nettie pro radu či předmět, který otevře další postup. Hra je rozdělena do přibližně čtyřiceti úseků, oddělených filmovými sekvencemi. Ty jsou sice renderovány přímo enginem hry, a i když se žádný Hollywood nekoná, přesto jsou velice kvalitní.





Zpracování se vyloženě povedlo, Direct3D dělá, co umí, a že toho umí hodně. V závislosti na schopnostech vaší grafické karty si tak budete moci pozapínat 32bitové barvičky, trilineární filtrování, nastavit hloubku Z-bufferu a rozlišení tak vysoká, že vás procesor začne nenávidět. Použití textury navozují nezaměnitelnou atmosféru, zpočátku mi hra připadala jako MDK v unrealovském světě. Oko se může kochat „flare“ efekty, průhlednou vodou, realistickými stíny a hrozivě zbarvenými mraky, plujícími na pozadí šibenice a mučičího nářadíčka. Veškeré postavíčky ve hře jsou samozřejmě nádherně animovány, prostě paráda!

Jestli mě grafika okouzila, pak zvuk mě uhranul. Kromě standardních samplů kroků, výstřelů a podobně doprovází celou akci vytí a zoufalý nárek zbloudilých duší, svislot mrazivého větru podbarvuje putování podzemním labyrinty, příšery, ukryté v temnotě, zlověstně vrčí, zkrátka zvuk je mňamka. Ani hudba nedělá celku ostudu, hru doprovází tajemný cinkot a chřestění, které má nejbližší k ambientu a navozuje krásně tajemnou atmosféru, přičemž v akčnějších pasážích plynule přechází v divoké rituální bubnování, které v hráči rozjede tu potřebnou adrenalinovou smršť. Hudba je zkrátka africká a moc povedená. Nesmím samozřejmě opomenout namluvení postav, které k vám hovoří v průběhu již zmíněných filmových sekvencí. Mike promlouvá nádherně cynickým barytonem a z jeho černých rtů občas splývají i hodně humorné hlášky. Každá postava, která si ve hře něco zahlásí, má výrazný neanglický akcent – inu, New Orleans je multietnické město, což v praxi znamená, že si tu na ulicích podřezávají krky kreolové, Portorikánci i Mexičané – a namluvení postav tomuto stavu odpovídá. Pokud jste ještě mezi podobnou společností nežili, jistě vám přijdou vhod anglické titulky.

Pokud máte, stejně jako já, rádi tento druh her a na slečnu Croftovou už se nemůžete ani podívat, pak je *Shadow Man* hra pro vás. Pokud máte rádi tajemno, magii, a přitom vás neodrazují brutální přestřelky a výjevy, kvůli kterým cenzoři hodlají zavést nálepku „od 100 let výš“, pak po *Shadow Manovi* sáhněte také. Je to svěží dílko, ve kterém se autorům podařilo vyváženě skloubit akční žánr a umění a které nenechá nebohého

hráče vydechnout, dokud buď beznadějně nezačnete, nebo nezhatí plány démonického Legiona. A co nedostatky? Kromě již zmiňované nepřítomnosti mapování, které by pohyb v neuvěřitelně komplexním světě přeci jen o dost usnadnilo, trkne každého naprostá absence multiplayeru. Musím ovšem přiznat, že ani mě samotného nenapadá, jak jej do takto koncipované hry zabudovat. Buď jak buď, *Shadow Man* je zatím jednou z největších herních bombiček této sezóny, kterou by si neměl nikdo nechat ujít.

Tomáš Rádl  
9 0243

## Shadow Man

Žánr: 3D akční adventure	Minimální konfigurace:
Výrobce: Iguana	P 166, 32 MB RAM,
Vydavatel: Acclaim	HDD 20 MB, 3D karta
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ne	P II 333, 64 MB RAM,
3D akcelerace: 3Dfx, D3D	HDD 330 MB, 3D karta

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Střední

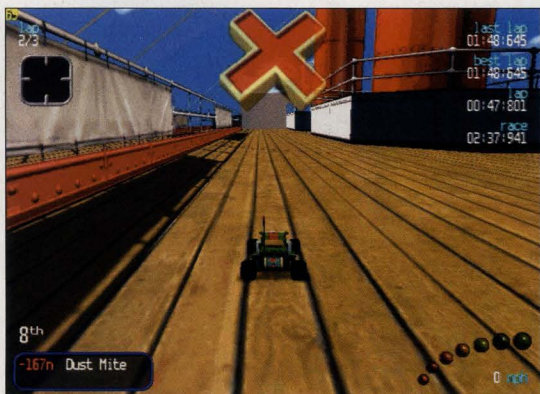
Po delší době hra, která oživuje svůj žánr. Po delší době hra, kterou by si měl zahrát opravdu každý!

85

AKČNÍ

**Už naše babičky tvrdily, že co je malé, to je hezké. Když si vzaly naše dědečky, strávily s nimi svatební noc a zaplakaly nad donesenou výplatou, rychle změnil názor. To se u *Re-Voltu* stát nemůže, tady to rčení platí stoprocentně.**

# Re-Volt



**T**aké jste si jako malí kindeři hráli s autíčkem na vysílačku? Já také ne, protože to všech osm rodičů považovalo za kravinu. Ale za oceánem je situace jiná, tam stačí, když školák pohrozí, že jestli nedostane to či ono, tak že vezme kvér a půjde do školy vystřílet celou třídu – no a to už je nějaký argument. A tak se hodní pánové z Acclaimu rozhodli, že vytrískají nějaké ty penízky z těch, kterým byl tento symbol mládí (teď myslím autíčko na vysílačku, ne vystřílení celé třídy) odepřen, a na pulty našich prodejen tím pádem dorazila krabice s *Re-Voltem*.

Jádem celé hry je soupeření autíček na vysílačku v prostředí reálného světa. Podíváte se do ulic maloměsta, budete pronásledovat DiCapria po palubě Titaniku, trochu zchaosíte prodavačky v supermarketu a kovboje na Divokém západě, zkrátka budete si užívat celkem sedmnácti tratí,

které by vám zůstaly odepřeny, i kdybyste nakrásně vystříleli celou základní školu. Všechny se navíc dají projíždět zrcadlově, takže než pokoříte tu poslední, budete mít na očích dvacítku a vous až na zem. V každém závodě se utká osmice aut, ovšem musím přiznat, že v singleplayeru se utkávala jen sedmice, protože ať jsem cvičil, jak jsem cvičil, většinou jsem skončil poslední. Naopak multiplayer, to je jiná. Sice tu nehrozí vymoženosti, jako je např. splitscreen, ale reální hráči přeci jen nejsou supermaní, takže se už dá mluvit o závodění. Honičky jsou navíc opepřeny klasickými power-upy, kterých se na trati povaluje až nezdravě hodně. Když na nějaký najeďte, přibude vám v arzenálu třeba raketka, elektrická koule, olej a další zlomyslnosti. No a když už nabudete dojmu, že jste pan Řidič, zkuste si dojet šampionát nebo projet kaskadérskou dráhu. Hra také nabízí „Time attack“ a „Ghost mode“, ale ani jeden z nich mi nepřišel příliš zábavný. Ještě k autům – je jich k dispozici 24 a každé se liší maximální rychlostí, akcelerací, brzdami... znáte to.

Se zpracováním nelze než být spokojen, i když současný hi-tech už to není. Občas mi sice připadaly některé úrovně příliš kyčlovité, ale když se něco jmenuje „Svět hraček“, všude přítomná barevná světlá a vysmáté klauny musíte prostě překousnout a soustředit se na jízdu. Teď bych rád popsal výjimečnost téhle hry, ale nevím jak. Prostě pocit, kdy se smrsknete do velikosti dvacetimetrometrového nesmyslu a z jeho pohledu vidíte svět, to má zkrátka něco do



sebe. Pokud jste hráli *Micro Machines*, tak zhruba tušíte, o čem jde. Akcelerovat budete přes D3D, a pokud máte pomalejší počítač, žádná tragédie, protože v nastaveních můžete změnit prakticky úplně všechno. Ozvučení spadá do průměru, některý track je skvěle závodně našlapaný, některý ujede a u několika málo jsem raději sahal po pletacích jehlicích, a bylo ticho.

A zase ten závěr – člověk už napsal všechno, co ho napadlo, a teď už nezbyvá, než takové to obecné plácání a mlžení, ale máte to mít. *Re-Volt* je příjemně oddechová závodničina, kde když se naučíte ovládnání a párkrát si projedete každou trať, bude vás bavit. Pokud se vám podaří ukecat pár dalších humanoidů na síťové klání, bude zábava ještě větší. V době, kdy jsou na trhu takové bombičky, jako je *NFS4* nebo *Speed Busters*, si bude tato hra hledat svého kupce přeci jen o poznání hůř, ale to nic nemění na tom, že já se u ní bavil. Minimálně stojí za vyzkoušení...

Tomáš Rádí

9 0244

## Re-Volt

Žánr: akční závody	Minimální konfigurace:
Výrobce: Acclaim	P 166, 16 MB RAM,
Vydavatel: Acclaim	HDD 160 MB, 3D karta
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ano	P II 300, 32 MB RAM,
3D akcelerace: D3D	HDD 160 MB, 3D karta

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Dobrá
Zvuk	Dobrý
Obtížnost	Vysoká

Dobrá závodní hra, ve které se utkávají autíčka na dálkové ovládání.

75



**Přidej se k nám!**  
**Americké nakladatelství**  
**IDG Publishing a.s. hledá:**



- Redaktora pro zahraniční styky
- Externí dopisovatele

Podmínkou 100% spolehlivost, orientace  
v počítačových hrách, bydliště v Praze.

Chcete-li pracovat pro GameStar, volejte  
na 02/570 88 133 nebo mailujte  
na [karel\\_papik@idg.cz](mailto:karel_papik@idg.cz).

# Unreal: Return to Na Pali

**Unreal byl jedním z velkých hitů loňského roku, a i když jej nakonec překonal geniální Half-Life, stal se jedním z mezníků žánru. Hlavním důvodem je technologie, už za pár měsíců se na nás ostatně začnou valit první hry vytvořené právě na Unrealu. Generálku obstarává oficiální mission pack.**

**T**éměř rok jsme na něj čekali – samotný Epic měl plné ruce práce s vychytáváním chybek v *Unrealu* a samozřejmě i s vývojem přeci jen trochu důležitějšího *Unreal Tournamentu*, a tak velkou část práce přenesl na Legend, který bude mimochodem tvořit i *Unreal 2*. Čekání nám neusnadnila ani pasivní komunita, která ve srovnání například s *Quakem* či nyní *Half-Lifem* vytvořila jen zlomek add-onů. Ale to už je za námi, neboť jak hrdina říká v úvodním intru – vracíme se do pekla Na Pali.

Jak se můžete přesvědčit v preview na datadisk pro *Half-Life*, i tento segment začínají ovládat termíny jako originalita či invence, a nudné stereotypní mission packy jsou postupně odsouvány na vedlejší kolej. Bohužel, přestože nemůžeme datadisku k *Unrealu* určité změny oproti originálu upřít, spadá spíše do oné staré školy. Důkazem je už hlavní obsah: 17 levelů pro jednoho hráče. V drtivé většině případů dosahuje jejich kvalita tak tak úrovně původní hry, což už dnes ve srovnání s aktuální konkurencí ne-



stačí. Jednotlivé levely mne nepřesvědčily ani svou velikostí, a tak se už po pár krocích dostaví nuda. Protože jsem však všechny 3D akce zvyklý dohrávat (nemáte tušení, jaká to je někdy otrava:-), i tentokrát jsem se vyhnul osudové chybě každého recenzenta, který ohodnotí hru, aby pak zjistil, že to je vlastně úplně jinak. U 3D akcí není tento jev běžný, nicméně právě *Return to Na Pali* je onou pravidlo potvrzující výjimkou – v poslední třetině hry jsem totiž objevil dvě úrovně, které patří mezi ty vůbec nejlepší, co jsem kdy hrál – skvělá atmosféra, nepředvídatelný design, rafinované pasti, paráda. Možná to zní hloupě, ale pouhé dvě úrovně dokázaly zvrátit můj názor, a celkově jsem se relativně slušně bavil. A aby byl výklad o singleplayeru kompletní, tak jen telegraficky dodávám, že v něm naleznete též 3 nové zbraně, 3 nové potvory, minimálně z poloviny novou hudbu (tradičně prvotřídní) a samozřejmě ingame animace doplněné o monology hlavní postavy, které slouží pro zdůraznění příběhu, jenž je však stále spíše zbytečný.



Poměrně kvalitní mission pack však vedle dvou božských úrovní činí také celkem kvalitní multiplayer. 6 levelů je počet standardní, raritou jsou však 4 nová pravidla, z nichž vyniká především Cloak Match, ve kterém je jeden ze hráčů neviditelný (trochu to připomíná AVP). Díky standardně chytrým botům hra vydrží dlouhé hodiny – a tak to má být.

Celkově datadisku nemohu upřít jistou dávku hrátelnosti. Na první pohled zřetelné změny tu sice jsou, *Half-Life*, *Sin* či čerstvý *Kingpin* však v tomto směru mají slušný náskok. Přesto bych *Return to Na Pali* doporučil všem hráčům, které kdysi ohromil *Unreal*. Pravda, dvakrát do stejné řeky nevstoupíš, ale hrát se to dá.

Jan Modrák  
9 0245

## Unreal: Return to Na Pali

Žánr: 3D akce	Minimální konfigurace:
Výrobce: Legend/Epic	P 166, 16 MB RAM, 8x CD,
Vydavatel: GT Interactive	HDD 100 MB
Systém: Win 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický	P II 233, 128 MB RAM, 8x CD,
Multiplayer: ano	HDD 380 MB
3D akcelerace: ano	

Hratelnost	Dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Průměrná

Mírně nadprůměrný datadisk, který zachraňuje dvě božské úrovně a celkem kvalitní multiplayer.

65

## Dva božské levely



Velora Temple  
Autor: Skahe Crudle



Foundry Tarydium Plant  
Autor: Cliff Bleszinski

# strategie

STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE



Viktor Bocan

Tak – venku je střídavě vedro a zima, slunné chvílky střídá tu přeháňka, tu průtrž mračen, občas přes obzor přeletí malé tornádo, a vůbec by mě nepřekvapilo, kdyby začalo ještě sněžit. To je vlastně ideální čas k tomu, aby se člověk vykašlal na prázdniny a dovolené, zasedl k počítači a hrál. Třeba strategie. Tento měsíc byl v mém profesionálním životě skoro nejsmutnější. Jelikož jsem byl po dobu asi tři týdnů krajně zaneprázdněn jinými činnostmi, byl jsem nucen odříct všechny hry, které v té době přišly na recenzi, a pochopitelně se ke slovu přihlásil ten známý přírodní zákon, který vždy otočí padající krajíc chleba tou důležitější stranou dolů – v rychlém sledu se objevilo hned několik skvělých her, včetně *Braveheart* a *Dungeon Keeper 2*. Pochopitelně se nemusíte bát, že byste o recenze přišli – s radostí to za mě vzali ochotní kolegové (když jde o *DK2*, najednou je ochotný každý). Tak si to užijte.

viktor\_bocan@idg.cz

## Obsah oddílu



**Dungeon Keeper 2**  
str. 44  
**90 %**



**Fighting Steel**  
str. 48  
**90 %**



**Braveheart**  
str. 51  
**85 %**



**Black Moon Chronicles**  
str. 54  
**80 %**



**TA: Kingdoms**  
str. 56  
**80 %**

## TOP 10

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



# DUNGEON KEEPER 2

Horny už je zase tady a opět v plné síle. Je krutý, krvelačný a je můj!

**P**řede dvěma lety jste měli tu možnost, seznámit se s posledním dílkem herního génia Petera Molineuxe pod vlajkou Electronics Arts, totiž se hrou *Dungeon Keeper*. Peter od EA odešel a založil vlastní firmu, která v současnosti pomalu dokončuje projekt *Black & White*, který vzdáleně připomíná *Populous*. Teď přijde malá hádanka: Myslíte si, že „zbytek“ týmu dokázal po odchodu hlavního tvůrce vnést do druhého dílu *DK* tolik vylepšení a nových nápadů, že to bude stát alespoň za povšimnutí? Nebudu vám to prozrazovat hned na začátku, radši si přečtete následujících několik kilobajtů textu a pak si o věci udělejte svůj názor, máme přece demokracii.

## Základní pravidla hry

Tým se velmi snažil (a sakra, právě teď jsem to prozradil), a tak první velká změna nastala v samotném základu hry. Už se nehraje pouze o peníze, neboť přibyla jedna velmi, velmi důle-



žitá složka. Tou je mana, jinými slovy magická energie. Její množství je přímo úměrné ploše vašeho doupěte a navíc lze občas narazit na prameny many, obdobu diamantových ložisek na peníze z prvního dílu. Tím to ještě nekončí. Nejenže už nemusíte za kouzla platit penězi, nejenže jsou nyní impové magická stvoření, vy si navíc můžete peníze přičarovávat! Takže hra rozhodně nekončí poslední vytěženou zlatou žílou. Omezení pro manu je několik: může jí být maximálně 200 000, maximální přírůstek je 500, impové svým životem samozřejmě manu ubírají, zrovna tak jako pasti, ty také fungují na magickém principu. Ostatně to, kolik many ge-

nerujete a kolik spotřebujete, máte přehledně vykresleno v levém horním rohu ovládacího panelu. Druhá a neméně důležitá změna se týká stěn, přesněji jejich odolnosti. Kdeže jsou ty doby, kdy vaši impové vykopali místnost, poté ji obsadili, upevnili stěny, a tím bylo vše hotovo. Nyní je to trochu jinak. Kromě té nerozbitné (nedá se rozkopat) je zboření jakékoliv jiné stěny jen otázkou času a schopností impů, a vy jistě pochopíte mé zděšení (až to zažijete při hraní na vlastní kůži), když se mi zčistajasna hrdinové do doupěte probourali zpevněnou stěnou. Na druhou stranu se dá takto nahlodávaná stěna z její opačné strany zpevňovat impy z vašeho doupěte. Další změna nastala v kouzlení. Útočná kouzla lze používat pouze na vašem území, a tudíž triky typu „sight of evil“ kdekoliv na mapě a následně „lightning“ už nelze použít.

## Co příšerky a hrdinové?

Ubyli mí dva největší oblíbení – drak a duch. Na jejich místo nastoupili černý rytíř a temný anděl. O tom, jak je lákat do doupěte, se dozvíte za chvíli. Každá příšerka umí podle své úrovně navíc některá zajímavá kouzla, jako jsou teleport u impa, nebo možnost přičarovat si na pomoc

skupinu kostlivců, kterou má temný anděl. Je tu také zloděj, který se dokáže nepozorovaně dostat do nepřátelského doupěte a tam po zásluze ukrást z kasy co se dá. Ostatní příšerky v méně či více modifikované podobě zůstaly, to samé platí i o místnostech. Dobří hrdinové se v podstatě nezměnili, přibyli giganti s nechutně velkými palicemi a strážce, které jsou také dost tuhým oříškem. Opět se od základu změnil způsob boje. Jednak je tu dělení jednotek do tříd podle jejich specialit. Někdo je dobrý jako obránce, jiný jako útočník na hrotu, ten zase jako týlový střelec, a jiný naopak jako záškodník, který se vysazuje za záda nepříteli. Obrovským posunem dopředu je jakýsi stav bezvědomí, do kterého postava upadne poté, co je v boji značně pošramocena (zbývá jí jen jeden dílek života).

Pak nastupuje několik možností, o kterých si povíme v odstavci o místnostech, ale jedno mohu říci už teď: po určité době postavy ležící v bezvědomí umřou totálně a jejich mrtvolky jsou pak odvečeny na hřbitov, kde se z nich vyrábějí upíři. Kostlivci a upíři jsou vůbec velice zajímavá stvoření. Kostlivce pořídíte velmi snadno, prostě necháte zajatce umřít hladu ve vězení (čili – nulové náklady, ministr financí by měl radost). Jeho problém



ale spočívá v tom, že při boji neupadne do bezvědomí, ale rovnou se rozlétně na tisíc kousků – a konec. Výroba upíra je vcelku podobná, tentokrát, jak už jsem předeslal, odtaháte mrtvoly na hřbitov a chvíli počkáte. Upír při boji taktéž neupadá do bezvědomí, ale objeví se znovu na hřbitově, bohužel o jednu úroveň slabší. No a pokud byl zrovna na první úrovni (nebo ho zranil mnich, ten umí zničit upíra hned napoprvé), rozletí se v hejno netopýrů a následuje také konec. Na druhou stranu se může upír do netopýra převtělit, a nahradit tak vosu při průzkumných akcích. Nakonec jsem si nechal Hornyho, známého Horned démona, nejsilnější postavičku ve hře. Ve druhém díle Horny funguje na odlišném principu: vyvolá se jen pomocí kouzla, které dostanete až v posledních misích kampaně. Poté jde kupředu a ničí po cestě vše živé, ať je to nepřítel, nebo vaše vlastní jednotky, je mu to prostě jedno, padni komu padni.

### A co místnosti a zařízení?

Kromě klasické sady místností, jako jsou cvičiště, drůbežárna, odpočívadlo nebo kasa, jsou zde určité zajímavé změny oproti prvnímu dílu. Tou podle mého názoru nejlepší změnou je aréna. Sem jednoduše hodíte několik postav, které se pak začnou rubat hlava nehlava, dokud nezbuďte poslední (možno prodloužit uzdravovacím kouzlem). Takto si aktéři dokáží vyhnat vlastní úroveň až na 8., což jistě potěší. Žádné nebezpečí přitom nehrozí, protože zraněné postavíčky odlečou impově do odpočívárny, nebo do vězení, podle toho, zda se jedná o zachráněného přítele, nebo zajatého nepřítele. Asi se ptáte, proč zvyšovat úroveň i u zajatého nepřítele (zajetí se provede postavením vězení, kam jsou odtahováni zranění nepřítelé). K tomu stačí říci, že mučírna už (bohužel) neslouží jen k výrobě du-

chů (umučením) a lákáním mistresek (česky asi nejlépe milostnic), ale také ke konverzi. Tato konverze proběhne tak, že zajatce hodíte na jeden z mučičích strojů, trošku ho ozdravíte, a pak už je jen otázkou času, kdy buďto prozradí nějakou tajnou informaci (a umře), nebo se přemění a je od této chvíle na vaší straně (pozor na rytíře, občas se vzbouří).

Kasino, další novinka, má dva módy práce. Jednak je tu klasický mód, jenž obírá hráče o peníze (a tudíž je vrací zpátky vám, ovšem pozor, nepoužívat dlouhodobě, poté způsobuje mezi hráči spíše stavy našťvanosti), a pak je tu druhý mód, kdy se kolo štěstěny natáčí spíše na stranu hráčů, což má někdy za následek výhru jackpotu, výborně graficky i choreograficky provedenou (což vám sice ubere peníze, ale zato totálně zvýší náladu kolemjdoucích příšerek, což je možná ještě důležitější než první mód). Zbytek jako obvykle. Dveře také beze změn, to už ale neplatí o pastích, které tvoří hlavně v pokročilejších misích základ výhry. Zde se totiž už nejedná jen o prostředek k zabití nepřítele. Pomocí pasti strachu (klec s kostlivcem) se dá většinou typů hrdinů a příšerek (s výjimkou těch nemrtvých) zabránit už v prostém přiblížení se k ní. Další zajímavou pastí je sentry – normální kanón s docela dalekým dostřelem. Stejně zajímavá je i past blesková (podle slova lightning – blesk, ne podle její rychlosti), protože dokáže na chvíli nepřítele omráčit, ten pak leží bezvládně na zemi a schytává to ze všech stran. Kombinací výše zmíněných dveří a pastí se dá vytvořit i malá nedobytná pevnost, obzvláště pokud ji podpoříte např. strážní místností s temnými elfy jako lukostřelci.

### Technické provedení

Pastva pro oči. Ano, tak by se dala nejlépe charakterizovat grafika *Dungeon Keeper 2*. Vše je ve 3D (i hlav-

ni menu ve hře), a je to tak detailní, že jsem se ještě s nějakým podobným nasetkal.

Voda je průhledná, všechny věci a postavy házejí stíny, změna zdroje světla se projeví v každém detailu (vyzkoušejte si např. přejíždět rukou po knihovně a sledovat přitom, jak se mění i vrhání stínů knih na stolech, balada). Nejlepší je vězení s průhlednými stěnami a chrám bohů temnot, kde jsou na dně vidět peníze po obětovaných nebožácích (tak jako to bývá normálně v kašnách). Po přepnutí se do postavy má pak každá jiný tvar hledí a barvu pohledu, jako temný rytíř vidíte pouze dvěma očními otvory



v helmě, jako vosu vidíte vše v šestiúhelníkových, temný anděl vidí okolí zabarvené do červenomodra. Autoři si vyhráli opravdu se vším (například figurína na cvičišti se ohne podle směru, ze kterého do ní cvičící udeřil), což je občas vidět i na rychlosti (pro hru v 800 x 600 a výše doporučuji minimálně PIII/300 a Voodoo2 nebo Rivu TnT, 64 MB paměti). Zvuk a hudba klasika, videosekvence zde fungují současně jako určité bonusy po každé dohrané úrovni – jde o legračně pojaté momentky ze života podzemních

stvoření. Videosekvence konců a začátků misí jsou pojaty úplně odlišně, je to podobné jako u hry *Shogo: Armored Division*, kde jsou tyto animace přímo v enginu hry. Proto si Horny jde pro drahokam pokaždé jinou cestou, což hráče drží do poslední chvíle v ději mise. Prostě a jednoduše: otevřeně přiznávám, že jedním z důvodů vysokého hodnocení této hry bylo právě grafické zpracování.

### Mise, mise, misičky

Singleplayer je jen jedna z mála typů her v *Dungeon Keeper 2*. Obsahuje kolem dvaceti misí plus tři – čtyři mise bonusové, určené spíše pro pobavení než pro získávání bodů. Jako u minulého dílu nemáte k dispozici hned všechny vymoženosti podzemního světa temnot, a tak se až do poloviny hry spíše seznamujete s problematikou stavění doupat pro lotry. Od desáté mise už jde do tuhého, začínají se dostávat první potíže a mačkání tlačítka „restart level“. Příběh kampaně je vcelku zajímavý, hraje se v ní (jak už úvodní animace napovídá) o tzv. teleportační drahokamy, které vám mají pomoci k tomu, dostat se z tohoto světa někam dále. Každá mise proto končí objevením Hornyho (ten rohatý červený pán s obrovskou ničivou silou, výdrž a pravidlem „ať je to ten nebo ten, praštíme ho kosiš-



těm“), který si od daného bývalého hrdiny drahokam vyzvedne. Aby to nebylo tak jednoduché, přibližně od patnácté mise se začínají objevovat na scéně i jiní páni jeskyní, kteří chtějí slávu jen pro sebe, a vám nebudou nic jiného, než je anihilovat. Poté co jsem dohrál 18 misí, jsem nenabyl dojmu, že by se něco opakovalo. Každá mise je jiná ať už svým úkolem, nebo stylem, jaký je třeba pro její úspěšné dokončení. Tu musíte být velice opatrní a držet se až do poslední chvíle ve stínech bludišť, jinde naopak musíte okamžitě vyrazit a bít všechny hlava nehlava, protože jinak skončíte na druhém místě. Kampaně se prostě povedla. Místy trošku těžší než jste byli zvyklí v minulém díle, ale povedla.

### Další možnosti

Kromě kampaně se nabízejí ještě tři další modifikace hry. V „My pet dungeon“ (přeložil bych jako „Moje mazlivá jeskyňka“) jde o to nasbírat potřebný počet bodů, které jsou třeba pro postup do další fáze hry. Zvláštností je to, že ovládáte okamžik a sílu vpádu hrdinů do doupěte. Můžete si jednak navolit úroveň hrdinů (legračně – pomocí pákového hracího automatu, na kterém se objevují čísla od 1 do 10) a pak dobu, kdy vás napadnou, a tak se dopředu na jejich útok připravit. K dispozici jsou od začátku všechna kouzla i místnosti, a proto bych tuto variantu hry označil jako generálku na kampaně. Oproti tomu „Skirmish“ mód je určen pro ty, kdo se kampaně ještě dost nenabažili a chtějí si zabožovat pěkně naostro. Princip skirmishe spočívá v boji čtyř jeskyňáků proti sobě, rozhoduje hlavně rychlost

a síla útoků, dlouhodobější strategie nemá cenu, zde jde opravdu jen o totální krvavou řežbu a o zničení co nejvíce protivníků v co nejkratším čase (skirmish je vlastně obdoba hry proti botům ve 3D akcích – pozn. Luč). Multiplayer hra je k dispozici dvěma až čtyřem hráčům, obsahuje mnoho úrovní, které jsou ale všechny založeny na principu „zaber na začátku co nejvíce, a vyhraješ“, a mě osobně moc nenadchla. Ještě že existuje možnost uzavírat aliance mezi hráči.

### Pár slov na závěr

*Dungeon Keeper 2* je rozhodně velké překvapení, a to v dobrém slova smyslu. Po záplavě pokračování jiných her, která se nesla jednoznačně ve stylu „nové bitmapy, trošku pozměněný příběh, jedna jednotka navíc“, konečně přišel někdo, kdo nabídl úplně odlišný přístup. Nebál se od jádra změnit celý gameplay, což jsem, abych pravdu řekl, zažil zřídkakdy. Když se k tomu navíc přidá vynikající grafické zpracování a halda herních variant, je výsledkem výborná hra, která nesmí chybět ve vaší sbírce. U *Dungeon Keepera 3* nashledanou.

Svatopluk Švec

9 0246

## Dungeon Keeper 2

Žánr: strategie	Minimální konfigurace:
Výrobce: Bullfrog	P 166, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 250 MB
Vydavatel: EA	
Systém: Win 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: ang., něm., franc., pol.	P II 400, 128 MB RAM, 8x CD, HDD 250 MB, 3D karta
Multiplayer: ano	
3D akcelerace: D3D, Glide	

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Výborná
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Vysoká

Přesně takhle má vypadat pokračování veleúspěšné hry.

90

# BRAVE

OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

## BRAVE BASIC

### **BRAVE Basic 2366c**

**Cena od 13.490,- Kč nebo 784,- Kč měsíčně\***

- procesor Intel® Celeron™ - 366 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 35.990,- Kč nebo 2.033,- 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 4.887,- Kč nebo 10.071,- Kč nebo 12.999,- 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**



**pentium®!!!**

# Fighting Steel

Škoda, že nám *Fighting Steel* a *Fleet Command* nevyšly do stejného čísla – bylo by to velmi pěkné srovnání, jak se na podobné téma dá udělat jak špatná, tak dobrá hra.



**D**ruhá světová válka znamenala konec jedné éry v dějinách námořních bitev, a že to byla pořádná éra. Už od starověku soupeřící skupiny lidí bojovaly o nadvládu nad mořem takřka výhradně pomocí lodí – ať už to byly vikingské drakary, vesly se ježící trirémy, vznešené galeony anebo samozřejmě výdobytek moderní doby, oceľové křižníky a bitevní lodě. Celá tisíciletí nadšeného válčení a souvisejícího technického vývoje vyvrcholila těsně před polovinou našeho století. Na začátku války proti sobě na obou stranách stály mohutné námořní síly a zdálo se, že souboje titánů, bušících do sebe na vzdálenost několika kilometrů projektily vážícími i přes jednu tunu, budou dominovat veškerému námořnímu dění.

Ve skutečnosti se ale stalo něco úplně jiného. Kontrolu nad mořem převzala letadla. A symbolickou tečkou za dobou, kdy plavidla vládla mořím, byl střet dvou lodí, které byly chloubou svých zemí. Souboj britské-

ho Hoodu a německého Bismarcku. Výsledkem bylo potopení obou... Samozřejmě, válečné lodě se nestaly v jednom okamžiku zcela zbytečnými. I nadále plnily důležité úkoly, ale už nebyly tím, k čemu byly určeny – vládkyněmi moří, které měly v přímém střetu silou svých děl rozhodovat o osudu světa.

S *Fighting Steel* se můžete vrátit zpátky v čase a prožít konec této slavné éry na vlastní kůži. Tento strategický simulátor námořních soubojů z let 1939 až 1942 vám umožní velet válečným lodím všech čtyř hlavních mocností: Spojených států, Japonska, Velké Británie i Německa. Na vaše příkazy v něm čeká přes tisíc lodí v devadesáti třídách, na padesát typů děl a třináct druhů torpéd. To všechno je připraveno – stačí nasadit kapitánskou čepici, připravit dalekohled a vložit CD do mechaniky...

První, co alespoň mírně zasvěceného hráče na *Fighting Steel* upoutá, je absolutní koncentrace na hladinové



souboje. Ani v náznaku se nesetkáte s ponorkami nebo vzdušnými silami. To se samozřejmě na první pohled může zdát jako chyba – přece jen, jak už jsem napsal, letectvo v druhé světové válce získalo nad mořem dominantní postavení a o významu ponorek nikdo nepochybuje už od války první. Při bližším zkoumání se ale toto rozhodnutí návrhářů jeví jako takřka geniální. Umožnilo totiž velmi pevnou koncentraci na hlavní cíl hry, bez zbytečného rozptylování se podružnostmi. Přeci jen, prostorová i časová měřítka, ve kterých se odehrávají





operace letadel a ponorek, se podstatně liší od těch, ve kterých si to rozdávají bitevní lodě a křižníky, a proto případné pokusy o jejich integraci by nemusely skončit dobře. S tím souvisí i orientace hry na čistě taktickou simulaci – každý scénář začíná jen pár okamžiků před prvním kontaktem nepřátelských sil, takže nějaký dlouhý přesun do oblastí bojů nebo hlídkování se nekoná.

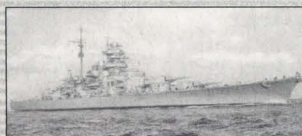
nová plavidla. Kromě toho ale můžete použít generátor misí, který podle zadaných počátečních parametrů vytvoří náhodné střetnutí, a co je nejlepší, program obsahuje i možnost hrát plně dynamickou a konfigurovatelnou kampaň. Můžete se tak ujmout velení britského Královského námořnictva a vyzkoušet, jak byste si vedli proti americkým lodím. Součástí této dynamické kampaně je i jednoduchý strategický modul, ve kterém v podstatě pouze určujete, které lodě vyplují na moře a které zůstanou v přístavu. To nemusí být tak jednoduché, jak se zdá – existuje určité minimum hlídkujících lodí, které musíte dodržet, a už po několika misích můžete zjistit, že stojíte před zásadním dilematem – poslat na moře loď s unavenou nebo neschopnou posádkou, nebo nedodržet limit a dostat trestné body?

Ve většině našich recenzí se příliš nezmiňujeme o manuálu. V případě *Fighting Steelu* by to ale byla chyba, obsáhlý manuál je totiž důležitou součástí hry. Nejenže obsahuje přehledný tutorial, vysvětlení všech funkcí programu a obsáhlou referenční část, ale najdete v něm i velmi slušný popis, jak vlastně program simuluje to či ono. Dozvíte se tak například, že první salva na daný cíl má šanci na zásah sníženou o 25 %, druhá o 10 % a teprve ty další jsou bez postihu, že při přímé palbě je pravděpodobnost zásahu trupu 40 %, zatímco při nepřímé jen 10 % a tak podobně. To je zapotřebí ocenit, protože to dává hráči mnohem přesnější představu, jak jeho akce ovlivní průběh boje – oproti nekonkrétním poznámkám typu „je obtížnější spatřit jednotku v zalesněném než v holém terénu“ je to nebetýčný rozdíl.

Jedním z hlavních problémů strategických her a simulátorů je replayability, hezky česky řečeno znovuhratelnost. *Fighting Steel* září i v této kategorii. Něco přes tucet připravených misí a dvě skriptované historické kampaně nabízejí realisticky přesné zobrazení těch námořních bitev, ve kterých skutečně dominovala hladi-

## Pronásledování bitevní lodí Bismarck

Bismarck byl hloubou německého válečného námořnictva. Velký, odolný, mohutně vyzbrojený. V květnu 1941 vyrazil na svoji první plavbu spolu s lodí Prinz Eugen směrem do severního Atlantiku s cílem narušovat lodní dopravu mezi Spojenými státy a Anglií. Už po několika dnech, 24. 5. 1941, se střetl s vlajkovou lodí britského královského námořnictva, s bitevní lodí Hood, doprovázenou křižníkem Prince of Wales. Výsledek byl naprostým šokem pro dosavadní námořní velmoc číslo jedna: už jedna z prvních salv Bismarcku zasáhla cíl, Hood explodoval a během několika minut šel ke dnu. Z posádky skoro jeden a půl tisíce mužů se zachránili pouze tři. Ohromení ovšem netrvalo dlouho – Britové zahájili největší lov na loď v dějinách, zpočátku ovšem s pramalým úspěchem. Pak ale šťastně Bismarck opustila a po urputném boji šel 27. 5. ke dnu.



Smrtící elegancie: Bismarck

Celý, do poslední chvíle vzrušující příběh Bismarcku si můžete přečíst v knize *Pronásledování bitevní lodí Bismarck* (Ludovic Kennedy, Mladá fronta 1987).



co viděl na vlastní oči. Posádka válečné lodě mohla protivníka spatřit pouhým okem – a často to byl také jediný způsob, jak ho zjistit. *Fleet Command* ve svém 3D okně zobrazuje vpřed plující loď, která občas odpálí raketu kamsi do dálky a pak k ní najedou odnikud něco přísvisťi, a ona vybuchne. Ve *Fighting Steel* však vidíte, jak váš křižník natočí svá mohutná děla k siluete na obzoru, jak odpálí plnou boční salvu a jak po několika vteřinách kolem nepřátelské lodi vytrysknou gejzíry vody – mezitím ovšem podle výmluvných záblesků a oblak dýmu poznáte, že i ona vystřelila, a trnete hrůzou, jestli náhodou soupeřovi dělostřelci nezamířili přesněji než ti vaši. Která varianta dokáže vytvořit lepší atmosféru, je asi jasné.

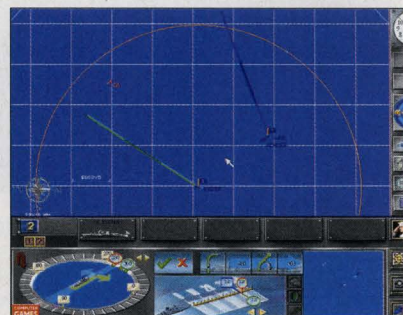
Hlavním místem pro řízení bitvy je ale klasická mapa. Tedy, klasická... Nejenže zobrazuje aktuální polohu všech kontaktů, jak by člověk od mapy očekával, ale dokáže mnohem víc. Může zobrazit dosahy vašich zbraní, vzdálenost, na jakou pravděpodobně spatříte nepřítele, ale hlavně dokáže dynamicky zobrazovat předpokládanou trasu všech zjištěných lodí na zadanou dobu dopředu (samozřejmě za předpokladu, že se budou pohybovat současnou rychlostí současným kurzem). Zejména to poslední výrazně zjednodušuje plánování a činí hru mnohem názornější a intuitivnější.

Čímž se dostáváme k vlastnímu ovládání hry. Je třeba zdůraznit, že *Fighting Steel* neumožní svým hráčům zabývat se „detaily“, jako je vlastní zaměřování děl, nastavování přesného úhlu kormidla nebo tlaku v kotlích. *Fighting Steel* simuluje roli velitele buď celé skupiny válečných lodí, nebo jedné její divize, čili úroveň ještě o krok vyšší, než je kapitán

**GameStar CD**

Na CD naleznete zhruba dvě desítky scénářů, které hráči po pár dnech od vydání hry dokázali vylodit, a také několik scénářů přímo od Divide by Zero. Soubor umístíte do scenario adresáře hry a spustíte ve hře. Věříme, že se vám budou líbit...

jedné lodi, a proto se zaměřuje na celý stroj než na jeho jednotlivá kolečka. Příkazy, které můžete svým lodím zadávat, jsou proto patřičně omezené, ve své podstatě se dají shrnout do dvou vět: „pluj tam a tam rychlostí tolik a tolik uzlů“ a „z těchto děl střílejte na támhleto loď“. Jistě, zní to primitivně. *Fighting Steel* je ale hra o taktice námořních bitev, ne o ovládání válečných lodí. Elementární příkazy jsou možná jednoduché, ale celé kouzlo hry poznáte, až když se s jejich pomocí pokusíte vybojovat bitvu, kde na každé straně stojí pět, šest lodí. Základní pravidlo je opět jednoduché: „více děl větší ráže vyhraje“. Řídit se jím ale není zdaleka tak snadné. Kupříkladu, většina lodí má ta největší děla v několika věžích na přídi a na zádi, což znamená, že na cíl vpředu nebo vzadu může střílet jen polovina hlavního co na cíl na boku. Důsledek? Je dobře, když se vám podaří dostat se do „těčka“ – nepřítel pluje směrem k vám, vy jste k němu bokem. Je špatně, když se to podaří nepříteli. Řada bitev se odehrává v noci, což sebou přináší skoro hamletovské dilema: Vidět, či nevidět? Světlomet vaší lodi sice vyhmátne protivníka ze tmy, a zpřesní tak vaši palbu, ovšem podobnou službu poskytne i jemu. Světlice, nebo lépe řečeno osvětlovací granáty vás zase připraví o nějaké to dělo, které je musí vystřelovat, a navíc mohou osvětlit i vlastní loď v blízkosti protivníka. Dilemata, dilemata... a mimochodem,



už jsem se zmínil o problémech s identifikací nepřítele? Je ta loď, co se právě objevila na obzoru, kamarád – nebo nepřítel? Hmmm... mám počkat na přesnou identifikaci, nebo mu tam preventivně poslat pár granátů? Kdo dřív střílí, ten děle pluje, ale střelba do vlastních řad nebývá zrovna tím nejlepším doporučením pro povýšení!

*Fighting Steel* je opravdu výjimečná hra. Má výborné provedení (o grafice a zvucích jsem se pro nedostatek místa nezmínil, ale stojí za to – snad vám bude stačit jejich hodnocení v tabulce), má skvělou hratelnost a „znovuhratelnost“, je překvapivě jednoduchá a přitom (podle mého nepříliš kvalifikovaného názoru) velmi dobře vystihuje tu část vojenské historie, na kterou se zaměřila. Jestli vás aspoň trochu zajímají válečné lodě druhé světové války, tak nechápu, na co čekáte – mazejte pro ni.

Bob Koutský  
9 0249

### Fighting Steel

Žánr: námořní strategie  
Výrobce: Divide by Zero  
Vydavatel: SSI  
Systém: Win 95/98  
Jazyk: anglický  
Multiplayer: ano  
3D akcelerace: D3D

Minimální konfigurace:  
P 133, 64 MB RAM, 4x CD,  
HDD 100 MB, 3D karta

Optimální konfigurace:  
P 166, 64 MB RAM, 4x CD,  
HDD 220 MB, 3D karta

Hratelnost	Výborná
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Průměrná

S přehledem nejlepší simulátor námořních bitev druhé světové války.



# BRAVEHEART

Což takhle dát si Skotskou?

**C**o nám Skotové kdy přinesli? Jakou hřivnou přispěli k celkovému blahobytu na planetě? Napadá mě leda skotská whisky, skotské střiky, lakota a Sean Connery (naivní odpověď Sváti Švece: „Irská káva?“, ponechejme bez komentáře).

Až nyní nám ti malí horší chlapíci, s poněkud nekonformním stylem odívání, konečně přinášejí něco zajímavého – pravou skotskou počítačovou hru. Původně hra nesla název *Tartan Wars* a už podle prvních screenshotů se zdálo, že to bude projekt, o kterém se bude hodně mluvit. Posléze se ale marketingoví manažeři Eidosu, který hru produkuje, rozhodli koupit pro hru sice již poněkud obstarožní, ale stále ještě fungující licenci filmu *Braveheart*, která jistě napomůže větší prodejnosti tohoto titulu. Tím pádem mě ani nepřekvapilo, že už v install shieldu na mě vykoukl Mel Gibson zkérováný jak kráva Milka. Uvidíme, jak tento lamač dívčích srdcí bude fungovat na přeci jen převážně maskulinní část hráčské obce (mluvíme o té heterosexuální části), i když ta jeho kolínka, mňhající se pod fešnou minisukní... No nic, dost bylo úvodu, pusťme se do statě.

Hra se odehrává na konci třináctého století ve feudálním Skotsku, zmítaném klanovými válkami. Této situace využívá anglický král Edward, který se rozhodne Skotsko obsadit, a je jen na vás, zda se mu to podaří. Na počátku hry jste totiž hlavou jednoho z klanů (a nemusejí to být jen „filmoví“ Wallasové) a vaším úkolem je sjednotit celou ze-





Co si o hře myslí naši kolegové

**PC Gaming World:**  
Absolutně šokující.

**Gamemaster:**  
Velmi libivá.

**PC Gamer:**  
Více než dostačující na to, aby Skoti konečně našli dost odvahy k tomu, aby se trhli od Velké Británie.

**PC Home:**  
Nesmírně impresivní strategicko-válečná hra.

**Arcade:**  
Možná jedna z nejlepších strategických her všech dob.

**Realtime:**  
Mně se to kouše!

### William Wallace

– skotský národní hrdina

Narozen roku 1272 v Elderslie. Možná se mu dostalo nějakého vzdělání v opatství Paisley (rozuměl prý francouzsky a latinsky). V roce 1297 pojal za manželku Marian, která byla zanedlouho zavražděna anglickými vojáky. Od té doby se též datuje jeho rebelství. Spolu s Murrayem sjednotil většinu skotských klanů pod jedno vedení a začal dokonce podnikat nájezdy do Anglie.



3. září 1304 byl však lapen sirem Johnem Menthiethem poblíž Glasgowa a deportován do Londýna, kde byl souzen za vraždy a krveprolití. Byl shledán vinným, a proto popraven ve Smithfieldu několik dní poté. Popravě předcházelo oslepení, odseknutí všech končetin a kastrace. Jeho hlava byla pro výstrahu nabodnuta na pík a vystavena na londýnském mostě.

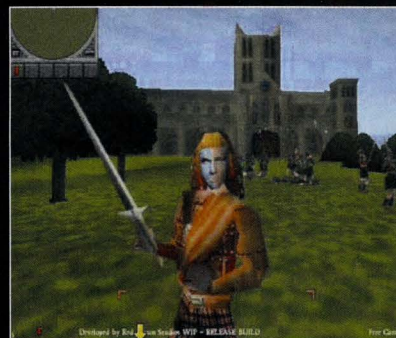
mi. Ne, to není úplně přesné! Ve skutečnosti totiž není cíl hry jediný, ale hned tři. Prvním z nich je násilně si podrobení všech ostatních skotských kmenů. Druhým cílem je spojit se v alianci s nejméně sedmi dalšími klany a politickým vítězstvím dosednout na trůn řádného krále Skotska. Ani tehdy ovšem nemáte úplně vyhráno, jestli jste totiž četli pozorně, tak jsem se zmiňoval o jakýchsi Angličanech. A teprve jejich porážkou splníte třetí a největší cíl hry. K jeho úspěšnému splnění musíte vykonat úkol druhý (stát se skotským králem) a splnit notnou část prvního úkolu (vyhlazení vašich bratrů).

Původně jsem od hry očekával, že se bude jednat o další mutaci realtimového šilenství, ale pravda je na-prosto odlišná. Realtimové bitky rozhodně zabírají tu menší část hry. Ta větší je věnována ekonomicko-budovatelskému managementu, tak jak jej známe z her *Civilization* či ságy *Settlers*. Byl jsem vpravdě vyděšen, když jsem zjistil, do jaké hloubky pravidla hry sahají. Ale jak jsem se do hry pomalu (velmi pomalu) dostával, sezná-

val jsem, že složitá pravidla s sebou přináší i netušené herní možnosti a takřka nekonečnou variabilitu. Zmiňoval jsem *Civilizaci* a *Settlery*, ale vlastně ani jedna z nich se *Braveheartu* příliš nepodobá. Autoři byli v mnoha ohledech značně originální, což kromě výhod, jako je volná přístupnost všech sekcí (k tomu se ještě vrátíme) či ergonomičnost ovládání, přináší i některé nevýhody. Tou nejcitelnější je fakt, že ovládání, ač samo o sobě není špatné, je v mnoha ohledech velmi odlišné od zažitých standardů, takže vám bude trvat poměrně dlouho, než mu přijdete na chuť, přijdete-li mu na chuť vůbec.

Abyste mě lépe pochopili, uvedu příklad. Mnoho her i programů vůbec se ovládá tak zvaným systémem „drag and drop“: tedy na něco kliknete, držíte tlačítko stisknuté, a příslušnou ikonku přenesete na zvolené místo, kde tlačítko myši opět uvolníte. V *Braveheartu* je to jinak – tady levým tlačítkem ikonku naberete a pravým položíte na zvolené místo. Někomu tento způsob bude připadat lepší, někomu horší, ale zcela jistě bude pro všechny zpočátku velkým překvapením, protože to není standardní postup. A tak je tomu s valnou většinou ovládání celé hry.

Ale teď zpět k té světlé stránce herního interface. Celá hra je rozdělena do třinácti sekcí, které jsou kdykoli přístupné jediným kliknutím na ikonku ve spodní liště. Je zde mapa (můžete přibližovat, vzdalovat, posunovat, zobrazovat města, cesty atd.),





dále pak přehled měst (posádka, produkce, velitelé, daně, peníze), velitelé (jejich atributy, jako je morálka, chytrost, diplomacie atd.), armády (velikost, stav, místo), výroba/sklad (ryby, brnění, chleba, uhlí a mnoho a mnoho dalšího), obchodní cesty (karavany a tak), cesty posílů (slouží k výměně důležitých informací), hlavní město (jen přehled, nemůžete nic měnit), obyvatelé (horníci, farmáři, pekaři, zbrojníci a další), vojsko (jací vojáci, jaké zbraně, jaký velitel), obchod a zpravodajství. Doufám, že jste si z alespoň stručného přehledu sekci udělali částečnou představu o tom, jak je hra složitá a náročná.

Grafika jednotlivých sekcí je přehledná, ale přesto velmi pěkná a hezky koresponduje s historickým zasažením hry. Samostatnou kapitolou je grafické zpracování akčních částí hry. Podkladem pro design byla skutečná mapa Velké Británie, která je převedena do herního enginu s přesností 50 m. Slovy padesát metrů! PADESÁT!!! Ti Skoti jsou naprosto šílení. Nejenže celé území má 650 000 000 000 polygonů, ale ty jsou ještě fraktálové, vyhlazené na mřížku 50 x 50 cm! K vidění je nejen překrásná přírodní scenérie, ale také vesnice, města, pevnosti, vše ve vektorové grafice, takže se to otáčí, přibližuje, vzdaluje, vždy z pohledu jedné ze tří kamer. První je klasicky strategická (podobně jako ve *Warhammer: Dark Omen*), druhá third person (à la *Tomb Raider*) a třetí máte přímo first person (jako v *Quaku*). Doporučuji vám zůstat jen u té prvně jmenované, protože ostatní, zejména při velkých bitvách, jsou neúnosně pomalé. Na svém PC (Riva TNT, Celeron 450) mi to někdy mrkalo méně jak

dvěma framy za sekundu, což jak jistě uznáte, je jen pro opravdu velmi trpělivé národy.

Ostatně není se čemu divit, protože jednotlivé postavy (20 druhů vojáků, 60 různých velitelů) jsou zpracovávány metodou Multiple LOD, takže z velké vzdálenosti (obvykle zabírané „strategickou kamerou“) mají pár polygonů, kdežto zblízka může mít každý z nich polygonů až 700. Skvěle je implementováno počasí, roční období i změny osvětlení v závislosti na denním cyklu. Připočtete-li si k tomu dohlednost až 16 km, enviromental 3D zvukové efekty a v neposlední řadě skvělou „keltskou“ hudbu, je těžké

po stránce zpracování cokoli vytknout.

Takový je tedy *Braveheart*, strategie, kde si na své přijdou jak realtimoví klikači, tak kovaní stratégové. Dá se čekat, že tato hra osloví nejen zatvrzelé skotské nacionalisty, ale že její oblíbenost bude opravdu světová a na nějaký čas se zahnízdí na předních příčkách světových žebříčků.

Karel Papík

9 0247



## Braveheart

Žánr: strategie

Výrobce: Red Lemon Studios

Vydavatel: Eidos

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ano

3D akcelerace: D3D

Minimální konfigurace:

P 233, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 600 MB

Optimální konfigurace:

P 450, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 800 MB

Hratelnost

Velmi dobrá

Grafika

Výborná

Zvuk

Velmi dobrý

Obtížnost

Průměrná

Skvělý mix budovatelské a reálnimové strategie. Pro všechny Highlandery, ale nejen pro ně!

85



# Black Moon Chronicles

**Armády. Obrovské armády stojí na bitevním poli proti sobě – tiše a nehnutě. I vítr ustal, jako by nechtěl rušit ten klid, i ptáci zmizeli, jako by věděli, co přijde. A vojáci, semknutí v šiku, odpočítávají poslední vteřiny svého života. Tik-tak, tik-tak, tik-tak.**

**J**e zajímavé sledovat vývoj reálných strategií – myslím teď z hlediska děje a prostředí. Nejprve všichni sázeli na pravověrné sci-fi, a vy jste tak mohli mýšl po obrazovce prohánět tanky, vznášedla, obří roboty či pojízdné plavače ohně, plazmy a jiných fujtajblů, a byl to vlastně jen *Warcraft* blahé paměti, který tohle pravidlo vtípně porušil. Kromě *Warcraftu II* se pak v následujících letech objevilo ještě několik kousků z mnohem víc pohádkového, ale o to krvavějšího prostředí fantasy, ovšem právě žeň pro ty, kterým četla maminka před spaním místo Němcové Tolkiena, nastává až teď. Po vynikajícím *Warhammeru* přišel fenomenální *Myth II*, kterého teď přišly z trůnu svrhout hned dvě hry najednou – *Black Moon Chronicles* a *Total Annihilation: Kingdoms*.

*BMC* je reálná strategie z toho nejortodoxnějšího fantasy prostředí, jaké si lze vůbec představit. A tak tu v jedné bitvě lidé střílí elfy, trollové buší do lebek kostlivce, draci plívou jedovaté sloučeniny, do toho někdo kouzlí nebo přivolává demony a vůbec na bojišti panuje všeobecné veselí. Hra má také svůj příběh, který je na strategiích nebyvale propracovaný,

a má i hlavní postavu, se kterou projdete všemi bitvami až ke konečnému vítězství. Hurá.

Herní systém *BMC* je místy okopírovaný z úspěšných titulů a místy docela neotřelý – posuďte sami. Máte mapu země, po níž šoupete vlaječkou – symbolem své armády. Pohybujete se v tahovém módu, postupujete od území k území, od bitvy k bitvě. Váš zprvu osamělý hrdina Wismerhill (Co je to za strategii, když máte jenom jednoho maníka?) k sobě nabírá další individua i celé armády, vesele střídá strany, za něž bojuje, aby se zhruba po osmé bitvě dostal k dějovému zlomu, který všechno malinko překope. Po jedné vyhrané bitvě totiž dobudete





hrad – a ten je od teď váš. Hrad slouží tak trochu jako města v *Heroes of Might and Magic* – tady nabíráte jednotky, vybíráte daně, vylepšujete vlastnosti své armády a vůbec děláte různé skopičiny, na rozdíl od zmíněných měst však hrad nikde na mapě není, a tak se nemusíte starat o jeho obranu. Zajímavé. Spolu s hradem dostanete i na výběr, za jakou stranu chcete od této chvíle válčit, a toto rozhodnutí je definitivní a příběh se dál odvíjí podle něj. Ačkoli teď máte někde za bukem palác, pořád se pohybuje vlaječkou po mapě, ale vtíp je v tom, že míst, kam jít, je vícero – hra tak není jen tupým sledem připravených bitev, ale přímo žije vlastním životem. A jste to vy, kdo vybírá, co bude dál. Bravo.

Boje. Kvůli bojům lidé hrají strategii a kvůli bojům stojí za to hrát *BMC*. Boje jsou už reálné a byly by asi i klasicky zmatené a přes vynikající grafiku nepřehledné, kdyby se



tu neobjevila jedna drobná věčička, jedna nenápadná klávesa, která všechno zvrátila a přinesla revoluci. Pauza. Ano, pauza je ve více hrách a v některých (namátkou třeba v *Populous the Beginning*) funguje podobně jako tady, ale teprve v *BMC* je použita k tomu, aby vytvořila revoluční systém válčení, který přebírá to nejlepší z reálných i z turn-based systémů. Prostě kdykoli zmáčknete pauzu, hra se zastaví a armády zmrznou. Ovšem naprosto skvělé je to, že vy ne. Vy můžete normálně dál zadávat příkazy, formovat jednotky, posílat toho tam a tamtoho támhle, tomu zakázat kouzlit a tantomu přikázat útočit. Pak hru odpauzujete – a všichni dělají to, co jste jim během pauzy nadiktovali. Tenhle systém bojů umožňuje taktické plánování, které doposud umožňovaly jen tahové strategie, přitom ale nepřináší problémy, se kterými se turn-based hry musejí vypořádávat (iniciativa, přerušení atp.). Paráda. Pokud se někde dočtete, že boje jsou nepřehledné, vězte, že dotyčný hru nehrál nebo nerozumí svému řemeslu.

Stejně jako v *Mythu* jsou boje jenom o bojování, a nemusíte se proto zdržovat nesmyslností okolo – nic nestavíte, nic netěžíte, nikoho nehoňte – prostě se jenom perete. Bohužel si autoři nevyhráli s ovládním, a tak si zase moc neužijete formací, manévru a podobných skopiček, ale co – máte pauzu, tak co byste chtěli.

Zpracování. To, co ze zpracování musím vypíchnout nejvíc, je grafika. Nejde ani tak o samotné prostředí, které vypadá v dnešní graficky dokonale době tak nějak normálně, jde tu hlavně o vaše vojáky. O hromady vojáků. Než si pustíte intro, doporučuji otevřít okno nebo povolat zdravotní sestru – až totiž uvidíte pochodoval stovky renderovaných soldátů v semknutých šicích, až budete spolu s kamerou prolétat jejich řadami a zavírat oči před bleskem z tasaných me-

čů, možná zapomenete dýchat – alespoň já zapomněl. A ve hře je to to samé – vysoké a perfektně animované postavy vašich vojáků pochodují ve vyrovnaných řadách – a vy si nepřipadáte jako u hry, ale jako u nesmírně sugestivního historického filmu.

O *BMC* by se dalo mluvit ještě dlouho. O gigantických bitvách, o systému, kdy kontrolujete stovky i tisíce vojáků, o systému vlajkonosů, kdy voják nesoucí standartu zvyšuje morálku ostatních, o zkušenosti, kterou vaši bojovníci získávají, o editoru misí i perfektní hudbě. Ale k čemu by to všechno bylo? Hrajte, a uvidíte sami. Doporučuji.

Viktor Bocan  
9 0248



Několik tipů a triků

- Na začátku každé bitvy zapauzujte (klávesa „S“) a PORÁDNĚ si prohlédněte bojště. Většinou se na vás poze mnohonásobná přesila, tak si najděte vhodné místo k obraně – nejlépe hnedle za úzkou soutěskou.
- Seznamte se s lučištníky – jsou jako vždy neocenitelní. Co nejdříve jim zvěšete dostřel (v hradní kovárně, tuším) a v bitvě s nimi často manévrujte, aby se na ně nepřítel nedostal. Stavte je co nejdál od bitevní vřavy, ale často kontrolujte, jestli nezahálejí.
- Pozor na kouzla – hlavně ta ohnivá mohou pěkně zatopit i vašim vojákům. Nenechte své mágy pracovat na vlastní pěst, zvlášť v okamžiku, kdy se armády střetnou v boji muž proti muži. Když se blíží nepřátelské vojsko, vystréte kouzelníka dopředu, kouzlete co to dá, a pak ho stáhněte. To samé platí pro fireball Wismerhilla – nepoužívat v davu.
- Kněží vždy na začátku zakažte samostatnou akci a dejte pozor na to, aby byl pořád na dosah vašich hlavních postav – nejvíc ho bude potřebovat Wismerhill a Ghorghor Bey.
- Pozor na Ghorghora Beye – při zbesilém útoku může občas nechtěně svými mohutnými tlapami přivřít o život nejednoho vašeho vojáka včetně Wismerhilla! Raději s ním bojujte dál od ostatních a mějte po ruce kněze na léčení.
- Všechny akce odklikejte v pauzovacím módu, pak hru pusťte, a když se něco nedáří, zase pauza a změnit rozkazy.
- A nebojte se – stejně nakonec vyhrajete.

Black Moon Chronicles

Žánr: reálné strategické	Minimální konfigurace:
Výrobce: Cryo	P 166, 32 MB RAM, 8× CD, HDD 300 MB
Vydavatel: Hype Entertainment	
Systém: Windows 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický, fr., něm.	P II 266, 64 MB RAM, 16× CD, HDD 350 MB
Multiplayer: ano	
3D akcelerace: ne	

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Výborná
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Průměrná

Vynikající strategie s mírně rozporuplným systémem bojů, perfektní grafikou a úžasně majestátní atmosférou.





# TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

**Pokud se vyplní optimistické prognózy a světlo světa opravdu spatří Warcraft III, bude mít co dělat – konkurence v podobě TA: Kingdoms a Black Moon Chronicles nasadila totiž laťku nechutně vysoko.**

## Total Annihilation

Původní TA měla trochu smůlu v tom, že přišla zrovna v době, kdy se herní firmy předháněly v tom, kdo vydá víc reálnimových strategií. Přesto se mezi mraky obdobných her neztratila a zaujala vtipným použitím 3D terénu („Jsem nahoře, a tak dostřelím dál, heč.“), 3D jednotkami („To koukáš, jak se plynule otáčím!“) a hlavně obrovským množstvím všeho, co se ve strategiích dá spočítat – tedy misí, jednotek a bonusů na internetu.

## Kingdoms

Ve světě Darien se rozprostírají čtyři

království, přičemž každému vládne jeden král (královna) a jeden živel (tedy oheň, voda, země a vzduch – pátý element emigroval na filmové plátno). Králové jsou všichni bratři (královny sestry), a jak už to mezi bratry (a sestrami tuplem) chodí, nejráději by jeden druhému vyškřábal oči. To je také v podstatě náplň hry.

## Strategie

TA: Kingdoms je reálnimová strategie, pojednávající o střetu čtyř armád čtyř zneprátelených říší. Koukáte na to shora, krajina je barevná, roztomile

modelovaná a živá – tu přeběhne obrazovku laňka, tu vzduchem prosvítí pták nebo drak, voda se vlní, prapory plápolají a oheň vlaje (hm, možná naopak). Čeká na vás zhruba padesát misí, jejichž náplň je příjemná a poměrně často i originální – ačkoli tedy ve většině případů plníte standardní úkol „postřílejte vše, co se hýbe, a pro jistotu i to, co se sice nehýbe, ale vypadá to podezřele“, najdete zde spoustu originálních prvků a příjemných zpestření. V jedné misí musíte například kouzelníkem, ovládajícím krátkodobě neviditelnost, proniknout do festovně

## Nejpovedenější reálnimové fantasy strategie



Autor: Blizzard  
Rok vydání: 1996  
GameStar: nerecenzováno

Zpracování: 2D kreslená grafika  
Těžba: zlato, dřevo, ropa  
Zkušenosti jednotek: ne, zlepšení jen upgradem  
Boj: reálnimová klasika  
Možnost hrát za různé strany: ano – orkové nebo lidé  
Nejlepší prvky: multiplayer a editor levelů  
Zklamání: obě válčící strany v podstatě stejné

Shrnutí: Ve své době vynikající hra – přímý konkurent C&C, ovšem ve skvělé SVGA grafice. Ačkoli Warcraft nepřinesl v podstatě nic nového, to staré okopíroval tak dobře, že se stal zaslouženým velkým hitem. Velmi dobrý multiplayer hraje spousta lidí dodnes a na internetu se stále objevují nové mapy.

**Warcraft II**



Autor: Bungie  
Rok vydání: 1999  
GameStar: 2/99 – 85 %

Zpracování: otáčivá 3D krajina s 2D jednotkami  
Těžba: nic  
Zkušenosti jednotek: ano – rostou se zabíjení nepřáteli  
Boj: zpomalení času, formace, ukládání skupin  
Možnost hrát za různé strany: ne  
Nejlepší prvky: příběh, možnost replaye misí, 3D kamera  
Zklamání: jen malé vylepšení enginu

Shrnutí: Ačkoli revolucí byl spíše původní Myth, druhý díl přinesl řadu inovací, a dovedl tak původní nápad k dokonalosti. Ve hře nic nestavíte, jenom bojujete, mise jsou jedním slovem skvělé a atmosféra vynikající. Všechno se děje ve 3D.

**Myth II**



Autor: Cryo  
Rok vydání: 1999  
GameStar: 8/99 – 80 %

Zpracování: 2D renderovaná grafika  
Těžba: ne – jen vybírání daní (mimo hlavní hru)  
Zkušenosti jednotek: ano – rostou se zabíjení nepřáteli  
Boj: zastavení času, hrdinové s kouzly, jinak klasika  
Možnost hrát za různé strany: ano – čtyři mírně odlišné  
Nejlepší prvky: grafika, hudba, zkušenosti  
Zklamání: chyby v programu, nelogičnosti v příběhu

Shrnutí: Majestátní hra s mnoha a mnoha jednotkami, vlajčícími prapory a pochmurnou atmosférou opravdově středověké války. Než se objeví Shogun, který slibuje to samé a ještě 3D, je CoBM jasná volba pro všechny, co chtějí monumentální bitvy ve skvělé grafice.

**Black Moon Chronicles**





hlídaného nepřátelského města, vyčumchat šéfa místních alchymistů, kteří kutí tajnou zbraň proti vám, odprásknout ho fešným fireballem a zmizet dřív, než z vás strážce udělají jehelníček, v jiné zase dostanete prozaický úkol „postav se semdlenc a stůj tu půl hodiny“, který vám zpestrí smečka draků, nalétávajících na „semdlenc“ zhruba dvakrát za minutu, a tak to jde dál.

### Podivnosti

První podivnost mě praštila přes nos hned v první misi, když jsem uviděl mlhu. Ano, „fog of war“ je dnes u her běžný, ale že jednotky nevidí ani na

deset metrů, to mě trochu vylekalo. Budiž, řekl jsem si, třeba jsou krátkozrací, smát se jim pro to nebudu – sám bych vrazil do nejbližší zdi, kdybych si sundal brýle. Jaké však bylo moje překvapení, když najednou lučištník strhl z ramene luk a začal pálit kamsi do mlhy před sebou. Koukám na mapu, tam zelený bod (nepřítel), koukám do hlavního výhledu, tam mlha. Přijdu tedy blíž, a ejhle – ona tam fakt stála zombie a šklebila se na mě. Výsledné zjištění – vaše jednotky sice vidí houbelec, ale jakýsi neomylný čuch jim dovolí bojovat na slušnou vzdálenost. Tfuj. V rámci objektivitvím musím přiznat, že po pár misích jsem si zvykl a už mi to nevadilo.

Podivností číslo dvě je „skvělá super extra mega cool možnost střídat strany“ (praví se v propagačních materiálech). Mno, abychom si v tom



udělali jasno: strany střídat nemůžete (od slovesa „moci“), strany střídat musíte (od slovesa „museti“). Mise, jak jdou za sebou, jsou striktně lineární, nikde nemáte na výběr, co bude dál, jakmile dohrajete jednu, hra vás kopne do další. Úvodní minifilmček vám nejen velkomyslně sdělí, co máte v misi dělat, ale i za koho ji hrajete. A na to, že strany budete střídat častěji než ponožky, vezměte jed – ze začátku je to každou misi, později si zahrájete i dvě tři v kuse za jedno království. Tenhle koncept je sice na jednu stranu poměrně originální, jenže když se do hry pořádně ponoříte, zjistíte asi, že vás pěkně štve. Prostě vám to nedá možnost vžít se do hry a vstoupit do jejího příběhu, když v jedné kapitole (ještě jsem neřekl, že každá mise tvoří jednu kapitolu sáhodlouhé romance) budete hrdinně bojovat s hrstkou statečných rytířů proti příšerám z bažin a hned v druhé po-



Autor: Cavedog  
Rok vydání: 1999  
GameStar: 8/99 - 80 %

Zpracování: 2D renderovaná grafika  
Těžba: mana (nekonečno, ale přibývá pomalu)  
Zkušenosti jednotek: ano - jen v rámci jedné mise  
Boj: zastavení času, opravdu hromady jednotek  
Možnost hrát za různé strany: ano - nutnost  
Nejlepší prvky: totální kontrola rychlosti, různorodost stran  
Zklamání: časté střídání stran, málo plastický terén

Shrnutí: Přečtěte si recenzi, ale pro ty, co chtějí typickou realtimovku, je tohle jasná volba. Docela dost vylepšení a málo chyb - co víc si přát? Třesme se na *Shoguna* a *Braveheart*, ani jedno sice není přímo fantasy, ale jsou tam lučištníci, kopinici a kavalérie, tak co?

**Total Annihilation:  
Kingdoms**



**GameStar CD**

Pro naše CD jsem napsal minivodítek s popisem všech zúčastněných stran a nějakými strategiemi. Pokud vás hra zajímá, dozvíte se v něm spoustu dalších informací.



vedete jiné příšery ze stejných bažin proti spojencům svých hrdinů z mise minulé. Navíc autoři nakousli jeden zajímavý nápad (možnost odehrát si postupně jednu a tu samou bitvu za různé zúčastněné strany), ale nedotáhli ho do konce. Jednou kupříkladu dostanete za úkol vylodit se na pobřeží, postavit opevnění a odehnat vlnu útočících zrůd, a hned v další misi vám jako novoapečenému vůdci zmíněných obludků hra řekne něco v tom smyslu, že se u řeky opevnili padouši a vy je máte odtamtud vykopat. Problém je v tom, že i tato mise je plně předpřipravená, a autoři se tak dobrovolně vzdali skvělé možnosti navázat na minulou kapitolu, bojovat proti svému vlastnímu opevnění a tedy de facto proti sobě, což by skutečně ve hrách nemělo obdoby (i když v simulátorech v „ghost módu“ taky závodíte sami se sebou, ale to sem nechtejme). Každopádně tady zodpovědně prohlašují, že střídání stran a z toho plynoucí roztržitost příběhu je věc nepřijemná, hloupá a navíc nedotažená, ovšem i na ni se dá zvyknout.

**Příjemnosti**

Nezvykle brzy po začátku recenze jsem haněl a mohlo by to vypadat, že TAK za nic nestojí. Cha – chyba můstku: TAK je naprosto skvělá hra, a odpustíme-li jí dvě zmíněné mušky, přináší samé příjemné věci. Konečně to je zase jedna typická strategie, kde těžíte, budujete,

vyrbíte jednotky, a pak teprve bojujete. K těžení je tu tentokrát mana a funguje podobným způsobem jako v *Magic & Mayhem* – obsadíte-li svaté místo, čerpá se mana, obsadíte-li jich více, čerpá se jí víc (a rychleji). Budovy stavíte standardní (výrobní všeho možného, obranné zdi a věže atp.), jednotky jsou skvělé a je jich hrozná moc, pro každou stranu celkem unikátní. K mání jsou kouzelníci, rytíři, lukostřelci, kostlivci, čarodějové, barbaři, pavouci, draci, létající ptáci, netopýři, asi deset druhů lodí (včetně takové, co může jezdit po souši), válečné stroje pojízdné i nepojízdné, vzducholod' a spousta další havěti. Všechny jednotky jsou skvěle navržené a perfektně rozanimované – prostě pastva pro oči.

Jestli si přečtete recenzi na *Black Moon Chronicles* někde opodál, všimnete si, jak se rozplývám nad „božskou pauzou“ (možností zapauzovat kdykoliv hru a rozdat příkazy). Pche, TAK jde ještě dál – hru si můžete zrychlovat a zpomalovat libovolně v jednadvacetistupňovém rozsahu, přičemž při nejpomalejším nastavení (–10) hra stojí (a vy pochopitelně zadáváte příkazy), což je tzv. Bomba Naprostá.

**Konečně konec**

K mání máte jednu kampaň a pak klasickou bitvu „hurá do toho“,

kde jenom vyberete kolik počítačů bude s vámi hrát a za koho, a už to jede. K dispozici je pochopitelně i multiplayer na miliardu způsobů. Při boji se vaše jednotky vyvíjejí, ale vzhledem k tomu, že mise jsou od sebe izolované, nepřecházejí veteráni do další. Grafický kabátek je moc pěkný, zvláště animace se vyvedly, a i hudba se dá poslouchat.

Hardwarové nároky jsou sice krvavé, ale i na minimální konfiguraci se to v 800 x 600 dá hrát (poctivě odzkoušeno). 3D karta tu slouží jenom ke zlepšení některých efektů, naštve vás šíleně dlouhé nahrávání každé mise, místy totální stupidita vašich jednotek a střídání stran, ale jinak se budete bavit náramně. Fakt.

Viktor Bocan  
9 0250

**Total Annihilation: Kingdoms**

Žánr: „realtimová“ strategie	Minimální konfigurace:
Výrobce: Cavedog	P 166, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 80 MB
Vydavatel: GT Interactive	
Systém: Win 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický	PII 266, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 380 MB, 3D karta
Multiplayer: ano	
3D akcelerace: 3Dfx, D3D	

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Průměrná

Rozhodně zajímavá fantasy strategie s unikátním řízením rychlosti hry a rozporuplným střídáním stran.



# SPORT

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



Lukáš Erben

Už několik let uvažuji, jaká vylepšení nám přinese podzimní nadílka sportovních titulů EA. Každoročně mám totiž strach, že se dočkáme jen několika kosmetických změn, aktuálnějších soupisek – jinak to bude totéž co v roce předchozím. Přesto to nakonec dopadá jinak – nové *NHL* i *FIFA* obsahují vždy něco, co je posune o pořádný kus kupředu. Stejně pocity nejistoty jsem měl i letos – až květnové E3 mne přesvědčilo, že jsem se opět mylil. Animace hráčů z *FIFA 2000*, kterou bylo možné na stánku EA Sports zhlédnout (mimo jiné byla i ve videoreportáži, kterou jsme dali na CD v minulém čísle), vypadala vskutku neuvěřitelně, a už jsem přesvědčen, že *FIFA 2000* bude stejným (příjemným) šokem, jako osmadvadesátka přede dvěma lety. A *NHL 2000*? Tak o té se, pokud vše vyjde tak, jak má, dozvíte opravdu hodně již v příštím čísle – takže zůstaňte na příjmu.

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



**Sega Rally 2**  
Str. 60  
70 %



**Triple Play**  
2000  
CD  
80 %

# Sega Rally 2

V minulém čísle jsme vám ukázali NFS 4 a dnes představujeme prvního konkurenta.

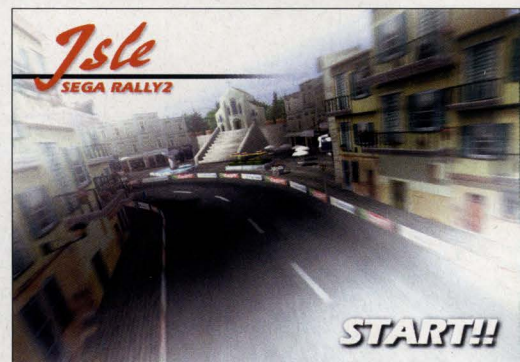
Japonská firma Sega patří mezi nejstarší a nejnámější společnosti vyrábějící herní konzole a vyvíjející počítačové hry. Na svém kontě má stovky titulů snad na všechny platformy a před několika lety vstoupila i na PC scénu. Ta se však od ostatních velmi liší a nebývá na ní pravidlem, že na konzolích úspěšný programátorský tým snadno dobude srdce hráčů na osobních počítačích. Co se týče závodních her, Sega se o tom sama přesvědčila před několika lety, kdy na PC převedla veleúspěšnou automatovku *Daytona USA*, která se však musela hluboko sklonit před závodními matadory *Need for Speed* nebo *NASCAR*. Nebyly by to však Japonci, kdyby se lehce vzdali. Brzy přišli se *Sega Rally*, která mohutně skórovala téměř na všech frontách a dnes ji majitelé Saturnu považují za závodní klasiku. Ovšem PC verze se opět příliš nevyvedla. O dva roky později se na Dreamcastu objevuje *Sega Rally 2*, znovu následovaná PC verzí. Dokáže to Sega tentokrát?

Protože zpracování závodů rallye, jako ostatně většiny sportů, jsme měli možnost hrát už spoustu, musí každá nová hra pro úspěch nabídnout buď něco nového, nebo něco zvláště dobře provedeného. V případě *Sega Rally 2* autoři vsadili na druhý způsob, a je to hlavně grafika, která zasluží vyzdvihnout. Úvodní obyčejné menu tomu sice rozhodně nenasvědčuje, ovšem první sekundy na trati už jsou o něčem jiném. Ne že by neexistovala detailnější hra, ale oči vás rozhodně z grafiky bolet nebudou. Karosérie aut jsou slušně vymodelovány a skrz



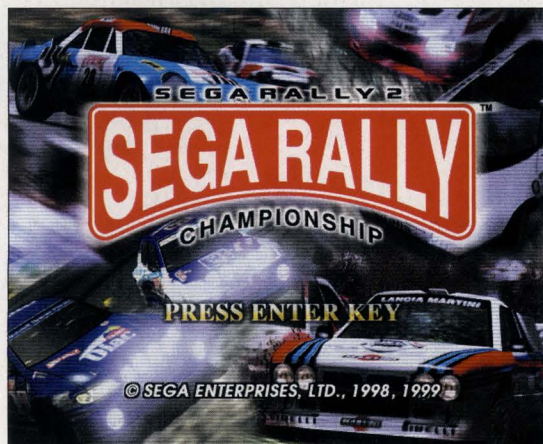
průhledná skla, v nichž se i tak odráží okolí, vidíte dva závodníky s přílbami. Při četných nárazech během závodů sice nedochází k viditelnému poškození vozu, na druhou stranu však můžete sledovat, jak se na prašných cestách chytá na lak špína a bláto. Trati tu není zrovna mnoho, i když se díky změnám počasí a přidávaným úsekům podařilo autorům navodit dojem, že je. Každý okruh může mít šest různých druhů povrchů, které navíc mohou být v různých poměrech spojeny. Vaše volba pneumatik je tedy velice důležitá, obzvláště když tu je pozoruhodně zvládnuté počasí. Ono nejenže například prší, ale vy dokonce víte, jak hustě. Grafici i zde odvedli dobrou práci, takže můžete sledovat, jak se k vám kapky naklání přesně podle vaší rychlosti, nebo jak skvělá mlha omezuje celkovou viditelnost (což je mimochodem další veličina, jež se na okruzích mění). Velmi realistické.

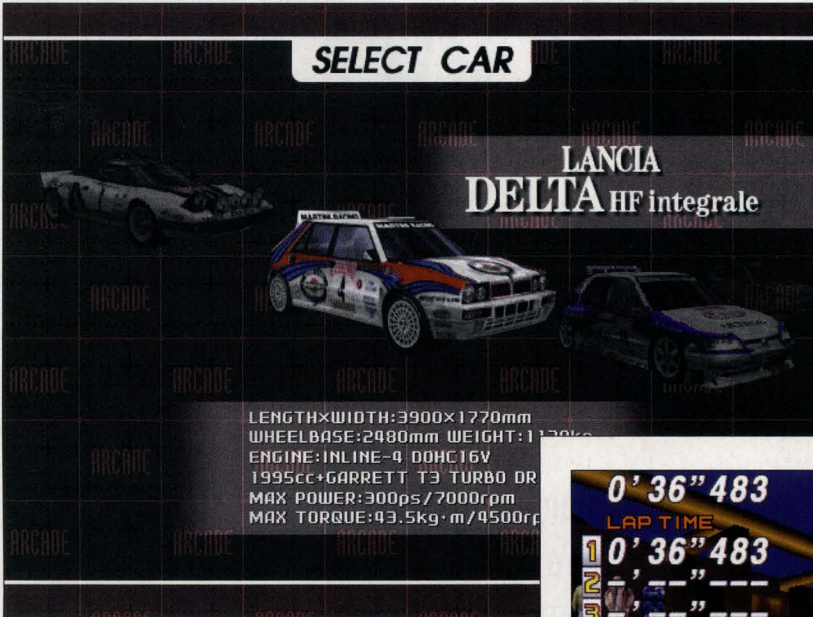
Bohužel slovo realističnost už nelze použít ve spojení s chováním vozu, který v zatáčkách místy připomíná spíš vodní skútr nebo vznášedlo. Sice si před závodem můžete zvolit trati odpovídající pneumatiky, nastavit převodovku, tlumiče, účinnost brzd a také záběr volantu, ale je to málo platné. Kromě toho se při jízdě díváte i jiným věcem. Například tomu, že při výjezdu z dráhy namísto krkolomného průjezdu naspem narazíte do jakési krajnice, která vás pošle zpět. A i když tohle s vědomím, že jde o akční hru, přehlédnete, určitě si všimnete toho, jak snadno lze předjíždět soupeře, a to i v případě, že byste do nich ve skutečnosti určitě narazili.



## Současné závodní hry na PC

Počítačové závodní hry si v posledních měsících rozhodně nemohou stěžovat. Objevilo se hned několik titulů, ať už jde o simulace, nebo o ryze akční závody. Za první skupinu to byla *TOCA 2* nebo *Sports Car GT*, jejichž kvalita je nesporná a zřetelně se s delším hraním, za druhou pak méně povedené *Official F1 Racing*, *V-Rally*, *Boss Rally*, dnešní *Sega Rally 2* a především *Need for Speed 4*. Je zajímavé sledovat, o kolik více vychází arkád než simulací a o kolik za nimi ve většině případů zaostávají. Ono je totiž velice snadné v rychlosti splácet něco, co se hýbe dopředu, než se piplat s věrným enginem a skutečnými tratěmi. Akční závody však mají na PC svoje pevné místo, a když to někdo opravdu umí, nabídne kolikrát víc zábavy, než zpracovaný simulátor. V tomto směru to nejdál dotáhli EA s *NFS4*, na které, při vši úctě k Japonsku, *Sega Rally 2* nemá. Není to ani tak v grafice nebo ve zvuku, totiž nejdůležitější bývá onen pocit z řízení rychlých aut, v čemž Sega i se svými Lanciemi, Toyotami a Renaulty za EA zaostává. Je docela dobře možné, že pokud bychom i *Sega Rally 2* podrobili „alkoholickému testu“, testovací subjekt by o hru ztratil zájem mnohem dříve než v minulém čísle GameStaru.





Sega Rally 2 po vzoru prvního dílu při závodě kombinuje oba systémy akčních her, tedy časový limit s checkpointy (Lotus) a předjíždění soupeřů při startu z poslední pozice (NFS). Na začátku se rozhodnete, jestli se chcete rovnou pustit do hlavního závodu, který čítá deset sezón, anebo jestli dáte přednost možnosti tréninku či jednomu mistrovství. Také se můžete pustit do křížku s časem a lámat traťové rekordy. Ovšem na rozdíl od mistrovství nemáte při tréninku šanci získat další tajná auta. Jedna taková sezóna čítá pouhé čtyři závody. Na začátku prvního z nich jste na šestnáctém místě a vašim úkolem je během onoho kvarteta etap všechny předjet a vyhrát. Přitom však musíte stíhat neúprosný časový limit, který vás i na nelehčí obtížnost pořádně prožene. Škoda, že si autoři ne-

dali víc práce s vyvážením obou závodních úkolů.

Atmosféra ale zůstává pořád báječná. Jak už to bývá, hlavní zásluhu na tom nese hudební, a především zvukový doprovod. Povrchní skladbičky hrající na pozadí je radno vypnout, místo toho si naopak zesilte zvukové efekty. Nejenže slyšíte různé zvuky motorů, ale podle sluchu i poznáte, po jakém povrchu právě jedete. To však stále není nic proti hlasu vašeho spolujezdce, který vás upozorňuje na zálučnosti tratě před vámi. Je to sice jen několik povedených samplů, ale ono to docela stačí. Dokonce pokud by vám nevyhovoval spolujezdce, můžete jej vyměnit za spolujezdkyni. Ostatně je s podivem, že se něco podobného neobjevilo u více závodních her. Rychlou orientaci na trati umožňují i šipky, které před každou zatáčkou ukazují její směr a svojí barvou upozorňují na její charakter.

Samozřejmě nemůže chybět mód pro více hráčů. Díky split-screenu si na jednom počítači zahrají dva, zatímco po síti čtyři hráči. Při závodě dvou živých jezdců hrají důležitou úlohu checkpointy, jejichž projetí je vždy pro toho druhého v pořadí limitováno určitým počtem sekund. Ovšemže jde ale hlavně o vítězství.

A o zábavu, o kterou snad u žádné hry ve dvou není nouze.

Výsledný verdikt je pro Sega Rally 2 příznivý. Jako snad u každé hry se tu najde několik nepříjemných chyb a míst, která by šlo při troše péle udělat lépe, ovšem nejsou to věci, které by vám kazily zážitek z jízdy nebo dokonce od hry odrazovaly. V žádném případě to ale neznamená, že Sega má svůj vstup na závodní PC scénu úspěšně za sebou, teprve nabrala ten správný směr.

Béla Nemeshegyi  
 9 0251

**Sega Rally 2**

Žánr: závodní	Minimální konfigurace:
Výrobce: Sega	P 200, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 90 MB
Vydavatel: Sega	
Systém: Win 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický	P II 300, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 650 MB, 3D karta,
Multiplayer: ano	
3D akcelerace: D3D, 3Dfx	

Hratelnost	Dobrá
Grafika	Dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Vysoká

Vcelku slušné akční závodění, ale na to tu máme jiné hry.



# COMPUTERWORLD

NOVINKY • TRENDY • ANALÝZY

**Týdeník o informačních technologiích**

**V srpnových číslech najdete:**

- srovnávací test monitorů s úhlopříčkou větší než 17"
- přehled dostupného softwaru pro počítače do dlaně
- zpracování digitálního videa aneb vzpomínáme na prázdniny
- jak fungují dotykové displeje a co s nimi
- zálohovací média pro malou kancelář a pro domácnost
- co mají společného přenos hlasu a přenos dat po síti
- právní otázky spojené s přidělováním domén
- jsme už připraveni na příchod roku 2000?
- systémy pro účetnictví na našem trhu

**Kupujte u všech dobrých prodejců tisku  
nebo využijte výhody předplatného!**

**Pro nové předplatitele  
CD-ROM zdarma navíc!**

Ročenka Computerworldu – všechny články z let 1997 až 1999 s fulltextovým vyhledáváním • Partnerská řešení založená na platformě Lotus Notes • Funkční demo: multimediální projekt Franz Kafka žil v Praze • Logická hra Gruntz • Lara Croft v Pacifiku • Virtual Tennis a řada dalších

<http://www.cw.cz>



**COMPUTERWORLD, Seydlerova 2451/11, 155 00 Praha 5**  
**telefon: 02-570 88 111, fax: 02-652 08 12, e-mail: cw@idg.cz**  
**tel. kontakt na předplatné: 02-570 88 161-2, e-mail: predplatne@idg.cz**



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



**Tomáš Varoščák**

I když číslo tři nesvědčí o nadúrodě v našem žánru, vysoká hodnocení jistě stojí za pozornost a jejich opodstatněnost je nade vše pochybnost. Třetí a značně odlišné pokračování *Discworld* s podtitulem *Noir* je opravdovou lahůdkou, ale když jsme mu věnovali tolik místa v časopise a na CD, nemá cenu se zde o něm rozepisovat. Připravena je jednak recenze, jednak návod pro ty z vás, kteří by se snad nemohli pohnout z místa. Druhou adventurou je 3D věčička *Outcast*, která si taktéž získala mé sympatie, a i když mne nepřibíla k židli takovou silou jako *Discworld*, bavila mne, a to opravdu dobře, několik dní. Pro dungeonisty tu KONEČNĚ máme sedmé pokračování slavné série *Might and Magic*. Pokud jste se snad ve své nedočkavosti nechali nacytat a čerpalí poznatky z jiných zdrojů, zkuste si přelouskat, co jsme o hře všechno zjistili my, a zcela jistě se dozvíte spoustu nových věcí. A nezapomeňte si odškrtnout další měsíc v kalendáři, *Diablo II* se blíží!

tomas\_varoscak@idg.cz

# TOP 10

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

## Obsah oddílu



**Discworld Noir**  
str. 30  
**95 %**



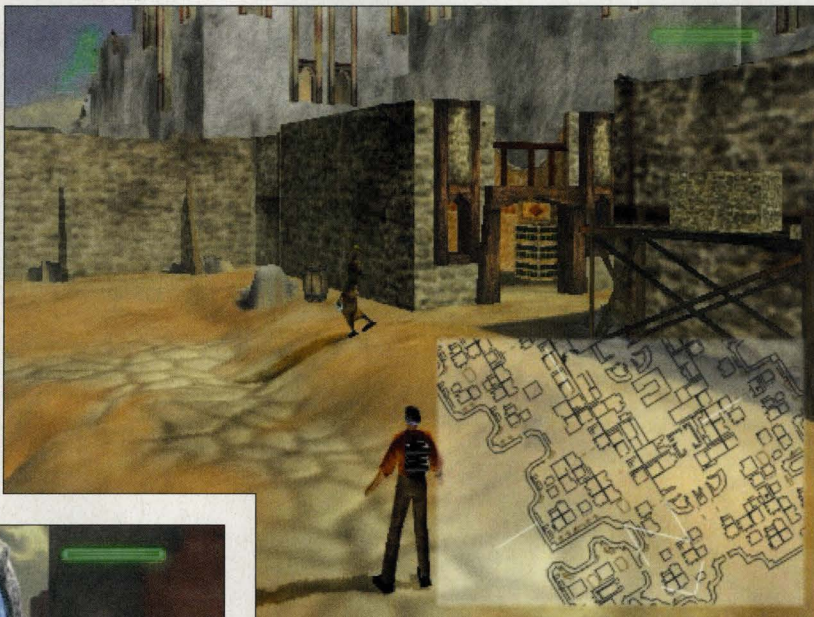
**Outcast**  
str. 64  
**80 %**



**Might & Magic VII**  
str. 66  
**80 %**

# Outcast

**Dneska nemá Cutter Slate svůj den. Nedopitý drink a rozečtený oblíbený plátek, chyba v bůhvíjakém vědátorském programu, ztracená sonda, nepříjemné setkání s palčivou minulostí a přesun s týmem tří vědců kamsi do paralelního světa.**



**T**o vše se stalo ještě před chvílkou a přitom nic z toho na jednu není pravda. Venku je zima, na obloze svítí dvě slunce a opodál se mračí dva měsíce, kolem běhá chlap s deformovaným ragbyovým míčem místo hlavy, říká mu Ulukai, mumlá něco o tyranii, záchraně světa, ale o sondě ani o Cutterových společnících nic neví.

Outcast je typem hry, o jakém jsem mluvil v minulém čísle při nastiňování vývoje adventure žánru. Ve 3D kabátě, s malým, ale rozhodně ne nepatrným nádechem akce, řešíte netypické problémy. Autoři je nazvali questy a měli pravdu. Daleko blíže totiž mají tyhle úkoly k těm, které po desítkách dostáváte v RPG hrách. Donést něco vzácného, pomoci někomu v nouzi, zabít někoho zlého. Jak typické!

Po krátkém rozhovoru s ragbyovou hlavou bylo vše jasné. Země, kde se Cutter nachází, se jmenuje Adelpha, žijí zde Talani, vládne jim diktátor Fae Rhan a jeho pravá ruka Kroax. Od Cuttera, jakožto mytického hrdiny, se očekává, že se s krutovládcem vypořádá. K tomu by mu měly sloužit tzv. Mony, tajemné arte-

fakty ukryté v každém z pěti regionů. O jejich úkrytu vědí pouze Shamazové, duchovní vůdci, jež by měl Cutter vyhledat. Sonda? O té bude řeč, až zachrání jejich svět!

Příběh hry není tak jednoduchý, jak by se mohlo zdát. Autoři si s ním dali mnoho práce, na což mimochodem přijdete hned při sledování dlouhého intra. Ve hře se budete nejprve velice těžko orientovat ve zdánlivě nesignifických výrazech a prapodivných zvyklostech obyvatel paralelního světa. Budete muset rozeznat čtyři typy „lidí“, jejich víru, a když to všechno skousnete, přijde lehké zaváhání nad podivným nálezem, herda do zad v podobě nečekané zápletky a přemýšlení, jak se to vlastně seběhlo.

Lehký trénink v zasněžené krajině, pár dobrých rad do uzlíku na cestu a hop do magické brány. Z mrznoucí krajiny se Cutter přenesl přímo do vyhřáté vody. Mnohokrát větší, vlnitější a obydlenější krajina pěstitelů jakýchsi ananasů je branou do světa problémů. A že jich tu je! Kromě malých službiček pro zlepšení reputace (něco, co správný hrdina nemůže odmítnout) je zde

potřeba vyřešit dvě věci. Najít Mon, to je ten těžší úkol, a zastavit dodávku surovin (v tomto případě oněch ananasů) Fae Rhanovým vojákům, což není ten nejléhcí.

Poměrně rozlehlá území jednotlivých regionů nejsou samozřejmě prázdná a neslouží jen ke zdržování. Pokud se zde zrovna nepoflakují Talani, najdete tu zajímavé stavby, po zuby ozbrojené vojáky (ti vás samozřejmě zastřílí), nepříjemnou havěť (pavouci, šelmy, žraloci) nebo volně se povalující předměty. Od rostlin přes zásoby až po kulaté cinkavé maličkosti (peníze přece!), všechno, co se v normálním světě na zemi rozhodně neváří.

Druhá a třetí region, pouštní město a vulkanický svět, přinesly Cutterovi kromě nových známostí pár problémů. První nesplněná přání, cestování branami sem a tam, tužší vojáky elitní skupinky, nepříjemné bludiště, skákací dobrodružství po kvádrech uprostřed lávy a tvrdé přistání po letu na okřídleném slonu.

S obtížností to není tak jednoduché. Úkoly, jež dostáváte, vám nedají tolik práce, neboť pokud zrovna ne-





dostanete přesné instrukce, není nic lehčího, než se doptat. A tak většinou snadno najdete, co hledáte. Jen jednou se mi stalo, že jedinou indicií ke hledanému předmětu bylo, že je někde ve vodě. Ale i to se dalo vyřešit, a tak pokud jsem někde ve hře zakysl, bylo to u drobných questůků nejdůležitějších pro dohrání. Akční část je mnohem těžší, a to hlavně zpočátku, když nemáte ještě dopilovanou strategii. Je to jako s lovením krokety vidličkou. Pokud nepřemýšlíte, neuspějete. Zde je postup podobný. I když je samozřejmě pravda, že při soubojích nejsou možné rychlé úhyby, kotouly či přikrčení, nemluvě již o střelbě vleže a jiných lahůdkách, které by mariňák jako Cutter v pohodě zvládnul, časem si zvyknete a nebudete již pro nepřátele tak snadným cílem.

S přibývajícimi úspěchy a mohutnějším měšcem si Cutter konečně mohl dovolit trochu přepychu. Několik účinnějších zbraní za nemalé peníze a dvounohý koník s malým chobůtkem, při jehož běhu padaly plody ze stromů, se stali jeho věrnými společníky. Konečně také došlo k prvním kontaktům s dalším čle-

*nem expedice. Slečna Marion, tvrdohlavá vědkyně, však byla spíše na obtíž než k užitku, velice nerada zůstávala na místech, kde ji Cutter zanechal, a obrovskou silou přitahovala problémy.*

Ano, za peníze se i v této hře dá nakupovat. Občas něco důležitého, jindy zase užitečného. Hwon-ha, jak se jmenuje Adelphská mutace koně, je rozhod-

ně dobrým pomocníkem na překonávání velkých vzdáleností, bohužel nemá rád střelbu, nevleze do vody a z jeho sedla se nedá promlouvat s ostatními. Rozličné pistole a pušky, obzvláště ta uspávací s drobnohledem, si zase hravě poradí s nepřáteli. Kupovat se samozřejmě dají i náboje a věci jako lékárny, ty jsem si ale raději nechal vyrábět u zručných replikátorů. Jejich umění vyrobit ze dvou přesliček a tří hroud hlíny náboje do laserové pistole je opravdu zarážející.

*S blížícím se rozuzlením přicházely i tragické momenty. Kromě smrti několika Strážců (partyzánů) v očistném ohni bylo Cutterovi souzeno stát se svědkem konce velkého lovce Ora. Ten, jsa už většinou mírně otupělý, nezaregistroval Gorgonovo zjevení a mluvě o tom, jak s tímto obrovským ještěrem zatočil, skončil v jeho žaludku. Svému konci prozatím unikl také Kroax, jenž zraněn upláchl za pomoci zvláštního teleportovacího zařízení.*

Z technického provedení stojí za zmínku pravděpodobně především ozvučení. Voxelová grafika, kterou



Sváta po prvním zhlédnutí označil za hnusnou, se vám možná časem zalíbí, ale zvuku podlehnete zaručeně již při intru. Hudební doprovod ve formě audio stop, který zajistil Moskevský symfonický orchestr, je lahůdkou skvostně brnkající na nervy napjaté očekáváním vývoje. Dunivá burácení se střídají s jemnými tóny a vše se mísí se zvuky dupajících nohou a výstřelů, nebo jen dotváří kulisu k dějovým animacím.

*Zde by se samozřejmě slušelo napsat, jak Cutter našel všechny Monny, zbavil Talony nenáviděného Fae Rhana, opravil poškozenou sondu a zachránil i náš svět před zničením. Ale co když to všechno bylo jinak? Tyhle stránky příběhu ještě nebyly popsány, a tudíž nepodléhejme pohádkovým spekulacím.*

Přesně tak. Ani já zatím nevím, jak vše dopadne, přestože mi schází poslední Mon a k závěru chybí pouze krůček. Bohužel musím opustit rozehranou hru a vrátím se k ní až za několik dní. Do té doby bude mou hlavou vrtat osud Cuttera i ostatních členů expedice, ztracené sondy a celého lidstva. Doufám, že i vám se budou při hraní honit hlavou podobné myšlenky, a nezapomeňte, že vždy je důležité nedát na první dojem a pokusit se přijít hře na chuť. Častokrát se to totiž povede až po chvíli hraní.

Tomáš Varoščák

9 0253

## Outcast

Žánr: adventure	Minimální konfigurace:
Výrobce: Appeal	P 133, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 150 MB
Vydavatel: Infogrames	
Systém: Win 95/98	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický	P II 266, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 400 MB
Multiplayer: ne	
3D akcelerace: ne	

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Výborný
Obtížnost	Průměrná

Nadprůměrný příběh a úžasná hudba se snoubí v této 3D sci-fi adventure. Výsledkem je skvělá hra.

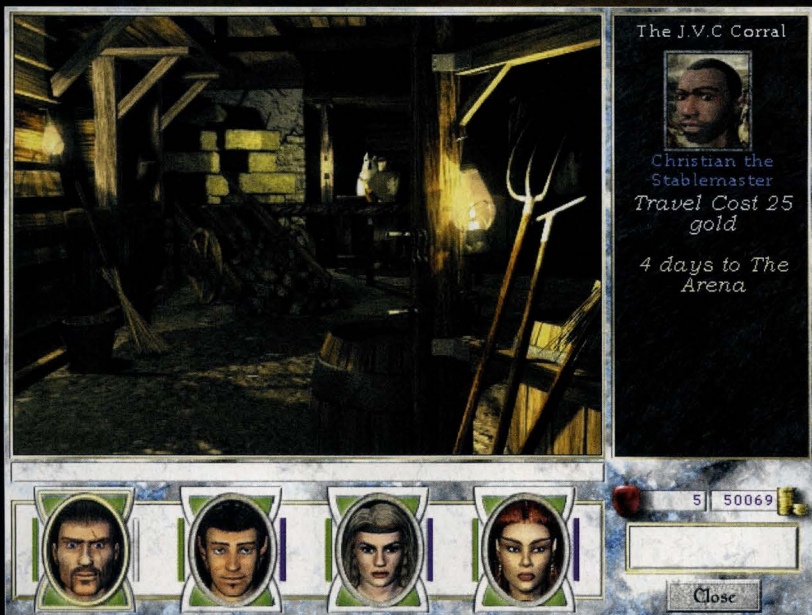
80

# Might and Magic VII

FOR BLOOD AND HONOR™

Pamatujete si ještě, jak jste v minulém dílu osvobodili Archibalda z jeho kamenného vězení? Tak tam, tam jste udělali velikou chybu.





**P**o měsících neustálého slibování, že je pokračování slavné série *Might and Magic* na spadnutí, se sliby konečně naplnily. Na dvou CD se k nám dostává recenzovatelná verze sedmého dílu a na místě na mém stole pro tuto hru určeném střídá preview verzi, která sice také čítala dvě média, ale po hodině hraní se začaly na obrazovce dít různé paranormality typu prolínání zdí s podlahami a nesmyslné blábolení NPCček („XY at position 32,16“). Prostě věci, které s kloudným hraním nemají nic společného. Novější verze naopak fungovala téměř bez problémů, a tak sice o pár měsíců později, ale zato s čistým svědomím vám přinášíme recenzi na nejnovější lahůdku od 3DO.

Vyprávění příběhu bych mohl začít povídáním o tom, jak mne na konci minulého dílu rozeznilo, že finálním protivníkem byl stroj na zmrzlinu, ale proč se zabývat takovými hloupostmi, když stejně každý fanda téhle série ví, že fantasy svět se zde mísí s trochou sci-fi prvků, a tudíž tuší, že ani v tomhle dílu tomu nebude jinak. Ano i v *MM VII* na vás čeká špetka sci-fi bytostí a strojů, ale opět pouze jako malá pozornost na závěr, a většinu hry, opomeneme-li malý náznak v intru, se budete pohybovat ve svém oblíbeném fantasy prostředí. Tentokrát se děj odehrává v Enrothu po skončení války mezi královnou Cat-

herine a cechem Necromancerů (mimoходом té války, která je náplní strategie *Heroes of Might and Magic III*). Do své vlasti se kromě vaší party, jež v jednoduché soutěži získala mírně zanedbané panství Harmondale, vrací i Catherinin švagr, černo- kněžník Archibald. Jeho plány jsou pro vás ale zatím ještě příliš vysoko, a proto nezbyvá, než si mezi šlechtu hledat cestu tak, jak to my, hráči RPG, umíme nejlépe. Plněním různých úkolů pro různé pány. Takže budete zachraňovat trpaslíky, aby vám slátali hrad, hledat královnina špióna, abyste nezůstali věčně jen zabláčenými vesnickými velmoži, pomáhat elfímu králi dobýt říční pevnost a vůbec všelijak různě podlézat výše postaveným v hierarchii. A až se vám podaří získat si jejich sympatie a důvěru, půjde do tuhého. Soudec rozhodující o veškerých přích v zemi natáhne brka, a aby neštěstí nebylo dost, podaří se mu to zrovna na va-



## Historie Might and Magic

**Might and Magic: Secret of the Inner Sanctum (1986-87)**



První díl z druhé poloviny osmdesátých let by si dnes asi zahrál jen málokdo, přesto zůstává základním kamenem celé série.

**Might and Magic II: Gates to Another World (1989)**



Graficky mnohem vyvedenější nástupce prvního dílu byl ve své době daleko atraktivnější než například *Wizardry*.

**Might and Magic III: Isles of Terra (1991)**



První z novodobé série *Might and Magic* se vyznačoval především lepší grafikou a interfacem, který převzaly i tři následující díly.

**Might and Magic IV: Clouds of Xeen (1994)**



Mnohem větší rozsáhlost, vylepšené technické provedení, ale víceméně stejné vzezření – to vše charakterizuje čtvrtý (i pátý díl série).

**Might and Magic V: Darkside of Xeen (1995)**



Dvojice předchozího dílu s jiným příběhem, ale s navlas stejnou podobou a jedním malým překvapením.

**Might and Magic: World of Xeen (1995)**



Nejde o žádné pokračování, ale pouze o spojení čtvrtého a pátého dílu dohromady. Kromě třetího konce však nic nového pod sluncem.

**Might and Magic: Swords of Xeen (1996)**

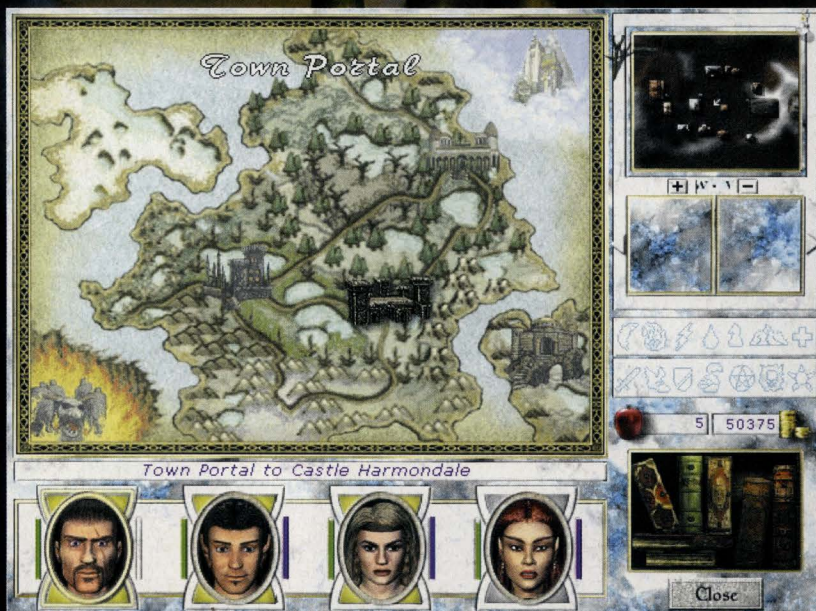


Zcela neznámá skupina programátorů Catware si „vypůjčila“ od NWC jejich engine a vypracovala vlastní dobrodružství navazující na čtvrtý díl.

**Might and Magic VI: Mandate of Heaven (1998)**



První *Might and Magic* s „dnešní“ podobou. Většina z vás jej pravděpodobně zná, a tak nemá smysl nic dodávat.



šem panství. Břímě odpovědnosti výběru jeho nástupce padá na vás, a jakkoli se vám zdá zbytečné přemýšlet dlouho nad výběrem jednoho ze dvou kandidátů, vaše volba ovlivní celý další průběh hry. Dalo by se říct, že v této chvíli držíte osud Enrothu ve svých rukou, a ať jej povedete vstříc světlým zítřkům, nebo utopíte v moři krve vzešlém z probíhající války, znovu se setkáte s Archibaldem.

Jak tedy vidíte, s dalším dílem přichvátil i zbrusu nový příběh, elegantně navazující na konec tahové strategie inspirované *Might and Magic*. O tomto propojení si ještě něco povíme, ale nyní zpátky k onomu osudovému rozhodování, jež patří k jedné z nejvýraznějších novot ve hře. Nejenže má hra vlastně od poloviny dva různé děje, a tudíž i konce (dobry a pro ty špatné dobrý), ale po téhle pomyslné křížovatce se také změní vzhled hry. Ne, že by se snad pohled změnil na izometrický, to ne, ale trochu se vám „vybarví“ herní okénko. Nejde sice o nic světoborného, ale nápad, jak odlišit obě větve příběhu, je to dobrý.

Dalšími novinkami, s nimiž se záhy budete mít příležitost seznámit, jsou nové příšerky. Kromě obligátních draků, hyder, medúz a titánů, jež patří k zlatému fondu *Might and Magic*, nám autoři vyměnili staré a dosluhující bytosti za tvory z *Heroes of Might and Magic III*. Najdete zde všechno

od troglodytů a „zlých očí“ až po behemoty a jinou prerostlou havěť. Zdali jsou tihle tvorové opravdu výkvětem fantasy bestiáře, jak tvrdí autoři, to netuším, změna je to ale jistě dobrá. Šamani zběsile pobíhající na paloucích mezi břízkami přeci jenom nevypadali nejlépe.

Kromě nových zvířátek a nějakých těch nástrojů na jejich likvidaci je další očividnou změnou striktnější příklon ke klasickým pravidlům RPG her. Rečeno stručně, autoři se rozhodli, že nám trochu zavaří, a tak pořádně omezili schopnosti všech postav a povolání. V praxi se tato změna projevuje tím, že určitá řemesla dokáží ovládnout a mistrovsky zvládnout pouze určená povolání. Tudíž velmistra šermíře uděláte pouze z rytíře, z luku vystřelí jen několik málo bojových povolání a kouzelníka nenavlíknete do jiné než kožené zbroje. Tím se ve hře eliminovaly výhody např. čtyř lukostřelců, a výsledným efektem je, že to budete mít o dost těžší. Dobrou pomůckou je zcela jistě manuál, kde jsou přehledně tabulky ras, povolání a nejvyšších možných dovedností v jednotlivých oborech. Bez něj vám všechna ta zklamání nad marně vynaloženými body opravdu nezávidím.

S touhle změnou úzce souvisí také vylepšený systém zvyšování prestiže. V předcházejícím dílu jste mohli „povýšit“ pouze jednou, v sedmičce to jde hned dvakrát, přičemž stejně jako

minule při každém povýšení (např. z rytíře na kavalíra a pak na hrdinu nebo černého rytíře) musíte splnit úkolík. Zmíněná povýšení vám nepřinášejí pouze zkušenost a chechtáky, ale také vám otevírají cestu ke zlepšení vašich dovedností. Bez toho, aniž byste byli archmage nebo lich, totiž můžete zapomenout na grandmaster úroveň veškerých magických umění.

Do třetice klacků pod nohy nám autoři dopřáli u magie. Asi nejbolestnější opatření se týká toho, že veškerá kouzla jsou rozdělena do čtyř skupin (basic, expert, master, grandmaster). A ta z vyšších skupin, dokud nebudete vlastnit patřičný titul, nejen nebudete moci používat, ale dokonce se je ani nenaučíte. Takže se nejméně do poloviny hry rozlučte s vychytávkami typu Town Portal, Fly nebo Hour of Power.

Rozhodně ne poslední, leč celkem nanovicovout novinkou ve hře je Ar-





comage. Hra podobná kartám Magic: The Gathering, ale s mnohem jednoduššími pravidly, vám bude k dispozici v každé hospodě, a budete si při ní moci ukrátkit čas. Týká se jí také jeden postranní quest, ale jinak je to opravdu jen okrajová záležitost.

Zábavy, kterou sedmé pokračování slavné série poskytuje, je opravdu dost a dost. I když podzemní prostory, sklepení, jeskyně a jiné kobky nejsou tak rozsáhlé jako v předchozím dílu, a tudíž vás už nečeká takové utrpení, jako byl například Castle Alamar, i tak však se do sytosti naprocházíte v širých pláních jedenácti krajů země Enroth. Zpočátku budete opatrně čenichat, hledat slabé nepřá-

tele a bojovat s nimi, později nenajdete na většině míst přemožitele, ale stejně se budete potichoučku plížit kolem obrovitých končetin majestátních titánů, abyste na konci hry zatočili jak s nimi, tak i se všemi behemoty, hydrami a draky. Tomu, že vám hraní půjde jako po másle, je na vině především velice návykový charakter hry, ale i několik vylepšení v orientaci. Jde především o chytré automatické zapisování důležitých věcí, jako jsou učitelé, magické studny, zprávy z obelisků a účinnost barelů. Svůj podíl má i to, že každý domek na mapce má své jméno, a proto už nemusíte při hledání určitých lidí nakouknout do každé chýše, ale stačí jen kliknout na mapu, a víte kam jít. Otázkou zůstává, proč ale, když už šli autoři tak daleko, že se vám do notýsku zapisuje, kde najít toho kterého mastera a grandmastera, proč tam proboha nedali také experty? Ne každý má přeci své postavy připravené na postup hned při první návštěvě.

Když se na *M&M VII* podívám z jedné či druhé strany, vidím skvělou hru. Stručně by se dalo říci, že je to šestka s mnoha vylepšeními, novým,

rozdvojeným příběhem a podporou 3D akceleratorů projevující se např. při kouzlení. Každopádně jde o výbornou hru, která vás přibije k židli u počítače na dlouhé týdny.

Tomáš Varoščák

9 0254

Něco nových tváří

Behemoth

Jedna z nejtvrďších příšer ve hře, s níž jsem se měl tu čest setkat. Její jedinou slabostí je, že ač žije v jeskyních, často nemůže projít úzkými chodbami.



Angel

Andělé jsou také poměrně krutými protivníky, ale naštěstí jen pro ty z vás, kteří si vyberou cestu Zla. Pro ty ostatní budou jen strážci města Celeste.



Titan

Majestátně obrovití obyvatelé pevnosti na jihozápadě Avlee. V jejich domě není radno se pohybovat bez kouzla Invisibility, jinak s vámi titáni a draci zatočí.



Cesty života

Jednou z hlavních novot *Might and Magic VII* je možnost zvolit si v polovině hry (stejně jako v životě) cestu, kterou se budete dále ubírat. Buďte budete dobří – bílí, nebo špatní – černí. Já byl ten černý. Největší rozdíl je v magii – bílá bílému, černá černému, přitom je nelze míchat, pokud jste tedy černý, na bílou magii zapomeňte. Bílá magie je zaměřena spíše na zvyšování parametrů členů družiny, černá zase na zvyšování jejich útočné síly. Obě cesty mají svoje hlavní města – hlavní štáby. Bílá v Bracada Desert v oblacích, černá v kraji Deyja pod zemí. Obě tato města jsou si velmi podobná, stejně jako úkoly, které v nich plníte, ať už jste bílí, či černí. Stejně je tomu i s následnými úkoly – jako černý musíte jednu ženu unést na vzdálený hrad, jako bílý ji naopak musíte z tohoto hradu vysvobodit. V souhrnu se dá říci, že díky tomu je hra v podstatě o třetinu rozsáhlejší. Také není vůbec žádným problémem uložit si hru těsně předtím, než dojdete na pomyslné rozcestí, a pak si zkusit obě dvě pokračování, což velmi oceňuji. Osobně mě hodně pobavilo, když Tomáš přišel jako zástupce bílé síly k černokněžníkovi, který mu ve dveřích sdělil: „Promiň, přáteli, dále již tě nemohu učít, protože sis zvolil cestu slabých.“ A krátce na to celou jeho družinu zpopelnil... Bavte se dobře přátelé, *Might and Magic VII* vás určitě nezklame.

Svatopluk Švec

M&M VII: For Blood and Honor

Žánr: RPG	Minimální konfigurace:
Výrobce: New World Computing	P 133, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 350 MB
Vydavatel: 3DO	
Systém: Win 95/98, NT 4.0 w/SP4	Optimální konfigurace:
Jazyk: anglický	P 200, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 550 MB
Multiplayer: ne	
3D akcelerace: ano	

Hratelnost	Výborná
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Průměrný
Obtížnost	Průměrná

Výborné RPG získané vylepšením předchozího dílu a přidáním nového rozvětveného příběhu.



# S PC WORLDem zadarmo!

## Vyberte si z nabídky **Software602**

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

**602Pro PC Suite, 602Pro INTERNET SERVER,**

**602Pro OFFICE SERVER Personal,**

**WinBase602 Personální databázi,**

# ZADARMO!

- Předplaťte si PC WORLD do 30. 9. 1999 a získáte **ZDARMA!** plnohodnotnou licenci na

**WinBase602 Personální databázi**

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

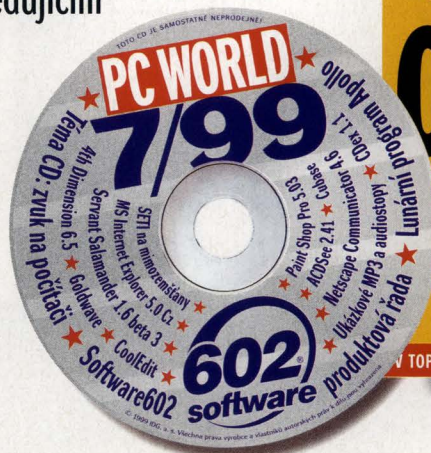
# 602<sup>®</sup> software

- Naši věrní čtenáři, kteří mají PC WORLD předplacen nejméně dva roky, obdrží **ZDARMA!** 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 WORLDu.

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



**Zadarmo: WinBase602** personální databáze pro předplatitele

**PC WORLD** 7/99

ČERVENEC 1999 • CENA 89 Kč • 134 Sk

Nová verze kancelářského balíku: **Microsoft Office 2000**

Užitečné tipy pro Windows 48  
Nejčastěji kladené dotazy 56  
Internet po elektrické síti 66  
Na dovolenou digitálně 112  
Na stříbrných kotoučích 126  
Přehled MP3 kompresorů 130

TOP 100 TESTUJEME 35 NOVÝCH PRODUKTŮ

# Simulátory

ORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY SIMULÁTORY



**Bob Koutský**

Zase jednou tady máme číslo GameStaru, ve kterém o simulátor skoro nezavádíte. Ano, je tady simulátor Gearů s objevným názvem *Heavy Gear II*, a i když opravdu stojí za to, za skutečný simulátor ho raději označovat nebudu, protože žádný fanda *Falcona* nebo *Flankera* by se mnou už nikdy neprohodil ani slovo. Ale abyste se necítili ochuzeni, máme pro vás velmi zajímavé povídání o fenoménu s názvem *Microsoft Flight Simulator*. Tenhle program zřejmě všichni znáte, i když většina ho asi hrála (pokud se u něj dá mluvit o hraní) jen velmi krátce, pokud vůbec. Přesto vám ale doporučuji si článek přečíst. Jeho autor totiž do *Flight Simulatoru* a světa kolem něj opravdu vidí, a možná díky němu pochopíte, proč je *MSFS* opravdu kultovní záležitostí. Jedině tak lze totiž označit simulátor, jehož vyznačiči se mimo jiné organizují do virtuálních aerolinií s vlastními letovými řádami a samostatných řízením letového provozu. A kdyby jen to. Konečně, to zjistíte sami.

[bob\\_koutsky@idg.cz](mailto:bob_koutsky@idg.cz)

## TOP 10

Titul	Recenze v	Hodnocení
Falcon 4.0	<b>1</b> 2/99	<b>95 %</b>
Heavy Gear II	<b>2</b> NEW	<b>90 %</b>
Red Baron II 3D	<b>3</b> —	—
World War II Fighters	<b>4</b> 1/99	<b>85 %</b>
X-Wing Alliance	<b>5</b> 5/99	<b>80 %</b>
Fighter Squadron	<b>6</b> 3/99	<b>75 %</b>
Jane's F-15	<b>7</b> —	—
MechWarrior 3	<b>8</b> 6/99	<b>80 %</b>
Hornet Korea	<b>9</b> —	—
F-22 Total Air War	<b>10</b> —	—

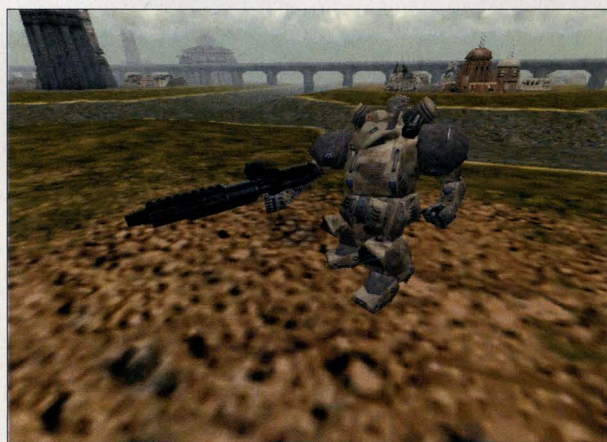
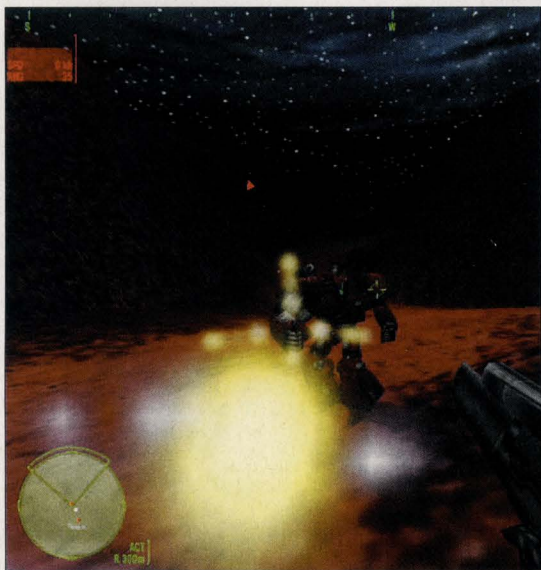
### Obsah oddílu



**Heavy Gear II**  
str. 72  
**90 %**

# Heavy Gear II

**Když se chce, všechno jde. Heavy Gear II ukazuje, že je dokonce možné i do žánru FVRJSZ (Fakt Velký Roboti Ježící Se Zbraněmi) vnést něco té originality.**



**P**ředstavte si budoucnost asi čtyři tisíce let ode dneška, pátek, 14:25. Lidstvo kupodivu stále ještě existuje, a nejen to, ono dokonce prosperuje. Už dávno objevilo způsob, jak cestovat ke hvězdám – klíčem jsou Tannhauserovy brány, dovolující během několika okamžiků překonat vzdálenost mnoha světelných let. Probíhá úspěšná kolonizace vesmíru, když v tom, přesně ve výše zmíněný okamžik, si nějaký štůra s účetním vzděláním a nebezpečně hloubavým výrazem ve tváři sedne za stůl a začne počítat: „Hm, tak to máme má dáti, dal, aktiva, plus minus pasiva, vlastní zdroje, úroky, fixní náklady, prémie, krmení pro psa, hm, hm, tak to máme minus padesát.“ Popadne ten kus papíru a hned s ním běží za Sjednocenou radou Země nebo nějakým podobným orgánem: „Koukaj, vašnosti, tak jsem vám to krapet propočítal, a ona se nám ta expanze do vesmíru nějak nevyplácí.“ Sjednocení radní Země moudře pokývají hlavami a řeknou „Šmitec.“ A je to – konec kolonizace vesmíru, konec expanze, konec podpory vzdálených kolonií. Štůra dostane přidáno, radní mohou před voliči vykázat nějakou tu činnost, všichni jsou šťastní. Hm, všichni... Skoro všichni – obyvatelé kolonií to zase za tak extra dobrý nápad nepovažují (zejména proto, že díky zrušení Tannhauserových bran přišli o spoje-

ní s okolím), ale těch se nikdo neptá, takže na tom vlastně nezáleží. Nezáleží ani na názoru obyvatel Terra Novy (což, jak my latiníci víme, znamená Nová Země), planety rozdělené neobyvatelným rovníkovým pásmem na dvě poloviny, důvtipně pojmenované Sever a Jih. Ze začátku to vypadá jako idylka – „No co, matička Země se na nás vykašlala, zvládneme to i bez ní!“ – ale netrvá dlouho, a začnou první konflikty, které brzy přerostou v otevřenou válku. Samozřejmě, jsme čtyři tisíce let v budoucnosti, takže Jižani nemlátí Seveřany po hlavách dřevěnými kyji, ale mají na to mechanizaci: Geary, řečené Heavy.

V tomto okamžiku patrně čekáte to, co důvěrně znáte: popis třicetimetrového, zbraněmi a pancířem ověšeného robota, který pod svojí ocelovou patou drtí nepřátele jak proletáči imperialisty. Nuže, čekáte marně. Heavy Gear šetří váš smysl pro realitu a nesnaží se vám namluvit, že vládcem bojiště je nemotorné monstrum, vyjímající se v krajíně jako Lukáš Erben na klinice pro léčení anorexie. Naopak, Geary jsou jen asi dvakrát větší než člověk a co do svých pohybových

schopností a mrštnosti jsou na tom stejně, v některých ohledech i lépe než člověk – nebýt toho, že pilot Gearu se krčí vsedě uvnitř hrudi stroje, dalo by se mluvit o dokonalém exoskeletonu spíš než o řízeném vozidle. Gear může totiž nejen chodit, běhat, skákat a natáčet torzo jako většina jeho duchovních bratrů v jiných světech, ale kromě toho umí i ukračovat, umí si kleknout i lehnout – a v obou těchto polohách se pohybovat. Změna polohy navíc není samoúčelná, protože vkleče nebo vleže je Gear mnohem nenápadnější a je větší šance, že procházející nepřátelská hlídka jej přehlédne. Esem v rukávu Gearu je pak SMS, neboli sekundární pohybový systém. To jsou v podstatě pásy nebo kola skrytá v chodidlech, která může Gear na vhodném povrchu vysunout a za cenu ztráty obratnosti se na nich pohybovat mnohem větší rychlostí než normálně.

Každý Gear si pochopitelně nese celou řadu zbraní – na to, že jsme tak





daleko v budoucnosti ovšem skoro až primitivních. Máme tady samozřejmě lasery a urychlovače částic, ale na předních místech žebříčků se stále drží staré dobré kulometry, rychlopalné kanóny, neřízené i řízené rakety, své místo mají dokonce i minometry a ruční granáty. Spíš do počtu jsou ovšem ve zbrojnici i různé variace na téma sekera nebo meč.

Představení hlavního hrdiny máme tedy za sebou a můžeme pokračovat v ději. Kde jsem to jenom... aha. Takže, Sever a Jih si to navzájem vysvětlují (nejen) pomocí Gearů, když v tom onen šťoura, co za to všechno může, přijde se sklíčeným výrazem za oním orgánem a povídá: „Echm, vašnosti, vědí, mně se do toho nějak vloudila chybička, zapomněl jsem započítat úroky z daní a emocionální přínos vlády nad vesmírem, a taky jsem se párkrát překlpl a jednou jsem si spletl plus s minusem, prostě, ona se nám ta kolonizace vesmíru docela vyplácela.“ Sjedení radní Země opět moudře pokývají hlavami a řeknou „Jedem.“ A je to – znovu začne kolonizace vesmíru, znovu začne expanze, znovu zkusíme získat kontrolu vzdálených kolonií. Šťoura dostane ubráno, radní mohou před voliči vykázat

nějakou tu činnost, všichni jsou šťastní. Hm, všichni... Skoro všichni – obyvatelé kolonií to zase za tak extra dobrý nápad nepovažují (protože si za tu dobu docela zvykli na nezávislost), ale těch se nikdo neptá, takže na tom vlastně nezáleží. Nezáleží ani na názoru obyvatel Terra Novy (což, jak my latiníci víme, znamená Nová Země), planety rozdělené neobyvatelným... ale to už tady myslím bylo. Takže, když se na Nové

Zemi objeví pozemská expediční armáda, Severané promptně uzavrou mír s Jižany a společnými silami začnou mydlit pozemšťany. Protože v tom mydlení získali za léta předchozích konfliktů praxi, jsou pozemšťané záhy dočista namydlení a nebudou jim než z planety zmizet jak namydlený blesk (tuto větu sponzoroval kat Mydlář). Ale, známe pozemšťany (abysme neznali, že). Věrní své mnoho tisíc let dlouhé tradici přijdou pozemšťané se zákeřným plánem, který by znamenal konec vaší rodné Terra Novy tak, jak ji znáte, smrt milionů a tak dále, a tak dále.

Á, ano, vaší rodné Terra Novy. Konečně se totiž dostáváme k vaší roli v celé té komplikované záležitosti. Zaujmete místo velitele speciální jednotky Gearů, jejímž úkolem je zjistit, co vlastně mají pozemšťané za lubem, a zabránit jim v tom. Z počátku se vaše mise budou odehrávat na rodné hroudě, ale záhy zjistíte, že jádro pudla je zakopáno někde úplně jinde – nejdřív se budete muset podívat do vesmíru a pak dokonce na vzdálenou, pozemšťany ovládanou planetu.

Co na vás tedy čeká, když do mechaniky svého počítače zasunete CD



*Heavy Gear II*? Ano, hádáte správně. *Heavy Gear* je simulátor Gearu, dokonalého válečného stroje budoucnosti. Co takový Gear umí a čím se liší od Battlemechu nebo HERCu už jsem jednou napsal a vtip s copy&paste už jsem v téhle recenzi jednou použil, takže se nebudu opakovat. Podívejme se na *Heavy Gear II* spíše z technického hlediska.

Začneme nejdřív se špatnými zprávami, naštěstí jich není moc: *Heavy Gear II* obsahuje jen starou, dobrou, lineární, naprosto nedynamickou a zoufale statickou kampaň. V současné době to působí jako značný anachronismus. Ano, mise tak mohou být pečlivě připravené (a taky jsou), mohou ve vhodných místech obsahovat animované vločky (a taky obsahují), celý děj hry mů-

### Papírový Heavy Gear

Stejně jako ostatní hry s bojovými roboty, i *Heavy Gear* má příbuzenstvo v říši „papírových“ her jak miniaturových (*Heavy Gear Tactical Combat Game*), tak na hrdiny (*Heavy Gear Roleplaying Game*). Co do popularity se sice nemůže měřit s klasickým *Battletechem*, ale dost možná je to jen otázka času: *Heavy Gear* se objevil až v roce 1995 a rozšíření, kterého za tak krátkou dobu dosáhl, je pozoruhodné. Myslím, že hlavními faktory jsou jednak velmi úzká integra-



ce miniaturové části a hry na hrdiny a jednak mnohem větší dynamika – na rozdíl od *Battletechu*, ve kterém bitvy často připomínají spíš pomalé obrušování protivníku, konflikt v *Heavy Gearu* je plný smrtící akce a nervy drásajícího napětí od samého začátku a rozhodnuto není až do samého konce... jen škoda, že ho k nám nikdo nedovází.



že být velmi propracovaný, řekněme až epicky (a taky je), ale osobně bych mnohem raději viděl buď plně dynamickou kampaň s generovanými misemi, nebo aspoň kampaň větvenou podle toho, jestli jsem misi splnil, nebo nesplnil. S tím souvisí i další výtka: Není možné hru ukládat v průběhu mise. Vzhledem k tomu, že některé mise trvají poměrně dlouho, a že abyste postoupili v kampani, je nutné každou misi plně splnit, je to docela hloupé. Není nic horšího, než podesáté odehrát (už z paměti) první čtvrt hodinu mise a vzápětí bídne chcínout.

šepky, nebo rychle a složitě poletíte. Řídit Gear ve stavu beztlíže není zrovna jednoduché, ale když se to konečně naučíte, je to skvělý zážitek.

Fantastické jsou i speciální efekty. Nevím, jestli je to z okolních screenshotů vidět, ale autoři *Heavy Gearu* úžasným způsobem pracují s barvami, díky čemuž mají mise už od samého začátku skvělou atmosféru. Nejlépe je to vidět na zimních misích: teple červené zapadající slunce jen trochu narušuje vsudypřítomnou chladnou modř, takže člověk prostě cítí tu zimu. Zmínku si zaslouží i střelba z laserů – ty tam jsou doby, kdy stačilo nakreslit červenou čáru. Ještě v žádné hře jsem neměl takový pocit bezprostředního ohrožení, když proti mě vyrázily rudé paprsky nepřátelských laserů. Nevím přesně, čím to je – snad tím jemným rozmazáním na okrajích a tvarováním – ale skoro se mi zdálo, že vylétávají z obrazovky.

Ovšem to jsou asi tak všechny špatné zprávy, které na vás čekaly. Zbytek je pohodička... začneme grafikou. Ta je s naprostým přehledem nejlepší ze všech tří robotických her, které se v poslední době objevily. Krajina už dávno není anonymní více-méně placatá poušť. Svět, ve kterém se váš Gear pohybuje, je jako živý – všude jsou kopce, údolí, potoky, jezera, dokonce i spousty stromů. Nechybí ani práce lidí – v prostředí narazíte na mnoho typů domů, bunkrů nebo na provizorní stavby, jako jsou různé chatrče nebo pozorovací věže. Některé mise se dokonce odehrávají přímo ve městech nebo v podzemních komplexech. Třešničkou na dortu jsou vesmírné mise. Při nich se pohybujete po povrchu vesmírné lodi a můžete si vybrat – buď půjdete pomalu a jednodu-

O zvucích není vcelku co říct – u hry této kategorie prostě nemohou být jiné než bezchybné. Snad lze jen zmínit „hlasy z vysílačky“, které se ozývají v různých okamžicích průběhu mise, doplňují ji a společně s méně častými videovložkami výrazně zlepšují atmosféru hry – není nad to, poslechnout si velitele pozemšťanů, který právě vydal rozkaz k masakru skupiny povstalců, aniž by tušil, že za nejbližší dunou se blíží pár po zuby ozbrojených Gearů.

Protože některé mise jsou opravdu obtížné, nebudete je muset plnit sami. K ruce budete mít několik dalších Gearů a jejich pilotů, z nichž si před každou misí vytvoříte družstvo s co nejvýhodnějším složením. Vaši pomocníci nejsou žádní hlupáci: jejich inteligence sama o sobě je velmi slušná, navíc máte možnost je velmi podrobně instruovat. Nechybí standardní příkazy typu „Zaútoč!“ a „Neútoč!“, ale jsou tady i složitější, podrobněji řídící chování pilota (můžete mu třeba přikázat, aby se snažil útočit na nepřítele zleva). Jedinou nevýhodou je, že aby systém komunikace s podřízenými fungoval skutečně efektivně, musíte se naučit nazpaměť celou řadu kláves, protože uprostřed bitvy prostě není čas na čtení menu.

Sečteno a podtrženo: *Heavy Gear II* je momentálně naprostou jedničkou ve svém oboru. Až na pár detailů je to bezchybná hra, která určitě potěší všechny staré příznivce žánru a spoustu nových přítažne.

Bob Koutský  
9 0256



## Heavy Gear II

Žánr: simulátor Gearů  
Výrobce: Activision  
Vydavatel: Activision  
Systém: Win 95/98  
Jazyk: anglický  
Multiplayer: ano  
3D akcelerace: D3D

Minimální konfigurace:  
P 166, 64 MB RAM, 4x CD,  
HDD 450 MB, 3D karta

Optimální konfigurace:  
P 266, 64 MB RAM, 4x CD,  
HDD 450 MB, 3D karta

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Výborná
Zvuk	Výborný
Obtížnost	Průměrná

Nový král robotických simulátorů.



# STEREO

— & VIDEO —

## Čisté ruce nestačí, vyčistěte si hlavy!

Pokud si objednáte roční předplatné časopisu Stereo&Video, získáte zdarma jednu z čisticích sad firmy Hama dle svého výběru

a zvuk i obraz, který vás obklopuje, bude průzračně čistý!

### Čisticí sady, které můžete získat:

Univerzální sada

Sada pro videofanoušky I.

Sada pro videofanoušky II.

Sada pro CD fanoušky

Sada pro kazetové fanoušky

- čisticí audiokazeta + čistič laserového snímače CD + čisticí videokazeta pro formát VHS
- čisticí videokazeta pro formát VHS + čisticí videokazeta pro formát VHS-C
- čisticí videokazeta pro formát VHS + čisticí videokazeta pro formát 8 mm
- čistič laserového snímače CD profí (mokrou cestou)
- čisticí audiokazeta + demagnetizační audiokazeta

Cena předplatného: 840 Kč

Vyplněné kupóny zašlete na adresu:

Stereo&Video, Pernerova 35a, 186 00, Praha 8 - Karlín, tel.: 02/21 897 560

### Kupón:

Objednávám roční předplatné časopisu Stereo&Video,  
840 Kč uhradím složenkou  fakturou

Výtisky zasílejte na adresu: .....

Jméno: .....

Ulice: .....

PSČ / obec: .....

datum / podpis: .....

a tuto čisticí sadu: (zaškrtněte pouze jednu sadu)

univerzální sada

sada pro videofanoušky I.

sada pro CD fanoušky

sada pro videofanoušky II.

sada pro kazetové fanoušky

**hama**®

# Microsoft Flight Simulator

**Flight Simulator je program, u něhož někteří zálibně pomlaskávají a pocítují vzrušení z úspěšného přistání s B747 nebo s Concorde, zatímco pro jiné představuje hra bez střelení nekonečnou nudu. Je to prostě věc úhlu pohledu.**



B737-400. A který je ten pravý?



**N**eprve trochu historie. *Flight Simulator (FS)* se neobjevil na našem světě jen tak, z ničeho nic. Musel ho někdo naprogramovat. Tím, kdo začal tuhle ságu, byl Bruce Artwick se svojí firmou BAO. Ač se to zdá neuvěřitelné, bylo to před dlouhými 17 lety, to znamená v roce 1982! První tři verze nebyly v Čechách až tak rozšířené, vždyť tehdy u nás ještě vládl těžký socialismus. První, kterou bylo možno na zpočátku ojedinelých PC-XT (Vědí ti mladší ze čtenářů, co tahle zkratka vůbec znamená?) u nás hrát, byla čtyřka. Ta nabízela možnost politání nad celým světem a taky letadel už bylo víc. Byla tehdy jen v 16barevné (!) grafice a se zvuky přes interní bípák, ale lítala. K dispozici byl i na svou dobu docela kvalitní editor letadel a scénérií, takže to netrvalo dlouho, a nové světy se začaly rodit. K jejich rozšíření přispěl nemalou měrou internet, na kterém se dalo sehnat prakticky všechno.

Za největší zlom ve vývoji *FS* je však považována verze pátá. První rozdíl byl poznat už na samotné krabici. Jako distributor totiž začal fungovat Microsoft. V té době to ještě nebyla tak monopolní firma (Windows byly teprve ve verzi 3.11 a o nějakých pětadevadesátkách se teprve začínalo šuškat) a taky to byla jedna z jejich prvních her. Zlé jazyky tvrdí, že *FS* je jeden z mála produktů Microsoftu, který za něco stojí. Firma

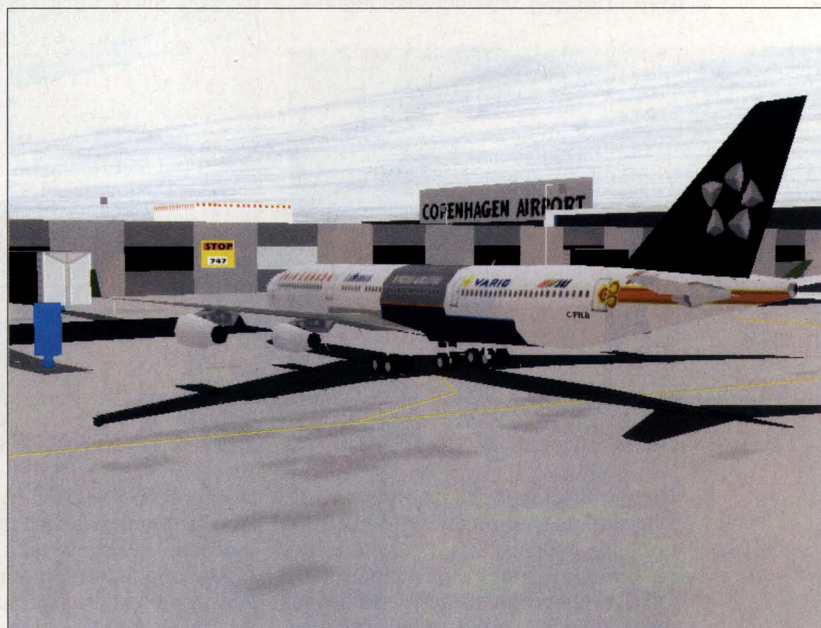
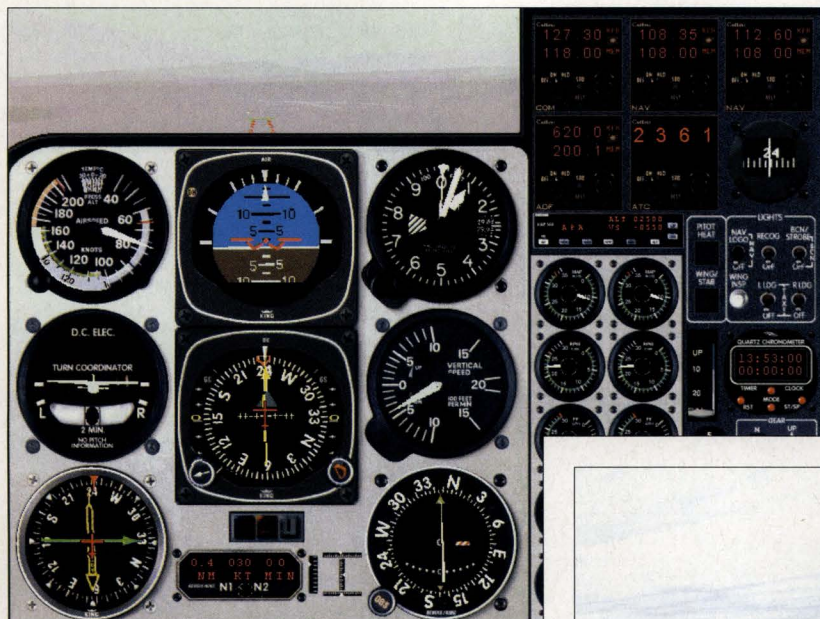
BAO se nadále zabývala výrobou doplňků pro *FS*, ale ne nadlouho. Někdy kolem roku 1996 byla odkoupena Microsoftem a od té doby Bruce Artwick na vývoji dalších verzí a doplňujících programů pracoval pod křídly firmičky Billa Gatese. V roce 1993 se tedy touto verzí objevil letecský simulátor s plně texturovanou krajinou i letadly, s podrobnými letišti se spoustou baráček. A navíc byl v SVGA grafice. Přesto si udržoval plynulost i na pomalejších počítačích. To vše v době, kdy vrchol simulátorů představoval *Falcon 3.0* a po grafické stránce simulátory Electronic Arts jako *Strike Commander*. Ten byl ovšem ve VGA grafice a na srovnatelných počítačích těžce cukal.

Co bylo a stále je nejdůležitější, je to, že *FS* vždy byl a stále je otevřeným systémem. Nové scénérie se opět rodily jak houby po dešti. Tu byly zaměřeny na lokální oblasti (jako například autorovo domovské letiště), tu na celé státy nebo dokonce kontinenty. Je jasné, že zatímco lokální scénérie byly hodně podrobné a někdy i fotorealistické, ty zabírající větší plochu naší matičky Země byly pak přeci jenom méně detailní a někdy šlo pouze o vzletové a přistávací dráhy. Prostě záleželo na autorovi, jak si se svým dílkem pohrál. Je příznačné, že mezi nejlepší patřily krajiny komerčně prodávané. Zde je třeba zmínit jak ty přímo od Microsoftu, například Paříž,

New York, Hawai, Karibik nebo Japonsko, tak i ty od dalších firem. Jedná se například o skvělé German Airports, kde pomalu nepoznáte, jestli se jedná o simulátor nebo o skutečnost, nebo Europe1, 2, 3 od původních BAO. Ty zase pokrývají státy jako Maďarsko, Rakousko, Švýcarsko, Německo, země Beneluxu, Francii a Anglii s Walesem. I tyto scénérie jsou velmi zdařilé.

Trošičku složitější to bylo s letadly. Originální *FS* nabízel pouze 4 (Cessna 172, Learjet 35, Sopwith Camel a větroň Schweitzer 32). To nebylo moc. Časem se sice objevilo i pár dalších (B737-300, B767, DC-9 a několik málo sportáků), ale to bylo k základnímu programu vše. Pak však přišel BAO Flight Shop. Tento letecský kráček nabízel mnoho nového. Jednak si uživatel mohl letadýlka sám tvořit, jednak mohl používat letadla od někoho jiného a nakonec mohl zkoušet různé adventures. To jsou malé podprogramky, které simulují například řízení letového provozu z věže, obstarávají navigaci, ovládají autopilota, mění počasí, odpočítávají výšku nad terénem při přistání, jako to dělá kopilot, a další jiná vzrušička.

Zatím však *FS* narážel na jednu bariéru. Tou byl DOS, respektive praktická nemožnost spustit spolu s *FS* nějaký další pomocný program na jednom počítači. Existoval například



velmi dobrý FMS – Flight Management System. Ten byl obdobou podobného zařízení zamontovaného v moderních dopravních letadlech. Před letem ho nakrmíte údaji – odkud kam a kudy chcete letět – zaručujete se svým Boeingem 747 v Londýně na dráhu, odstartujete, zapnete ho, jdete si lehnout a vstanete právě v okamžiku přistání v Los Angeles. No prostě on zaletí celou trať sám, a vy díky tomu máte celou dobu práci jako posádka ve skutečné sedmčtyřisedmičce. Prostě kontrolujete. No a tenhle FMS jste si museli pustit na druhém počítači – spojeném s hlavním po síti nebo po sériovém kabelu. No a kolik lidí mělo tehdy k dispozici dva počítače? Tyhle všechny problémy odstranily až další verze.

Nutno říci, že až díky těmto a mnoha dalším utilitkám se *FS* začíná pomalinku přibližovat tomu, co lze srovnávat se skutečným létáním. I tak se však stále jednalo více méně o hraní, které jeden můj kamarád vcelku příznačně označil za leteckou onanii. Flight Shop byl dobrý, ale měl jednu velkou nevýhodu. U nás se naprosto nedal sehnat. A protože bez Flight Shopu jste nemohli používat ani nová letadla ani adventures,

byli jste bez něj namydlení. Nesehnatelnost doplňků k *Flight Simulatoru* byla a je v Čechách vůbec chronický problém. Protože komunita příznivců *FS* je malá, nevyplatí se dovozcům další programy prodávat, a díky tomu zájemců nepřibývá, protože samotný *FS* není to pravé ořehové. Začarovaný kruh.

Verze 6, někdy také nazývaná *FS 95*, byla implementací *FS 5* do operačního systému Windows 95. Tento „běh *FS* pod okny“ přinesl nové možnosti ve dřívějších verzích nedostupné. Ty ale v podstatě zůstaly nevyužité. Ne protože by tato verze byla špatná, to ne. Jedním z hlavních důvodů, proč se neprosadila, byla krátká doba, po kterou se nacházela na trhu. Už po roce se totiž objevil další vrchol snad největší série leteckých simulátorů.

Tím vrcholem byl a už nějaký pátek je *Flight Simulator 98*. Zatímco *FS 95* vznikl opravdu pouhým přenesením *FS 5* do Windows 95, *FS 98* jich už plně využívá. Podporuje Direct3D i 3Dfx, což je znát zejména při pohledu na mraky a za snížené viditelnosti. Běhá ve windowsovských rozlišeních, ale hlavně lze při jeho bě-

hu pouštět jiné programy. Za příklad může posloužit program EFIS98. Tato obdoba FMS, na kterou jste v páté verzi *FS* potřebovali další počítač, vám nyní pohodlně funguje spolu se simulátorem na jednom stroji a spolehlivě řídí váš Airbus i nad nejdlehlějšími místy světa.

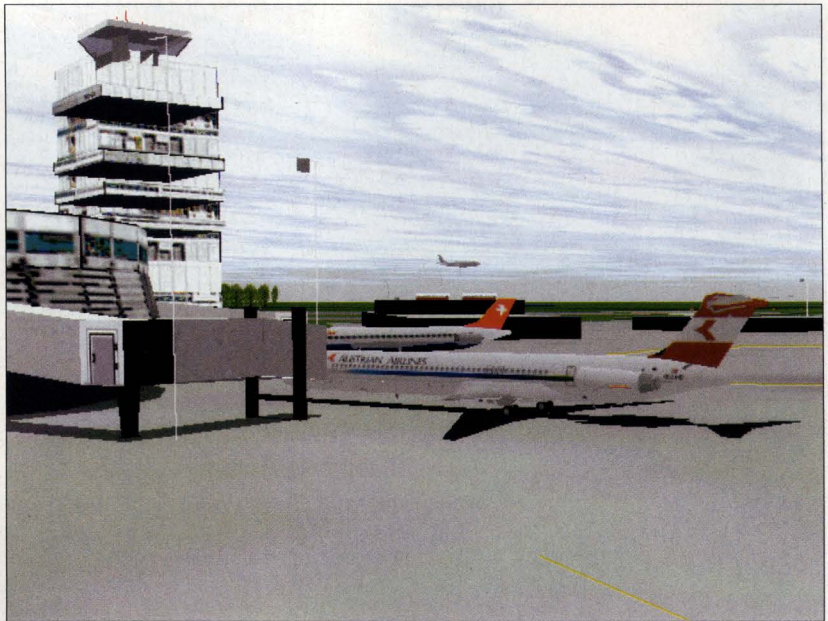
Microsoft se protentokrát zachoval docela hezky, když přímo na distribuční CD nacpal všechny své předešlé samostatně vydané scenérie. Hongkong nebo Hawaii za to stojí, a protože prostředí ze starších verzí jsou plně kompatibilní s *FS 98*, nebyl problém je použít. Časem se ale začaly rodit nové verze, využívající výhod *FS 98*. *FS 98* totiž umožňuje kromě anonymních Cessen a Boeingů 727 příšerných tvarů a barev použít ve statických i dynamických scénériích jakékoliv letadlo vytvořené pro *FS*. Požitek ze hry je oproti původním dílům o hodně vyšší. Já považuji za nejdokonalejší freewareovou scenérii Norway 98. Ostatně podívejte se na obrázky okolo. V samotném *FS* je letadel opět jenom pár. Microsoft dal ale volně k dispozici Flight Shop convertor, pomocí kterého si letadla udělaná ve Flight Shopu pro *FS 5*

snadno převedete do formátu použitelného ve *FS 98* a žádný další program nepotřebujete. Ovšem letadla můžete pouze používat, nikoli tvořit. To však až zase tolik nevádí. Stačí se podívat na nějaký pořádný server na internetu (doporučuji [www.flight-sim.com](http://www.flight-sim.com)), a najdete vše, co potřebujete. Obdobné je to s novými panely. Stačí se chvíli brouzdat sítí, a máte panel do Concordu nebo do Blaníka. A pokud neseženete takový, jaký chcete, tak si ho jednoduše uděláte. Je to podobné jako se skutečnými palubkami. Vezmete si nejlépe ručně udělaný obrázek palubní desky bez přístrojů a ten pak osazujete jednotlivými přístroji. Ty opět seženete na



internetu (k dispozici jsou například celé sady napodobující ve *FS* rychloměry a výškoměry světoznámé firmy Bendix-King), nebo si je vezmete z jiných panelů. K tomu všemu potřebujete jenom nějaký obyčejný grafický editor a poznámkový blok Windows.

Ovšem tím potenciál *FS 98* nekončí. Neskutečné možnosti poskytuje internet. A tak ve světě vznikají síťové kluby simulovaného létání. Mají podobu například takzvaných virtuálních aerolinek. To je vlastně obdoba skutečných leteckých společností na síti. Mají své vedení, letové řády, letecký park, domovské letiště a podobně. Nejsou to však pouhé kopie nějakých skutečných aerolinek. Ty síťové mají své životy a své obchodní strategie. A tak čas od času narazíte v síti např. na zprávu, že si jedny ruské virtuální aerolinky od druhých pronajaly Ruslana (skutečně)! Jinou možností je například simulace provozu u nějakého letiště. To si v Čechách sednete k počítači, vyplníte letový plán, pošlete ho sítí řídicímu letového provozu do Ameriky. Ten vám ho přijme, a když to co vy udělá víc lidí, může létání třeba okolo Manchesteru začít. Řídicí vás všechny vidí na radaru a při pohledu z věže, a vy vidíte ve vzduchu ostatní letadla, i když každý z vás pilotuje na druhém konci zeměkoule. Podobný klub fungující na lokální síti a simulující provoz okolo Ruzyně funguje také v Praze. Ani tohle však nejsou konečné



možnosti *FS 98*. Protože Windows 98 umožňují práci na více monitorech současně, můžete si takhle pouštět i *FS 98*. Na jednom monitoru máte budíky a na zbývajících pohled ven. A věřte, že létání je pak zas o něčem úplně jiném. A jsou lidé, kteří jdou tak daleko, že si na tomto základě staví makety kokpitů skutečných letadel. V Čechách jsou k vidění kokpity Su-27 a B737, na síti pak fotografie kabin například MD-80, B767, F-4 a jiných. O možnostech *Flight Simulatoru 98* by prostě šlo psát skoro donekonečna.

Jak už z textu vyplynulo, okamžitě po vydání *FS 98* se objevila spousta doplňků pro něj. Jsou všech možných zaměření a původů. Od freewarových přes sharewarové až po komerční software. Bomby i propadáký se najdou mezi všemi. Jedním z hlavních producentů přídatků k *FS* je již po léta firma Abacus. Také mezi jejími produkty se objevují jak úplné zbytečnosti, tak i produkty velmi povedené. Zvláště pro Čechy je nevýhodou, že její programy jsou čistě komerční, bez náznaku „share“ nebo „freewarovitosti“, to znamená, že se za ně platí. Pár z nich jsem otestoval a dovolil bych si vám poradit, zda jejich kvalita odpovídá vydaným penězům.

Prvním kouskem je datadisk *FS Flight Deck*. Jedná se o CD plné letadel amerického námořnictva za posledních 50 let. Takže prosím zapomeňte na předválečné dvouplošníky

nebo letadla z úplného začátku války jako například Devastator. Po spuštění vám instalační program předloží nabídku se 36 letouny a tvrdí, že to jsou všechna námořní letadla USN. A tak zatímco nabízí několik verzí Bahnshee a Pantheru, k dispozici je pouze jediný bojový Phantom (další je ve zbarvení Blue Angels), se Skyhawkem je to úplně to samé. No a navíc chybí Helldiver (přestože Wildcaty, Hellcaty i Corsairy tam jsou), RA-5 Vigilante, EA-6 Prowler či T-45 Goshawk. Ale abych jen nehaněl, letadla i jejich letové modely jsou vyrobeny velice dobře, řekl bych až perfektně. Spíš by mě ale zajímala odpověď na otázku, pro koho jsou tyto sady určeny. Říkám sady, protože k dispozici jsou i CD zaměřená na Airbusy, Boeingy nebo třeba na Lufthansu. Tak tedy myslím, že pro fandý dané kategorie letadel, nebo pro ty, kteří nemají přístup k internetu... Pokud si totiž chcete jen tak zalétat s nějakým Skyraiderem, není nic jednoduššího, než si trochu prolézt síť. Chvilku bude trvat, než narazíte na skutečně kvalitní model, ale věřte, že ho najdete.

Dalším přídatkem firmy Abacus je *Instant Airplane Maker*. Chcete mít vlastní aerolinky s letadly ve vlastním zbarvení a nechcete se patlat s výrobou textur? Pak sáhněte po *IAM*. Ten vám nabízí 10 letadel (A319, A320, A321, DC-9 a B747 vždy v osobní i cargo verzi), která si jednoduchým způsobem obarvíte. Na výběr máte jak jednobarevné stroje, tak zbarvení typu tygr, zebra, vojenská kamufláž, s motivem fotbalového míče, skunka a jinými. Kdo je klasik, vybere si léty prověřený pruh přes okna. V dalším okně si napíšete jméno vašich aerolinek, font a barvu písma – a hurá broudit vzdušninu. Pro každý typ letounu lze nainstalovat i kvalitní panel. Zvláště ten pro B747 s Real-CRT obrazovkami patří ke špičce mezi dostupnými panely. Jeho obdobu



## GameStar CD

Pro všechny příznivce *Microsoft Flight Simulatoru* tady máme malou nadílku – několik desítek všech možných typů letadel, která vám mohou nabídnout úplně jiné letecké zážitky než na které jste zvyklí. Máme tady ale ještě něco: betaverzi scénérie České republiky, na které už dlouhou dobu usilovně pracuje autor velkého článku o FS v tomto čísle, Marek Minberger. Scénérie obsahuje nejen prakticky všechna letiště s přesnými charakteristikami, ale i železniční a silniční síť, města, řeky a podobně. Takže, jestli se chcete podívat, jak vypadá vaše rodná hrouda z výšky, svět podle Marka je vám plně k dispozici.

Letadla, která najdete na CD, zahrnují tato:

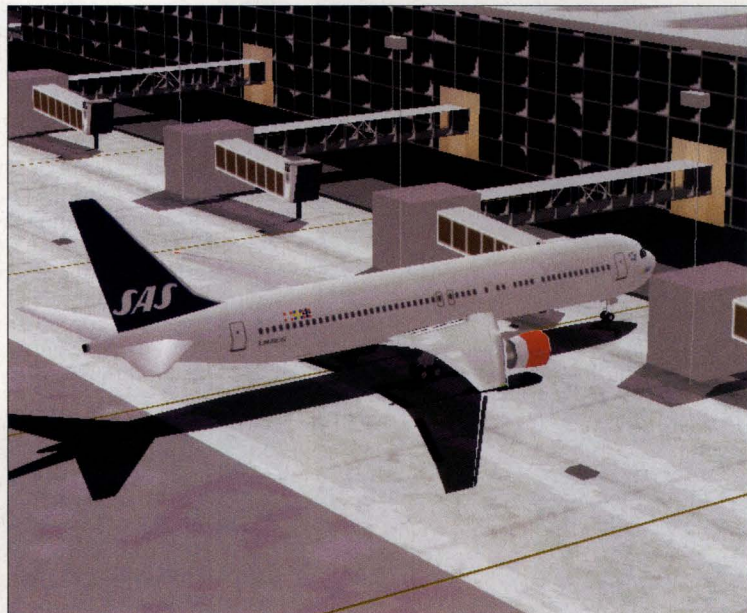
p-47d-20.zip: Jedna z nejslavnějších stíhaček druhé světové války. Velká, odolná a výkonná.

b29oe.zip: Další legenda – Superfortress B-29.

rka300.zip: Airbus 300 v kamufláži nepříteli známého přepravce.

fokdr198.zip: Jestli vás už nebaví Sopwith Camel, zkuste trojplášník Dr.1 od Fokkeru.

Instalace všech letadel by měla být velmi jednoduchá až na jednu drobnost: některá jsou určena pro starší verze *Flight Simulatoru* než je 98. Ty musíte nejdříve zkonvertovat do správného formátu programem *fsonv98.exe*, který najdete také na našem CD.



pro B777 můžete vidět na obrázcích z přistání na starém letišti v Hongkongu. Dále je k dispozici i 18 stejných typů výše zmíněných letadel ve zbarvení známých leteckých společností. Jsou opět kvalitně připravena a stojí za hrách, i když podobné opět seženete s trochou snahy na síti. Pro toho, kdo ale chce mít svou leteckou společnost snadno a rychle, je tento datadisk jako stvořený.

Třetím a posledním CDčkem, na které se dnes podíváme, je *Abacus*

*Aircraft Factory 99*. Kdo si chtěl dělat svá vlastní letadla a neměl k dispozici *FS 5* s *Flight Shopem*, ten už nemusí truchlit. *Abacus* vzal tu část *Flight Shopu*, určenou pro výrobu letadel, a upravil ji pro *Windows 95* a *FS 98*. Prostředí editoru je až na malé odlišnosti identické s tím z *Flight Shopu* a stejně tak lze zpracovávat letadla pro *FS 98* podle „výkresů“ určených pro *FS 5* a naopak. Při práci se pohybujete v jakémsi primitivním *CA-Du*. Práce je to jednoduchá, ale pracná. To se týká zvláště barvení letadla. S výrobou textur vám více pomůže nějaký freewareový program. Stojí za to prostudovat manuál, abyste věděli, co si můžete dovolit. Pro toho, kdo to s *Flight Simulátorem* myslí vážně, je tento program jako stvořený.

Na závěr mi dovolu malou úvahu, pokračující v myšlence z předešlého článku. *FS* je velmi dobrý program. Dává nahlédnout do tajů skutečného létání. Není to jako v *Red Baronovi*. Vzlétnout, všechny sestřelit a přistát. Nic takového od *FS* nečekejte. Abyste měli z hraní si s *FS* požitek, chce to o létání něco vědět. Významy zkratk jako *ADF*, *VOR*,

*ILS* vám nesmějí být tajemstvím. Jméno firmy *Jeppesen* by vám mělo říci víc než nic. Jedině pak můžete mít požitek z letu po trati *Curych – Praha*, kdy startujete za krásného horského počasí a na *Ruzyni* přistáváte v mlze husté tak, že by se dala krájet. Jedním si ale můžete být jisti. Cestou určitě nikoho nesestřelíte...

Marek Minberger

9 0257

## Flight Simulator soutěž

Pro faný *Flight Simulatoru* jsme ve spolupráci se společností *Abacus* připravili soutěž o celkem šest add-onů. Jedná se o *FS Action Scenery*, *FS Flight Dec*, *Pacific Theatre*, *Aircraft Factory 99*, *FS Flight Bag* a *Instant Airplane Maker* (jejich popis naleznete v textu). Vytvoření budou čtyři šťastlivci, výherce získá tři add-ony, další tři po jednom. A co je třeba udělat? Správně zodpovědět následující otázky a do 15. srpna je poslat na adresu redakce (*GameStar*, *IDG Publishing a.s.*, *Seydlerova 2451/11*, *150 00 Praha 5*), samozřejmě s vystřiženým kupónem a na korespondenčním listku. V textu také napište, které tři add-ony byste si v případě vítězství vybrali – pokud tak nečiníte, vybereme je za vás. Hodně štěstí!

1. Kdy byla vydána první verze *MS Flight Simulatoru*?

- 1982  
 1987  
 1993

2. Jaká firma byla autorem první verze *FS*?

- Microsoft  
 Bruce Artwick, BAO  
 Vodárny Püchov

3. Kolik letadel bylo v původní verzi *FS*?

- 4 562  
 345 221  
 4



CESTY  
**WASTEELS**

Hlavní nádraží, Wilsonova 80  
120 00 Praha 2  
tel. (420-2) 24 61 74 54  
fax: (420-2) 24 22 18 72  
<http://www.wasteels.cz/>  
e-mail: wasteels@iol.cz

**PŘIPRAVUJETE SE  
NA CESTU  
DO ZAHRANIČÍ?**

**Wasteels 26/BIJ**

Zlevněné vlakové jízdenky pro osoby mladší 26 let do celé Evropy.

**Wasteels Ticket/BIGT**

Zlevněné vlakové jízdenky do některých států Evropy pro pracující v zahraničí a jejich rodinné příslušníky.

Kancelář Wasteels Praha hl.n.,  
mezinárodní pokladny ČD, ČEDOK.

**Pokud předložíte při koupi jízdenky v kanceláři Wasteels tento kupón, dostanete milý dárek!**

# Tipy & Triky

## Trainery

### RICH DIAMOND

Délka souboru: 83 Kb  
Název souboru: pdmrdtrn.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: skóre, konec úrovně  
Instrukce: Umístěte trainer do adresáře hry a spusťte ho. Funkcí start uvedete do chodu i hru samotnou, a klávesy F1-F3 vyvolají popsané funkce.

### MECHWARRIOR 3

Délka souboru: 80 Kb  
Název souboru: kfkwm3tr.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: zamknutí options  
Instrukce: Nejprve bude třeba spustit hru, poté tasknout zpět do systému a spustit trainer. Funkční klávesy F9 a F10 budou aktivovat charakterizované vlastnosti.

### MIGHT AND MAGIC VII

Délka souboru: 13 Kb  
Název souboru: clsm7tr.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezeně many, zlata, jídla...  
Instrukce: K tomuto traineru náleží zcela stejné instrukce, jako ke dvěma předchozím, čili netřeba zdlouhavého komentáře.

### TARZAN

Délka souboru: 15 Kb  
Název souboru: pdmtatr.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezeně munice, životů, zdraví  
Instrukce: I soubory tohoto traineru přijdou do adresáře hry a pro jeho spuštění platí stejná pravidla jako pro tři předchozí trainery. Jen dodám, že klávesy 0, 9, 8, 7 aktivují jeho funkce.

### DESCENT 3

Délka souboru: 85 Kb  
Název souboru: rzrd3trn.zip  
Typ programu: trainer

## Cheaty

### KINGPIN

Chaty na plnou verzi *Kingpinu* jsou obdobené jako u demoverze. Pro jistotu si je ale zopákneme. Zadávají se z konzole (klávesa „~“).

GOD – nesmrtnost  
NOCLIP – procházení zdí  
MAP (název) – spustí mapu  
GIVE ALL – dá všechno, kromě peněz  
GIVE BULLETS ## – ## nábojů do pistole  
GIVE SHELLS ## – ## nábojů do brokovnice  
GIVE GAS ## – ## benzínu  
GIVE CROWBAR – páčidlo  
GIVE PISTOL – pistole  
GIVE SHOTGUN – brokovnice  
GIVE FLAMETHROWER – plamenomet

GIVE CASH ## – ## peněz  
GIVE KEY1-10 – klíč 1-10  
GIVE COIL – cívka drátu  
GIVE WATCH – hodinky  
GIVE BATTERY – baterie

### TNN OUTDOORS PRO HUNTER

Během hry stisknete klávesu „~“ a otestujete uvedené kódy.  
deer – dostanete desetibodového samce  
tom – dostanete krocana  
god – nesmrtnost  
fly – létání

### WARZONE 2100

Podávalo se nám zjistit ještě pár nových cheatů k této strategii, tak je tu máte. Stejně jako ty předchozí fungují až po aplikaci

soubory motospd.bpt a motoktm.bpt. Zaměňte jejich jména, a rázem budete moci jezdit krosovými mašinami silniční závody nebo roztáčet rychlá kola v bahně.

### N.I.C.E. 2

Občas i v samotném registru Windows naleznou náruživí hráči něco zajímavého k editování (vyjma záležitostí, které zde snad ani nebudeme rozebírat). A hned tu máme jeden příklad, určený přesně pro vás. Neznalí ve Windows kliknou na „Start“ a dají volbu „Spustit program“ (umístěná až úplně dole, nad vypínáním počítače). Do vylezlé lišty zadají příkaz „regedit“ a naleznou klíč „HKEY\_LOCAL\_MACHINE/SOFTWARE/SYNETIC/HAND/V2“ a hodnotou „BETAGRAV“ nadefinují sílu gravitace. Zvyšte ji – a protivně vrcholky a kopečky vám již déle nebudou dělat zbytečné potíže.

Nebo tuto hodnotu změňte na jedničku – a hra se promění v takový malý letový simulátor; to by jeden nevěřil, že i podobné věcičky je možné v registru nalézt.

### RollerCoaster Tycoon

Rychlý způsob, jak zabránit hostům parku



*and Magic*, a zatím to vypadá, že by nás to mohlo zachránit před každoroční letní herní nudou.

Ovšem ani letos nebudeme zapomínat, že hry nejsou to, proč tu jsme (rozuměj na světě), a pozveme taky svoji slečnu na večeri (nebo chlapce do zoo, pozn. red.), vyrazíme do přírody a vůbec se budeme snažit v nejhezším období roku dělat i něco jiného, než jen vysedávat u počítače. A třeba právě tato rubrika úspěšně zkrátí čas, který byste jinak byli nuceni trávit u monitoru.

### Moto Racer 2

Přijdou-li vám mašiny příliš pomalé a zároveň byste chtěli zažít něco zajímavějšího, než jen monotónní závodění, tak vyzkoušejte následující tip. V podadresáři hry „data“ nalezněte

patche na verzi 1.01 hry a vkládají se po stisknutí klávesy „T“.  
john kettlely – přepínání počasí (sníh, déšť)  
biffer baker – a jednotky budou téměř nezničitelné  
shakey – po explozi jednotky se efektně třese obraz  
how fast – zobrazí rychlost hry  
sparkle green – posílí jednotky

### DRAKAN (TESTOVÁNO POUZE NA DEMOVERZI)

Stisknete klávesu pro mluvení (defaultně je nastavená jako „“) a poté vyzkoušejte níže popsané cheaty.  
sanctuary – nesmrtnost  
smeghead – plně zdraví  
debug on – zobrazí debugovací informace  
debug off – skryje debugovací informace



v chůzi, zjistil Lukáš Alt. Jednoduše zbořte kus cesty těsně před vchodem, dokud jsou někteří návštěvníci ještě v parku. Z těch, kteří jsou uvnitř, už žádný nebude moci



ven, a ti, kteří právě přicházejí, budou pendlovat mezi zničenou cestou a vchodem tak dlouho, dokud nevystavíte nový přístup. Tímto způsobem můžete absolutně neatraktivní park naplnit k prasknutí zvědavými hosty.

Nenechávejte vaše pomocníky zbytečně sekát trávu, a raději je zaměstnejte zametáním cest a vynášením plných odpadkových košů. Trávník se dá totiž posekat levněji a rychleji přizpůsobením výšky a směru terénu. Mimoto se vyplatí malý kousek parku osázet okrasnými keři. To se návštěvníkům líbí a zvyšuje to hodnotu parku.

### SimCity 3000

Pro všechny městské neurotiky, kteří vlastní druhý i třetí díl tohoto evergreenu, tu máme připraven další tip. Pokud ve verzi 3000 simulátoru postrádáte editor map, použijte jednoduše ten obsažený ve druhém dílu hry. Vytvořte mapu podle vašich přání, otevřete si ji v *SimCity 2000* a pak ji

hned zase uložte. Pak můžete v menu „Otevřít město“ v *SimCity 3000* spustit vaši vytvořenou mapu a dále ji zušlechťovat.

Daňové triky existují podle našich zpráv dokonce i v simulovaném životě. Nastavte daně v okně „Budget“ v položce „Příjmy“ v polovině prosince na dvacet dva procent. Dejte si pozor na začátku příštího roku a nezapomeňte vrátit tuto hodnotu do původního stavu. Tím se rozmnoží vaše roční příjmy, aniž by si vaši obyvatelé stihli stěžovat.

Rychle po sobě otevřete a zavřete okna elektráren, odměn a odvozu odpadků. K zavírání používejte výhradně windowsového křížku v pravém horním rohu oken! Po této prosté proceduře dostanete k dispozici všechny budovy.

### Warhammer 40.000: Chaos Gate

K použití tohoto tipu si budete muset nainstalovat editor misí (samozřejmě pokud ho již nemáte). Jděte do podadresáře „maps“ hry a odstraňte zablokovaný zápis do souboru mise, kterou budete chtít změnit. Nyní budete moci tuto misi otevřít v editoru a trošku si



### JAGGED ALLIANCE 2

Masivní seznam cheatů na dlouho očekávanou strategii z dílen německé firmy Sir-Tech je konečně tu, připojte se prosím. V menu taktické obrazovky stiskněte „Ctrl“ a během držení této klávesy napište „IGU-ANA“. Tím aktivujete cheat mód hry (všechny numerické znaky cheatů je nutné zadávat z numpadu).

Alt + E – všechny jednotky a věci budou zobrazeny  
Alt + T – teleportuje označeného žoldáka na pozici kurzoru  
Alt + O – eliminuje všechny nepřátelské jednotky v sektoru  
Alt + D – obnoví body pohybu označenému žoldákoví  
Alt + R – plná munice (dobití zbraně)

Alt + W – skrolování mezi věcmi, nejprve předmět vyberte v detailním pohledu  
Alt + B – nepřítel se objeví na pozici kurzoru  
Alt + C – civilista se objeví na pozici kurzoru  
Alt + G – nový žoldák se objeví na pozici kurzoru  
Alt + Y – „robotér“ se objeví na pozici kurzoru  
Alt + 2 – ze žoldáka se stane blecha  
Alt + 4 – žoldák se posadí do kolečkového křesla  
Alt + 5 – ze žoldáka se stane velká blecha  
Alt + I – náhodně vygenerovaná zbraň se objeví na pozici kurzoru  
Alt + K – plynový granát exploduje na pozici kurzoru  
Alt + Q – odkryjí se vnitřky všech budov (zmizí střechy)

Alt + 1 – ze žoldáka se stane tank (bohužel nepoužitelný)  
Ctrl + T – všichni žoldáci v sektoru budou zajati zlou královnou  
Ctrl + H – žoldák pod kurzorem ztratí životy  
Ctrl + U – žoldák pod kurzorem bude uzdraven  
Ctrl + O – objeví se nepřátelská blecha  
Ctrl + K – ruční granát exploduje na místě kurzoru  
Ctrl + F – zobrazí počet snímků (funguje pouze na některé verze hry)  
Cheaty fungující v laptopovém módu hry:  
++ +100 000 \$ (nesmíte použít numpadové plus!)  
-- -10 000 \$ (nesmíte použít numpadové minus!)



GameStar CD

Funkce: neomezeně munice, štítů, všechny zbraně atd.  
Instrukce: Pro zjištění funkčních kláves se podívejte do přiloženého textového souboru. Nefunguje pod Windows NT a 2000.

### TOMB RAIDER 2: GOLDEN MASK

Délka souboru: 152 Kb  
Název souboru: tr2g-trn.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezeně zdraví, munice, světlic, harpun  
Instrukce: Spusťte hru, taskněte zpět do systému, spusťte trainer atd. Však už to znáte nazpaměť, ne?

### MECHWARRIOR 3

Délka souboru: 98 Kb  
Název souboru: mech3cht.zip  
Typ programu: cheat  
Funkce: všechny úrovně  
Instrukce: Soubor z tohoto archivu přijdou do adresáře „pilots“ hry. Po jejím spuštění se vám v nabídce hráčů objeví nový, nesoucí jméno TRG, a pod jeho hlavičkou naleznete všechny mise a jednoho docela pěkného mecha do akce.

### BUBBLE HERO 2

Délka souboru: 90 Kb  
Název souboru: rzbh2tr.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezeně životů, neviditelnost, skok do další úrovně atd.  
Instrukce: Luxusní cheat k méně známé hře z dílen skupiny Razor v sobě skrývá nepřebernou množství funkcí. Stačí se držet instrukcí, a ze hry se rázem stane procházka růžovým sadem.

### CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Délka souboru: 202 Kb  
Název souboru: cm3editor.zip  
Typ programu: editor  
Funkce: editace všech hráčů, klubů...  
Instrukce: Tomuto editoru se bude líbit kořenový adresář hry, kam ho z toho důvodu po rozbalení umístěte. Vzhledem k tomu, že budete měnit

herní nastavení, se doporučuje předem zálohovat editované soubory. Poté stačí jenom spustit a dát volbu „Begin Editing“.

#### CIVILIZATION: CALL TO POWER

Délka souboru: 137 Kb  
Název souboru: civctptr.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezená produkce a finance

Instrukce: Před spuštěním tohoto traineru uveďte do provozu hru a pak už si bez problémů přidávejte peníze či produkci. Nezapomeňte to nakonec potvrdit příkazem „Poke“.

#### EXTREME BOARDS AND BLADES

Délka souboru: 3 Kb  
Název souboru: ax-ebbc.zip  
Typ programu: cheat  
Funkce: přístup ke všem kurzům  
Instrukce: Tento cheat stačí rozpakovat do adresáře „system“ hry, a hnedle budete mít otevřené všechny kurzy.

#### HOYLE CASINO

Délka souboru: 12 Kb  
Název souboru: hoylsgc.zip  
Typ programu: savegame editor  
Funkce: editace jména, peněz atd.  
Instrukce: Editor stačí nahrát do adresáře se hrou, spustit a za jeho asistence si dopomoci k „malému“ jmění.

#### DUNGEON KEEPER 2

Délka souboru: 170 Kb  
Název souboru: rzrdk2ct.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezená mana, zlato, přeskokování úrovní  
Instrukce: Umístěte trainer do adresáře hry a spusťte ho. Spusťte hru samotnou, a klávesy F9-F12 vyvolají popsané funkce.

#### HEAVY GEAR 2

Délka souboru: 5 Kb  
Název souboru: clshg2ct.zip  
Typ programu: save  
Funkce: přístup ke všem misím

ji vylepšit například krabicí munice pro vaše mariňáky. Tento soubor po editaci uložte a jeho atributy vraťte do původního stavu.

#### Commandos: Beyond the Call of Duty

Tip k první misi. Vodní miny je možné zneškodnit bez zbytečného plýtvání municí. První minu lze vyřídít pistolí a na tu druhou ať posune váš potápěč svůj nafukovací člun. Ten může po vykonané práci přistát na pevnině a bez větších obtíží jde opravit (stačí ho zabalit, a je to).

Ve druhé misi můžete mimo zdi zoologické zahrady bez problémů používat své zbraně, nemělo by to spustit vnitřní alarm, ale znáte to, jeden nikdy neví.

Vlakový most v poslední misi mohou všichni vaši muži překročit, aniž byste ho museli předtím spustit.

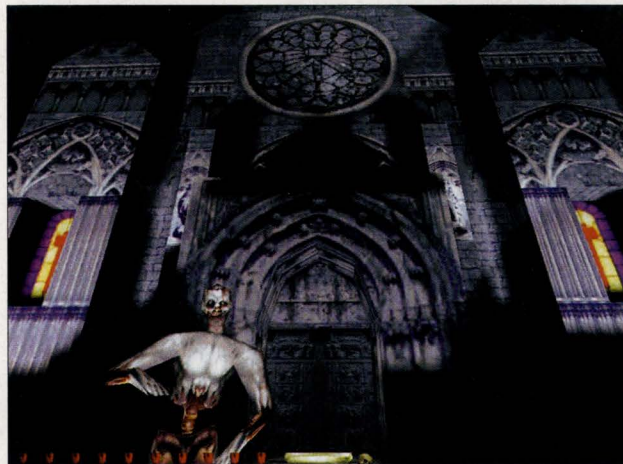
Využijte možnosti zeleného baretu, že se může schovat v domech i s těly protivníků, která nese.



#### Expendable

Přemýšlejte nad používanou municí. Proti standardnímu mimozemšťanovi nemusíte používat samonaváděcí rakety. Ty si v batohu raději ponechejte pro vznášející se objekty.

V pozdějších levelech naleznete velmi potřebnou trhavinu. S její pomocí budete



schopni odpravit i větší počet much jednou ranou.

Bedlivě sledujte čas. Předem stanovený limit je zpravidla velmi pečlivě změřený, proto byste měli likvidovat pouze velké shluky kolem stojících krabic a v jejich nitru hledat zajímavé droby, namísto toho, abyste nesmyslně trhali jednotlivé krabice.

Když bude vaše životní energie téměř spotřebovaná, často se vyplatí jít několik kroků zpět a nechat se tam vyřídít. Tak po znovuoživení získáte ve většině případů jednodušeji zpět své těžko nabyté vybavení, než kdybyste byli obklíčeni natěšenou hordou po krvi prahnoucích protivníků.

Na mapě stiskněte „Ctrl“ + „T“ a teleportujte označenou jednotku do vybraného sektoru.

#### DELTA FORCE

Cheaty vkládejte do herní konzole.  
iwillsurvive – nesmrtnost  
raindropskeepfallinonmyhead – umožní specialitku  
takeittohelimit – neomezeně munice  
hitmewithyourbestshot – znatelně vylepší počítačové protivníky  
closetoyou – a nepřátelé vás nevidí

#### F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

Pro nesmrtnost stiskněte zároveň klávesy Ctrl, Alt, Shift, Home.  
Pro doplnění paliva a munice během letu stiskněte klávesy Ctrl, Alt, Shift, Insert.

#### BROWNING ELK HUNTER

Ve sportovním obchodě zaměřte kurzor do horního levého rohu (tak daleko, jak to půjde), stiskněte klávesy „Ctrl“ a „4“, dejte „done“, a budete mít sto dolarů.

#### F-22 LIGHTNING 3

Před použitím cheatů musíte stisknout klávesy „Ctrl“ + „Enter“ a po jejich dopsání to musíte ještě potvrdit „Entrem“.  
the truth is out there – neomezeně munice aneb atomová válka  
fight the future – doplnění nastavené munice  
black oil – načerpání paliva  
trust no one – nesmrtnost  
i want to believe – žádné havárky  
this isnt happening – opravení

ghostpit – letadlo se stane skutečně neviditelným

#### ABYSS – INCIDENT AT EUROPA

Pro získání neomezené munice učíte následující. Jděte do „Options menu“ a stiskněte klávesy „Alt“ a „F4“. Poté stiskněte dvakrát „Alt, Ctrl a Del“, vraťte se zpět do hry, a můžete střílet o sto šest.

#### NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Cheaty k této skvělé závodní hře bohužel nefungují na všechny její verze. Ti šťastnější z vás si nemusejí dělat starosti a mohou bez problémů začít cheatovat. Pro ty ostatní jsme sehnali opravný soubor, kterým přepíšete váš původní v adresáři se hrou (dále viz textový soubor přiložený k balíku nfshs.zip, který

## Jagged Alliance 2

Už i váš osvědčený poradce (Tipy & Triky, s. r. o.) ví, jak přijít k super vojákovi v této extra kvalitní strategii. Spusťte generaci nového charakteru na B. S. E. straně a nadefinujte vlastnosti své postavy. Spotřebujte všech čtyřicet bonusových bodů na vlastnosti a potvrďte to. Nyní zmáčkněte knoflík pro spuštění hry a znovu to potvrďte. Ačkoliv musíte osobnost i vlastnosti znovu určit, zůstanou ty předtím zvýšené hodnoty zachovány a mohou být dále rozšiřovány. Opakujte tento proces klidně do té doby, než všechny vaše schopnosti budou čítat osmdesát pět bodů, což je pro tyto účely maximální hranice. Bohužel však tento pěkný trik nefunguje na všechny verze hry, takže jeho funkčnost v konkrétních případech nelze krkem garantovat.



drahocenných bodů zkušeností. Ale pozor na to – nikdy ho nesmíte ztratit z očí, protože se jinak navždy ztratí i se všemi těmi hezkými zkušenostmi.

Stále se trápíte nad získáním modrého krystalu? Zkuste se držet naší malé nápovědy. U vchodu do věže se dejte doleva,

k pokoji na úplném severovýchodu tohoto patra. Tam naleznete čtyři výklenky po své levici a čtyři světelné lampy po pravé straně. Zapalte lampy a následně přesuňte svítilny v řadě modrá, zelená, červená a purpurová (zleva doprava) do zmiňovaných výklenků. Jděte po schodech, které se v tomto okamžiku za vámi objevily, až ke třem dveřím a uložte si pozici. V levé místnosti naleznete jednu velice dobrou sekuru. Krystal se ale nachází za prostředními dveřmi. Zbavte se všech ohnivých ptáků, aniž byste zničili síť uprostřed. Pokud budou všichni vyřízení, prozkoumejte síť uprostřed a klikněte na ni. Tímto okamžikem se stane krystal vašim majetkem, nechť slouží vašemu zdraví (nalézt zbylé tři krystaly pro vás už bude jistě hračka...).

Chalid Himmat  
9 0258



## Lands of Lore III

Doporučujeme vám v *LOL3* z dílen Westwoodu vstoupit do všech čtyř gild. K válečné gildě se připojte až k jako poslední, neboť tam budete představeni neporazitelnému Morrisonovi. Protože se nebrání, odvážně ho napadněte, a tak dostanete nepřeborné množství

naleznete na našem CD v sekci trainerů).  
Arcade mód:  
gofast – vylepšení motoru  
monkey – vylepšení automatické převodovky  
moon – nízká gravitace  
madland – nadlidští oponenti (jen pro vytrvalé hráče)  
Career mód:  
buy – nákup zdarma  
up0 – žádná vylepšení  
up1 – první vylepšení  
up32 – druhé vylepšení  
up3 – třetí vylepšení  
gates – zvýšení hotovosti  
Hot pursuit mód:  
dcop – bonusové auto  
ecop – další bonusové auto  
fcop – a ještě jedno bonusové auto

Ostatní módy:  
acar – bonusové auto  
bcar – zase bonusové auto  
ccar – a snad vs poslední bonusové auto  
cars – všechny vozy k dispozici  
tracks – všechny tratě k dispozici  
alltires – všechny pneumatiky  
outmyway – pěkná věčička, použijete-li klakson, ostatní vozy předvedou povedenou bouračku a hlavně vyklidí prostor pro váš vůz

## HIDDEN & DANGEROUS (TESTOVÁNO POUZE NA DEMOVERZI)

Po úvodní animaci po „Choose Campaign“ požadavku napište „unlockcheatmode“ (měl by se ozvat klikavý zvuk potvrzující úspěšnost vaší akce). Poté budete moci

Instrukce: Nejprve si zazálohujte vlastní soubor .ace z adresáře hry. Soubor s příponou .ace poté rozpakujte do adresáře hry. Spusťte hru samotnou a jako pilota zvolte „devil“.

## MIGHT AND MAGIC VII

Délka souboru: 250 Kb  
Název souboru: ognmm7trn.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: nastavení všech vlastností postav  
Instrukce: Spusťte hru, nahrajte pozici nebo navolte nové postavy. Následně se přepněte (Alt-Tab) do Windows a spusťte trainer. Budete si moci zvolit postavy a nastavovat si veškeré atributy.

## DUNGEON KEEPER 2

Délka souboru: 3 Kb  
Název souboru: dk2lvl.zip  
Typ programu: registry update  
Funkce: zpřístupní všechny mise, pet dungeony a tajné mise  
Instrukce: Soubor s příponou .reg rozbalte a doubleklikněte na něj. Tím se vám přidá do registrů informace o všech misích. Nyní si můžete ve hře zvolit, kterou chcete.

## TA: KINGDOMS

Délka souboru: 13 Kb  
Název souboru: clstaktr.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: zdvojení účinnosti zbraní, zobrazení jednotek nepřítelů a další  
Instrukce: Trainer rozbalte do adresáře hry. Přečtěte si soubor tak.txt, ve kterém jsou další instrukce. Trainer spusťte, následně spusťte i hru a po stisku klávesy F3 pište cheaty podle souboru tak.txt.



GameStar CD

vkładat níže popsané cheaty (rovněž byste měli být ujistižení klikavým zvukem).  
zombie – budete-li zabít, napište tento cheat, a budete vráceni do hry jako zombie  
bighead – zvětší se vám hlava  
killthemall – zabije všechny protivníky  
showtheend – ukáže konec hry  
missiondone – úspěšně ukončí aktivní misi  
missionfail – ukončí aktivní misi neúspěchem (cheat pro podiviny)  
openalldoor – otevře všechny dveře  
allammo – získáte totálně všechny zbraně  
laracroft – udělá z vás chlápka, který se snaží vypadat jako tato všem známá prsatá děva  
enemylookf – nepřátelský pohled na hru  
enemylookb – totožné jako předchozí cheat  
playercoords – zobrazí vaše koordináty

# Might and Magic VII

● Při počátečním výběru hrdinů byste měli mít pár věcí na paměti. Jak napovídá název hry, chce to udatnost a magii. Někdo by měl umět vládnout zbraní, jiný kouzly, další zase uzdravovat. Odstraňovat pasti také není od věci. A když jsme u toho, znalost obchodu se rovněž hodí.

● Pár profesí mohou opravdu doporučit. Magické schopnosti kouzelníka budou nadmíru potřebné. Kněz a jeho léčitelské schopnosti mě často zachránili. Válečnické schopnosti rytíře rovněž hodně prospívají. Lučištník je se svojí znalostí boje a magie živlů opravdu mocným pomocníkem. A ani paladin není špatná volba.

● Snažte se co nejdříve dosáhnout povýšení vašich postav. Uvidíte, vše pak půjde lépe.

● Každého hrdinu naučte střílet z luku. Boj pak bude daleko snadnější.

● Několik dovedností by měl znát každý váš dobrodruh. Dobrým příkladem je Learning (více zkušenosti), Body Building (více zásahových bodů) a Merchant (více peněz).

● Něktěrymi schopnostmi by měl být obdařen alespoň někdo. Disarm Trap v kombinaci s Perception se hodí, chcete-li být bohatí a živí. Past chrání totiž každou lepší truhlu. Identify Item a Repair šetří peníze, Identify Monster přináší cenné znalosti o vašem nepříteli.

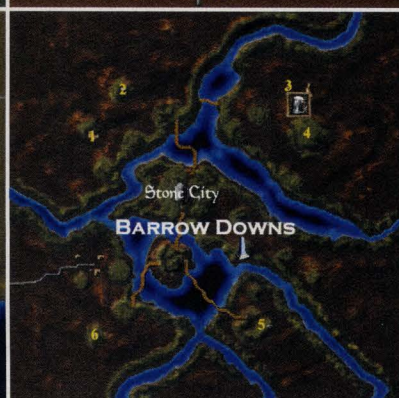
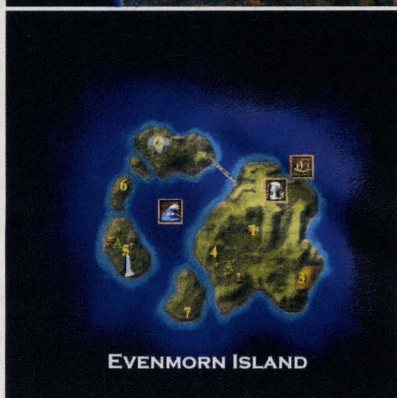
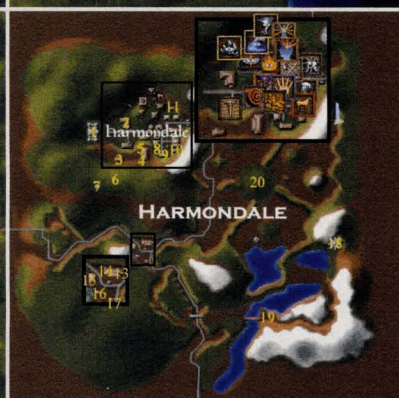
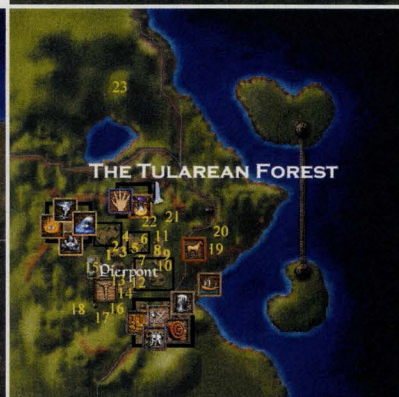
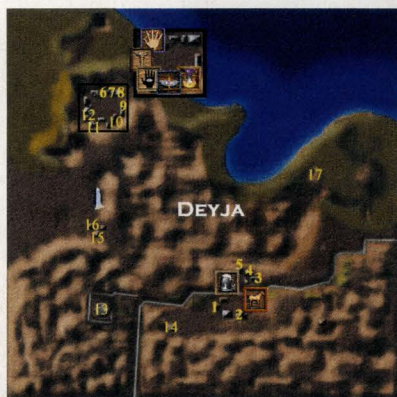
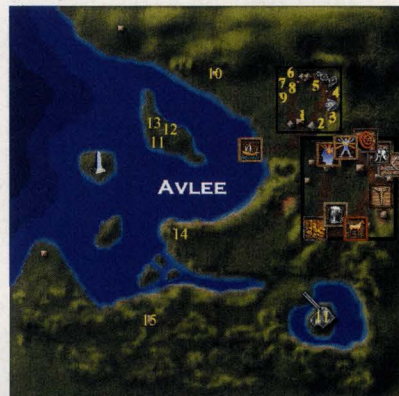
● Pokuste se záhy získat mistrovství v magii vzduchu, ohně, potažmo vody. Zvláště kouzla Invisibility, Fly a Meteor Shower vám značně usnadní vaše bytí.

● Ať už jste kdekoli, nezapomeňte mít seslané kouzlo Wizard's Eye. Zobrazování pozice nestvůr (přátel, pokladů) na mapě je opravdu užitečná a potřebná věc.

● Pokud vás váš protivník není schopen zasáhnout na dálku, není čeho se obávat. Stačí jen couvat a střílet po nepříteli z luku (klávesa A). Nebojte se též dělat úkroky (Ctrl + směrová šipka), uniknete tak leccakému cílenému útoku.

● Pokud se vám zdá oponent moc silný, přepněte se do souboje na tahy (Enter). Pak budete moci akce vašich hrdinů lépe koordinovat. Nezapomeňte, že po každém kole se můžete trochu přesunout. Jestliže souboj probíhá venku a vy disponujete kouzlem Fly, můžete během turn-based módu provádět i změnu letové hladiny (a to i velmi rychle – klávesa Home). Velice užitečné.

● Pokud je to jen trochu možné, tak nikdy



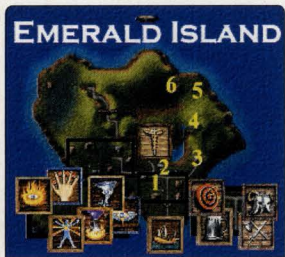
Mapy jsou věrné kopie těch ve hře, jsou vytvořeny přímo z datových souborů hry. Dejte pozor na jednu věc: oproti minulému dílu na sebe mapy nenavazují přímo, ale pouze logicky. Může se vám tedy stát, že vyjdete z jedné mapy dole a přijдете do druhé mapy zprava místo shora.

nevběhněte do středu velké skupiny nestvůr. Vždy raději kontrolujte situace (Wizard's Eye) a monstra na sebe lákejte postupně.

● Díky chybě ve hře se vám může stát následující. Chcete prozkoumat mrtvé tělo, seberete předmět, ale tělo zůstane na zemi. Tak můžete získat z jedné nestvůry více věcí. Zvláště u draků, kteří u sebe mívají opravdu mocné předměty, to potěší. Chce to ale časté nahrávání a ukládání pozic.

● Jak se vám líbí mapa kontinentu? Poskládání krajů berte s rezervou. Detailní popisy jednotlivých oblastí naleznete na CD.

## Metařský hon



### Emerald Island

Abyste vyhráli soutěž, které se účastníte, budete muset nalézt celkem šest předmětů a vrátit se s nimi za soudcem ostrova. Hledat

budete červený lektvar, mušli, dlouhý luk, hudební nástroj, snobský klobouk a dlažební kostku.

Ve městě se musíte poohlédnout po bardovi. Já jsem ho potkal nedaleko vstupní brány, poblíž přístavu. Od něj si za 500 zlatáků kupte loutnu.

**Hudební nástroj**

**Mušle**

Za vesnicí na severozápadě jsou bažiny. Probíjte se skrze dračí mušky až ke kamennému bunkru. V něm je několik truhel. Jedna z nich ukrývá kýženou mušli. Pokud se nechcete plahočit bažinami, můžete si mušli koupit od Sally. Tu najdete vedle domku na severovýchodě ostrova.

**Červený lektvar**

Získat tento předmět je snadné. Stačí toliko zkombinovat prázdný flakónek s červenou bylinou. Hotový lektvar lze také zakoupit v krámku u alchymisty.

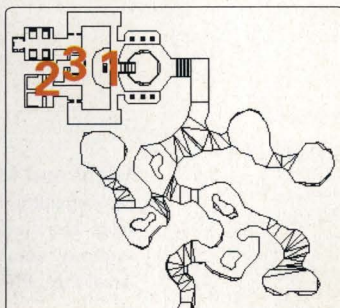
**Klobouk**

Soutěžící na kopci za mostem si nevědí rady s přípravou červeného elixíru. Vyrobté pro ně jeden a vyměňte ho s nimi za snobský klobouk.

**Dlouhý luk**

Vyhledejte jeskyni (6). Klikněte na sloupek nedaleko sluje a vstupte dovnitř. Mějte se na pozoru, žije tady drak! Dokud si loví krysy, je vše v pořádku. Teď jedněte rychle. Seberte ze země štít a dlouhý luk. Štít tvoří pozůstatost po zmizelém soutěžícím. Na zemi se tu povahují ještě peníze a magická hůlka.

Udělejte si výlet do opuštěného kostela (4). Vchod najdete nahoře na kopci nad stanem léčitele. Dlaždice (3) leží za tajnou



**Vyčištění hradu**

stěnou v knihovně (2). Budete se muset probíjet přes krysy, netopýry a pavouky a nakonec projít chodbu s Fireballem (1).

Nyní už máte všechno potřebné. Navštivte tedy ostrovního soudce (3) a vše mu předejte. Nechejte si pogratulovat od lorda Markhama. Vyřídte si všechny pohledávky a nastupte na loď. Odplouváme, kurz panství Harmondale!

## Úklid vetřelců

### Harmondale

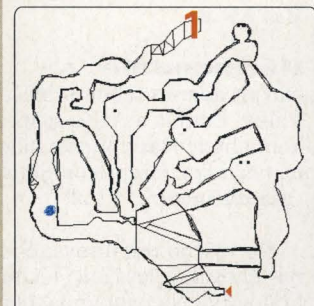
Když jste teď těmi šlechtici, co takhle se postarat o své sídlo? Majordomus u brány do hradu má pro vás špatné zprávy. Uvnitř se zabydleli skřeti a odmítají prý uposlechnout výzvy opustit teritorium. Budete to muset vyřešit silou.

Pobijte ve svém sídle vše, co se hýbe. Alespoň si hrad zevnitř pořádně prohlédnete. Po ukončení čistky jdete splnění úkolu oznámít majordomovi. Najdete ho v hospodě. Váš úspěch ho potěší, ale obeznámí vás s dalšími náležitostmi. Musíte navštívit tpraslíky ve Stone City. Jedině oni vám mohou pomoci zničit hrad opravit.

### Arco Mage

Dříve než opustíte svoje panství, doporučuji splnit přání jednoho poddaného. Darron Temper (příbytkem nedaleko hostince) se doprosuje informací o svém zmizelém bratrovi. Pokuste se mu vyhovět.

**Hrací balíček**



Jděte do White Cliff Cave (19). Zde hledejte mrtvolu (1). Kolem monster stačí jen proběhnout. Seberte herní „deck“ a hurá zpět do města. Darron bude natolik zamoučen zprávou o bratrově smrti, že vám

dovolí si karty ponechat. Nyní si budete moci v každé hospodě zahrát hru ArcoMage, tedy Mág architekt.

Zeptejte se hostinského na pravidla a pusťte se do hry!

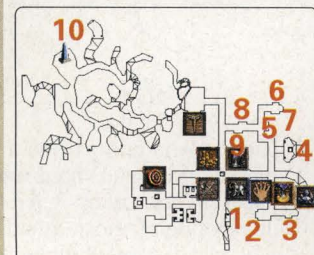


**Dlažební kostka**

## Oprava sídla

### Barrow Downs, The Bracada Desert

**Audience**

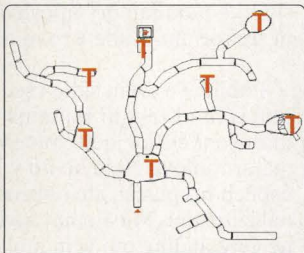


Zamiřte přímo do Stone City. Vchod do města je nahoře na kopci zhruba ve středu mapy. Ve trůnní místnosti (4) se setkáte s vlád-

cem trpaslíků, králem Hothfarrem IX. Ten k vám sice neshlíží s důvěrou, ale má pro vás návrh. Přiveďte mu zpět jeho zkamenělou trpasličí četou, a on vám pomůže opravit vaše sídlo. Ujednáno. Ještě si uložte elixír a můžete vyrazit. Další zastávkou na vaší cestě bude pouštní oblast Bracada Desert.

**Doly** Red Dwarf Mines (1) mají dvě úrovně. První obývá sliz, druhá je plná medúz. Vy si procentokrát vystačíte s prvním podlažím. Sliz je zranitelný pouze magií. Jsou-li vaši dobrodruzi na nízké úrovni, doporučuji celé doly proběhnout bez zbytečných soubojů. Pozice zkamenělých trpaslíků jsou vyznačeny na mapě.

**Trpaslíci**



Oběhněte všechny trpaslíky a každého z nich polijte elixírem od trpasličího krále. Se zachráněnou trpasličí četou kvapně opusťte doly. Pokud

mermomocí chcete všechny sliz vyvraždit, mohou vám jen doporučit seslat na všechny zbraně kouzlo Fire Aura. Teprve pak se stanete bojeschopnými.

**Odměna** Vraťte se do Stone City, kde si pohovořte s králem. Bude vašim úspěchem unesen a zachráněné trpaslíky pověří opravou vašeho sídla.

**Válka**

**Harmondale**

Návrat domů s sebou přináší špatné zprávy. Válka! Erathia a Avlee se už zase perou o to, komu bude Harmondale náležet. Jak již možná tušíte, rozřešení konfliktu jistě napomůže vaše přičinění.

**Ambasadoři**

Do vašeho restaurovaného hradu se vám nastěhovali velvyslanci těchto znepřátelených království. Na panovníky obou z nich jste udělali dojem a chtějí si s vámi promluvit. Je na vás, na jakou stranu se přikloníte. Řekněme, že jste se rozhodli pomoci královně Kateřině.

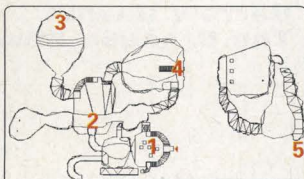
**Záchrana zvěda**

**Erathia, The Tularean Forest**

**Královna**

Když se dostanete do Erathie, nemůžete sídlo vládce zdejších lidí, hrad Grythonheart (1), přehlédnout. Abyste získali královninu přízeň, musíte jí prokázat službu. Elfové zajali jejího zvěda a pokud ho do osmadvaceti dnů neosvobodíte, bude s ním amen. Vydejte se tedy do kraje Tularean Forest.

**Jeskyňe**



Oživlých stromů si moc nevšímejte a raději hleďte vchod do Tularean Caves (23).

Uvnitř to nevypadá zrovna pohostinně. Přeskákejte přes kamenné plošiny (1) na druhou stranu. Přes propast (2), kterou byste jen tak nepřeskočili, vede neviditelný most. Stiskněte spínač (3) a jděte ke zdi s pohyblivými součástmi (4).

Projděte skrze libovolnou z nich. Teď už jen pár kroků a vězeň (5) může být osvobozen!

**Král**

Jakmile se dostanete zase na vzduch, udělejte si návštěvu v paláci elfů (15). Králi Parsonovi nic o zachráněném špehovi neříkejte. Poptejte se ho však, jak je na tom s plány pevnosti Riverstride.

**Plány pevnosti**

**Erathia, The Tularean Forest**

**Falešná hra**

Jelikož jistě oplýváte rafinovaností, zavrhnete boj a raději vše oznámíte královně. Jeden z jejich rádců vám dodá plány falešné. Teď už zbývá jen dopravit je elfímu králi.

Krále najdete jako obvykle v jeho sídle (15). Stejně jako dříve, ani teď se nesmíte zachovat hloupě. Pokud se slůvkem zmíníte o falešnosti plánů, smrt vás nemine. A co z toho plyne?

**Více možností**

Samozřejmě by šlo postupovat i opačně – Kateřině přivést nepravého zvěda a pro Eldricha získat pravé plány pevnosti. No a ten úplně nejpoctivější by mohl postupovat naprosto přímě, bez jakéhokoli podvodu.

**Světlo a temnota**

**Harmondale, Deyja / The Bracada Desert**

Když splníte alespoň polovinu úkolů pro povýšení vašich hrdinů do vyššího stavu, něco se přihodí.

**Soudce zemřel**

Po návratu na své panství se dozvíte smutnou novinu. Soudce Grey již není mezi živými. Jelikož zemřel na vaší půdě, záleží na vás, jakého vyberete následníka. Erathia a Avlee ustaly po dobu volby ve svém sváru. Velvyslanci ze krajů Deyja a Bracada Desert na vás už čekají. Můžete je kontaktovat ve vašem hradu.

**Rozhodnutí**

Řeknu vám to předem, abyste v budoucnu nebyli zaskočení. Volba soudce je pro vás osudová. Bracada je domovem čarodějů, Deyja zas rájem nekromantů.

**Světlo**

Chcete-li se vydat stezkou světla, jedte do Bracady. Ve zdejší hospodě vyzvedněte soudce Fairweathera.

**Temnota**

Pokud jste zvolili tmu jako svého průvodce, kontaktujte soudce Sleena. Toho naleznete v hostinci ve kraji Deyja.

**Usídlení**

Ať jste se rozhodli pro kohokoli, musíte ho odvést na jeho nové působiště. Tím je příbytek zesnulého soudce Greye (18). Vychutnejte si video a těšte se na pokračování návodu. Ať s dobrem či se zlem, příště nashledanou!

Jan Káral  
9 0259

Pokračování příště

**GameStar CD**

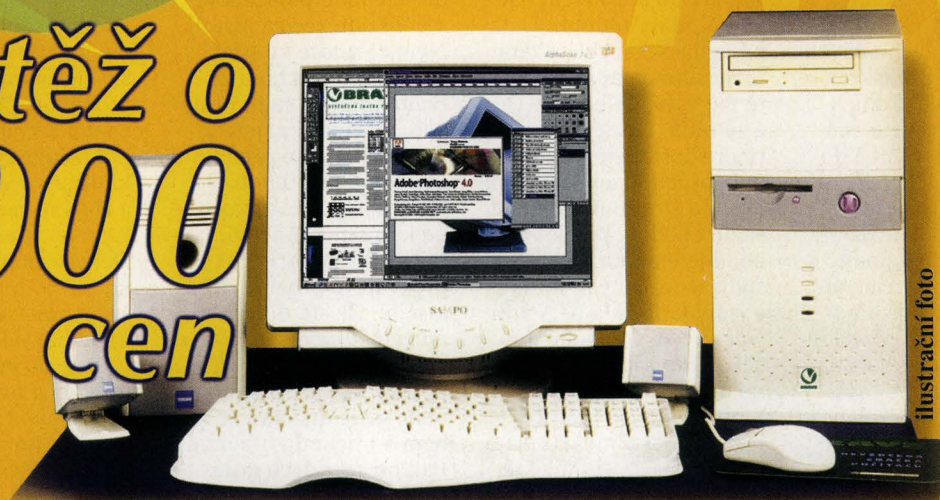
**Might and Magic na CD**  
Na kompaktní naleznete popis mapy herního světa, která je součástí článku. Také je tu souhrnný obrázek všech karet hry ArcoMage. Příště toho bude více.

# BRAVE

## Mania

### Kupónové šílenství

soutěž o  
**1000**  
cen



Najdi hráče s druhým kupónem  
na [www.game-star.cz](http://www.game-star.cz)

## Pravidla:

### BRAVE - Výhra bez losování

Pošlete v obálce nadepsané "BRAVEmania" dva a více kupónů se **stejnou** klíčovou větou, s vyplněnými adresami, a my vám ihned obratem pošleme ceny, které jsou v klíčové větě uvedené (kolik kupónů, tolik cen).

V případě, že cenou je počítač, obdrží oba šťastní majitelé kupónů certifikáty, které je budou opravňovat k jejich vzájemnému utkání na Invexu, kde lepší z nich vyhraje hlavní cenu: Počítač BRAVE Classic s procesorem Intel® Pentium® III!!!

Ceny (myši, bedničky, CD, hry, plakáty i certifikáty pro výhru PC) platí jen do vyčerpání zásob - tedy kdo dřív přijde, ten dřív hraje!!!

### BRAVE - Šance

Pošlete v obálce nadepsané "BRAVEmania" jeden a více kupónů s **rozdílnou** klíčovou větou, s vyplněnými adresami, a budete zařazeni do slosování o jednu z 1000 cen!!!

Kupóny zasílejte na adresu: IDG GameStar, Seydlerova 2451/11, Nové Butovice, Praha 5, 155 00

## Kupón je přiložen v tomto čísle GameStaru!

**BRAVE**  
OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ  
[www.brave.cz](http://www.brave.cz)

IDG **GameStar**  
[www.game-star.cz](http://www.game-star.cz)

intel  
inside  
pentium® III

Loga Intel Inside® a Pentium® jsou registrované ochranné známky a MMX® je ochrannou značkou Intel Corporation.

# Kingpin - 1. část

## Začínáme

Tyčí rozbijte plot za vámi a uvnitř budovy seberte munici do pistole. Zpět ke startu, pokračujte průchodem, až narazíte na prvního houmlesáka. Za jeden dolar vám nabídne lepší zbraň (zdravíme *Half-Life*), nejdříve si však na ni musíte vydělat. Opodál zabijte chlapíka a jeho dívku, seberte jim peníze (skrčít se a „use“) a kupte si onu zbraň. Pokud chcete, můžete prodavače zabít a dolar si vzít zpět. Na rozcestí se dejte doprava, ještě předtím si všimněte ožraly, bude se kupodivu hodit. Za chvíli se dostanete na prostranství, kde jsou ozbrojení hlídači, proti kterým nemá s téměř holýma rukama význam bojovat – počekejte si tedy za rohem, a až budou hlídači zaujati rádiem (ve chvíli, kdy je nejhlasitější), proběhnete

do vzdálenějších dveří nalevo. Pokud si vás všimnou, rychle utíkejte skrz další dveře dále a schovejte se za bednami. Zde vylezte po žebříku nahoru a za bednou seberte peníze.

Dveřmi pokračujte dále, vyjděte po schodech, nalevo na polici si doplňte energii a v kanceláři zabijte dalšího chlapíka. Seberte mu vatu, dále láhev a svítilnu. Do seifu se zatím nedostanete, rozbijte tedy průchod a prolezte na druhou stranu. Dostanete se do chodby, kde je východ jednak na prostranství s ozbrojenými hlídači a jednak do skladů A a B. Nejprve se podívejte do áčka, kde zabijte strážného a seberte mu peníze. S pomocí malé krabice (přitáhnout ji můžete tlačítkem „use“) vyskákejte k větrací šachtě, kterou

proskákejte do skladu B. Tam naleznete jakousi věc, kterou budete moci později výhodně prodat. Nezapomeňte zde ani munici a energii a pak již zbylými dveřmi pryč (opět při hlasité hudbě hlídačům utečte). Na rozcestí rovně, do obchodu doleva a vyměňte onu věc za pistoli. Nyní se vraťte ke strážní a konečně to s nimi zúčtujte (pokud na to nestáčíte, můžete si najmout frajera stojícího před obchodem). Odměnou je brokovnice – nyní konečně k onomu opilcovi, který vám za láhev whisky překvapivě prozradí kód k seifu. Za sto dolarů si můžete koupit spoustu věcí, doporučuji především úpravy pistole, se kterými bude gang drsnáků za rohem u obchodu hračkou. Pak po schodech dolů a do dalšího levelu.

## Stoka a bar

Tentokrát pro změnu krátká a víceméně snadná úroveň – po vstupu do stoky si všimněte modrého nápisu na zdi a značek 1 a 2 po stranách. Vydejte se vpravo, zabijte pár chlapíků a vejděte do prvních dveří napravo. Zde sice najdete hned několik soupeřů, odměnou vám však budou slušné finance po kapsách, brokovnice a především energie. Vraťte se do stoky, pokračujte stále doprava až k místu s cedulemi 3 a 4 a žlutými cedulkami „Street Access“, které následujte. Dejte se doprava na ulici, kde se potlouká Lamont se svým psem a svou dívkou. Prozatím si ho nevsímejte, vejděte do baru, zaplaťte vstupné a rovnou na záchod. Tam vám jeden týpek nabídne hory doly, když mu vrátíte hodinky, které mu ukradl Lamont. Běžte

## Ještě než začneme

- První věc, nad kterou byste se měli zamyslet, je volba obtížnosti. *Kingpin* je na tom podobně jako *Aliens vs. Predator*, a přestože zde můžete ukládat kde chcete (i když na *AVP* už vyšel save patch), rozhodně to není procházka jako třeba *Quake* nebo *Unreal*. Obtížnost Easy je ze začátku zhruba na úrovni Hard v jiných hrách, takže na to myslete od počátku. Naštěstí už první level patří mezi tužší, takže se můžete snadno vrátit :-). A nejtěžší Real je jen pro největší tvrdáky.
- NPC postavy reagují podle vašich odpovědí (pozitivní, negativní – viz nastavení ovládní) a podle zbraně, kterou držíte. Proto je vhodné ji schovat za záda, snažit se konverzovat pozitivně a teprve v případě nutnosti použít násilí. Postavy ve hře nefungují jen jako budoucí mrtvolky, často je důležité získat od nich informace či jejich pomoc v boji proti přesile (ta je především ve vyšších obtížnostech neocenitelná).
- A když už postavu zabijete, nezapomeňte ji prošacovat (skrčte se a stiskněte „use“) – většinou má u sebe nějaké peníze. Totéž činite se soupeři. Za „vydělané“ peníze si můžete dokoupit potřebné zbraně, munici či energii, a toho by byla škoda nevyužít.
- Najmete-li si nějakého kumpána, pamatuňte, že čím déle vydrží, tím více vám pomůže. Na status baru vydíte stupeň jeho poškození – necháte-li jej chvíli vydechnout (tlačítko negativní reakce), postupně se vyléčí. I když to není hned, pár minut se vyplatí počkat.
- Pokud jste hráli a dohráli demoverzi, vězte, že první část hry je sice zpočátku totožná, některé předměty jsou však rozmístěny jinde a později se značně liší i design úrovně, a tedy i způsob dokončení. Návod je pochopitelně pro plnou verzi.
- Prakticky po čas celé hry se ve hře vyskytují krysy, které pomalu ale jistě ubírají energii. Nemám je rád a nelíbí se mi jejich obtěžování, ale to je tak vše, co s tím můžeme dělat. Bacha na ně – občas se vyplatí je zastřelit, obzvláště máte-li dostatek munice.
- Jednou z nejužitečnějších zbraní je plamenomet. Má velkou spotřebu a poměrně nízkou účinnost, ale protivníkovi znemožní útok, takže jej pak můžete snadno zasáhnout jakoukoliv zbraní bez nejmenšího zranění. Šetřete municí, vyplatí se to!
- Tak jako většina současných 3D her i *Kingpin* má lokální poškození. Tělo je rozděleno na 15 sekcí a například střela do hlavy je několikanásobně účinnější než střela do nohy či ruky. Čtete toto pravidlo a snažte se mířit do hlavy.



ho tedy včetně jeho psa (nezapomenout prořadovat :-)) a jeho dámy odprásknout (můžete si najmout pár ostrostřelců z baru) a hodinky vraťte skutečnému majiteli. Dostanete klíč – nyní se vraťte na začátek úrovně a namísto doprava k baru se vydejte rovně. Po schodech nahoru, v popelnici naleznete lékárníčku a vejďte do dveří s nápisem „Roof Access“. Vyjděte na střechu, a ještě než vejдете do dveří na druhé straně, s pomocí krabice vyskočte pro municí a energii. Nyní vstupte...

Postupujte dále, až se dostanete ke dveřím s poníčeným oplocením. Na rozdíl od dema tam tentokrát nemůžete, takže jděte rovně. V malé místnosti se napakujte energií a vyskákejte do větrací šachty. Na druhé straně rozstřílejte karbaníky. Za dveřmi se vydejte vlevo a na konci chodby vpravo. Zabijte nájemníka, a v ledničce naleznete sto peněz. Nyní zpět a do dlouhé chodby nalevo, východ je na konci napravo, nejprve je však třeba odstranit ochranu.

### Vůně ulice, krve a motoru

Za dveřmi opatrně sejďte dolů po zničených schodech a na ulici neméně opatrně zlikvidujte bandu ozbrojených chlapíků (nezapomeňte na peníze). Vyjděte do jejich sídla, dejte se hned prvními dveřmi doleva, po schodech nahoru a v jakémsi skladu si doplňte energii. Zpět dolů, vlevo po schodech nahoru a po římsě přeskočte do protějšího domu. Tam si doplňte z police energii, ale především stiskněte páku,



kteřá vám otevře dveře u plotu na ulici, kam hned skočte z okna zpět. Zastřelte smečku psů a podchodem projděte na ulici, odkud vedou tři východy. Nejvzdálenějším byste se vrátili ke zničeným schodům, prostřední ukrývá energii, ale vy se vydáte po schodech do třetího a dalšími dveřmi vlevo dále.

Vejděte dveřmi za rohem do garáží, zbavte se psů a jednoho hlídače a skočte dolů pro energii. Nahoru se dostanete po stisknutí páky, čímž si uvolníte žebřík. Pokračujte chodbou a na vrakovišti seberte z poslední řady vlevo baterii, která je třeba ke zprovoznění motoru. Ta se nachází naproti baru, kam se nyní musíte zdlouhavě vrátit. Na cestě vás budou ohrožovat ozbrojení chlapíci, to však vůbec nevadí – alespoň neproděláte. Nasedněte na motoru (SAVE2) a hurá do další části.

### PoisonVille a sejf

Od tohoto okamžiku budu stručnější, takže zapojte fantazii – hned po startu po vylezení ze stoky zahněte doleva a vyjedte výtahem nahoru, máte-li však málo energie, raději si ji běžte koupit do obchodu, který naleznete za rohem napravo, popřípadě ji můžete zadarmo sebrat v místnostech na cestě k baru. Po vyjetí výtahem pokračujte továrnou dále, až narazíte na žebřík, použijte jej, a po odsunutí bedny od větráku vylezte na střechu. Přeskákejte na druhou stranu a seberte plamenomet. Sskočte na ulici a pokračujte dále, naproti v kanceláři rozbijte okno a po bednách

si doskákejte pro brnění. A zase o dům dál. Zde si povšimnete elektrického zdroje, ke kterému se ještě vrátíte, nyní však zamiřte k sefmu, kde ze stolu seberte klíč a vraťte se na začátek úrovně k místu, kde jste vylezli ze stoky.

Nyní konečně do baru, kde si nejdříve popovídejte s Louiem (bílá košile), který vás požádá, abyste vybrali právě onen sejf. Doporučí vám výborného komplice (hned u dveří do baru), který za 50 babek sejf otevře. Najměte jej, dovedte k sefmu, kde však ještě předtím poblíž vypněte elektrický proud. Příkaz k akci probíhá tak, že nejdříve dáte příkaz special order (standardně tlačítko „Q“) a poté ukážete na sejf a stisknete tlačítko activate (standardně „F“). Poodstupte, vyberte sejf a obsah doneste Louieovi, od kterého za odměnu dostanete klíč ode dveří za chodbou u prodavače zbraní.

### Blanco Industries

Hned po vstupu do úrovně se dejte doprava a skrz troje malé mříže se dostanete do malé místnůstky s municí, energií a dvěma součást-

vypusťte předtím napuštěný prostor kousek od startu, kde – jak jste viděli v animaci – leží mrtvý hlídač. Tomu nyní bez obav odeberte klíče, kterými si v místnosti s napuštěným bazénkem otevřete dveře. Nyní již jen zbývá vysunout lávku a přejít ji.

Na konci chodby si přivolejte výtah, vyjedte nahoru a zabijte vše, co se hýbe. Po žebříku nahoru, za dveřmi na křižovatce doleva a doplňte energii a municí. Zpět na křižovatku a tentokrát rovně. Za dveřmi si spusťte jakýsi mechanismus (snad čistička?), po kterém přeskákejte na druhou stranu a dejte se do dveří napravo. Nevím jak vám, ale mně tyto lokace připomínají *Half-Life*. Běžte přímou cestou stále dál přes krátké venkovní prostranství, až se dostanete k velkému šéfovi. Pravděpodobně vám ujede, hra však nekončí, takže netruchele.

### Hledáme a mstíme Lízu

Po nádherné animaci vstupte a po zabítí prvního zoufalce s tyčí se vydejte doprava. Prvními dveřmi zpět dovnitř, po schodech



kami, které za chvíli budete potřebovat. Vyjděte ven (na první pokus se mi dveře neotevřely, zřejmě bug – takže opakujte) a nyní už normální chodbou až na rozcestí. Zde se vydejte doprava a po zabítí všech nepřátel zpět doleva do místnosti označené jako „Pump Room“. Zde vložte ony součástky tam, kam patří, a vraťte se zpět k velkému, nyní již napuštěnému bazénku. Tím se ovšem také

nahoru až na konec a zpět ven. Po chvíli narazíte na několik hlídačů, které zabijte a za dveřmi skočte do vody. Zde tyčí rozmaširujte utopeného hříšníka, ze kterého vypadne klíč. Vylezte zpět nahoru a po žebříku ještě výš, napravo je obchod, nalevo cesta dál. Na konci se dejte nejprve do pravých dveří, kde najdete balík s padesáti dolary a granátomet (právě k těmto dveřím je potřeba

ten vylovený klíč), teprve pak do baru. Vzadu na záchodě zjistíte, co se stalo, a s pomocí jednoho z přihlížejících se vydejte na

střílející z druhého patra) a pak vejděte do dveří na pravé straně (já problémy neměl, ale prý ne všem se v tu chvíli dveře otevrou –

**Steel City**

V baru se od barmanky dozvíte, že jejího bratra Davida drží jako vězně v továrně. Vydejte se až na konec cesty, kde vejděte dovnitř. Továrnou se probíjejte stále dál, není to snadné, někteří nepřátelé už mají plamenomet, takže opatrně. Až se dostanete na střechu, přeskočte na druhou stranu a seskočte dolů na místo, kde jste ještě nebyli. Uvnitř po zničených schodech nahoru. Zde narazíte na malý sklad s municí a především energií. Nyní seskočte dolů a znovu projděte dveřmi tam, kde už jste jednou

otevřít. Zanechtejte ho tady, tlačítkem si zvedněte kotel a opatrně přeskákejte na druhou stranu. Zde dalším tlačítkem aktivujete jeřáb, přeskočte na panel a z něj na druhou stranu, kde si vlevo uvolníte dveře, které předtím nešly otevřít. Opět s Davidem jděte dále (napravo od jeřábu). Hned za rohem si budete muset zase poradit se zavřenými dveřmi, tentokrát však oklikou větrací šachtou. Pak už bez problémů z továrny pryč a do baru, kde dostanete klíč a můžete si najmout jedno drsné děvče.

Klíč patří do dveří od továrny, za nimiž jsou kanceláře. Ty vystřílejte a pokračujte zpátky do továrny, kde vás čeká tuhá obrana, na kterou se posila určitě hodí. V zadní místnosti pak v patře rozstrelte barely a po mostě vyšplhejte vzhůru a dále přímo do dalšího levelu. Tam se nejprve podí-



úplný začátek úrovně, kde dokráčíte po molu až dozadu. Vejděte.

Místnost vystřílejte, v patře seberte brnění a energii a pokračujte dole dveřmi dále. Na lodi seberte Lízinu hlavu (bezva happy-end) a vraťte se do baru na záchod. Zde ukažte hlavu zoufalci, kterého pak přiberte do party (pokud vám ten první nezemřel v boji, samozřejmě) a opusťte bar. Vydejte se k žebříkům a dosud zavřenými dveřmi na druhé straně mola pryč do dalšího levelu. Zde doprava, u nákladního vozu doprava a po vylezení po žebříku a schodech pro změnu opět doprava. Hned za rohem však konečně dveřmi doleva na čerstvý vzduch, po schodech sejděte dolů a za rohem nastupte na loď. Zde vystřílejte nebývale silnou sebranku (včetně té

tento bug snadno přeskočíte cheatem).

**Das Boot**

Za prvními dveřmi vlevo se skrývá munice a energie, poté seskočte po žebřících do podpalubí až na křižovatku se dveřmi s nápisy Security a Storage. Vejděte do těch prvních, doplňte si, co ještě chybí, a vraťte se o kousek zpět do dveří s nápisem Engine Room. Nyní už nezbývá, než si dát podle varování o epilepsii desetiminutovou pauzu, nadechnout se a dobře mířit. Na konci vás čeká jen o málo tužší šéfík (SAVE3), který je příjemným rozptýlením po desítkách „normálních“ protivníků. Až bosse zdoláte, pokračujte po žebříku pryč a zpátky na pevnou zem.

šli až po dlouhých schodech nahoru ke žhavým kotlům. Zde seskočte (musíte počkat, až se zavrou



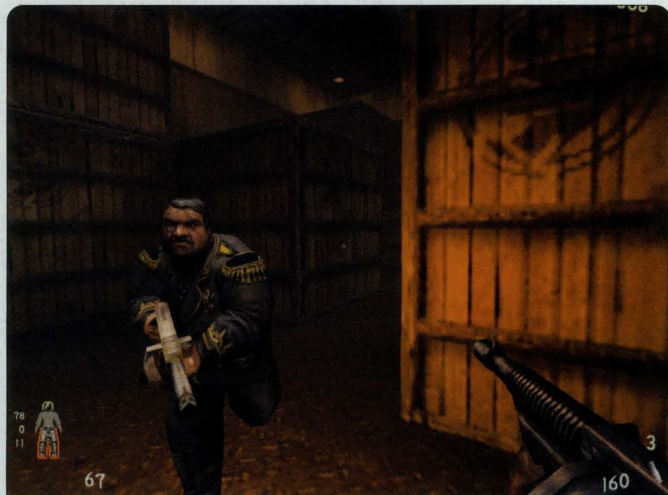
dveře) a mezi kotli projděte po schodech dolů do dalšího levelu.

vejte do dveří s nápisem „Keep Out“. Něco energie a především raketomet jistě přijdou vhod. Jděte dále do dveří nalevo (kolejiště zatím nechejte být) a zde vystřílejte všechny, včetně dalšího bosse, a hurá na vlak. Zbytek si řekneme příště a pokud to vyjde, čekejte také pár triků do GangBangu.

Jan Modrák

9 0242

Pokračování příště



Až vyjedete výtáhem o kousek vzhůru, dejte se dolů doleva, kde vás už čeká David. Pokud jste dobře poslouchali rady všech dělníků a nezapomněli jste, že David si umí snadno poradit se zavřenými zámky. S jeho pomocí tedy můžete (ale nemusíte) otevřít dveře s nápisem „Keep Out“, za nimiž vás čeká nová (super účinná) zbraň a pár dalších bonusů. S Davidem se vydejte dále, dostanete se ke dveřím, které nejdou

**GameStar CD**  
 Na CD naleznete dvě uložené pozice do hry. Jsou nahrány na obtížnost Easy a jejich lokace jsou zvýrazněny v textu návodu

## Něco pro podvodníky

Cheaty jsou v *Kingpinu* podobné jako v demu, až na nesmrtelnost. Pro jejich použití je však třeba editovat (například v Notepadu) soubor `autoexec.cfg` v adresáři „/kingpin/main/“ a hned na začátek přidat příkaz „set developer 1“. Teprve nyní vám bude fungovat konzole (aktivuje se tlačítkem „~“ umístěným pod „Esc“) a budete moci zadávat příkazy. Tady jsou:

Funkce	Cheat	Příklad
nesmrtelnost	immortal	
létání a procházení zdmi	noclip	
doplnění energie	zbraní a munice	give all např. give watch (key, battery...)
doplnění konkrétního předmětu	give x	
doplnění munice	give ammo	
doplnění maximálního brnění	give armor	
peníze	give cash x	give cash 500
doplnění plynu do plamenometu	give gas x	give gas 100 (neudáte-li číslo, přidá 50)
doplnění granátů	give grenades x	give grenades 10 (neudáte-li číslo, přidá 3)
doplnění raket	give rockets x	give rockets 8 (neudáte-li číslo, přidá 5)
doplnění nábojů do pistole	give bullets x	give bullets 100 (neudáte-li číslo, přidá 20)
doplnění nábojů do brokovnice	give shells x	give shells 50 (neudáte-li číslo, přidá 10)
doplnění zdraví	give health x	give health 40 (neudáte-li číslo, přidá maximum)
přidání všech vylepšení pistole a odstřelovačky	give mods	
přidání všech zbraní	give weapons	
přidání specifické zbraně	give x	give bazooka (jména zbraní: crowbar, pistol, shotgun, tommygun, heavy machinegun, grenade launcher, bazooka a flamethrower)
přeskočení do konkrétní mapy	map x	map sewer (jména map: bar_pv, bar_rc, bar_sr, bar_st, bar_sy, bike, idiot, kpcut1, kpcut3, kpcut4, kpcut7, kpdm1, kpdm2, kpdm3, kpdm4, kpdm5, pawn_pv, pawn_rc, pawn_sr, pawn_sr2, pawn_st, pawn_sy, pv_1, pv_b, pv_boss, pv_h, rc1, rc2, rc3, rc4, rc5, rcboss1, rcboss2, sewer, sr1, sr2, sr3, sr4, steel1, steel2, steel3, steel4, sy1, sy2, sy_h, team_pv, team_rc, team_sr, ty1, ty2, ty3, ty4)

# Holešovická tržnice Praha hala č. 8 (800 m<sup>2</sup> prodejní plochy)

Stálý výprodej levných

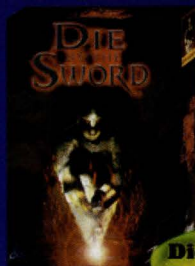
## HER, KNIH a HUDEBNÍCH CD



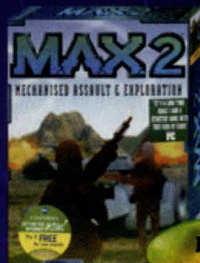
CD-Recordable  
od 45,-



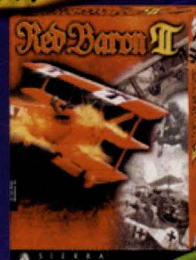
Descent I a II  
399,-



Die by Sword  
299,-



MAX 2  
399,-



Red Baron  
499,-

Hudební CD od 20,-  
Knihy od 3,-

ARECA MULTIMEDIA

Ark of Time- 299,-  
Fragile Allegiance- 299,-  
Slipstream 5000- 299,-  
PowerBoat- 299,-  
Fatal Racing- 299,-  
Lost Vikings II- 299,-  
FX Fighter- 299,-  
Panic Solider- 299,-  
Redneck Rampage Rides again- 299,-  
War Goods- 299,-  
Sea Fight- 299,-  
Colony Wars- 299,-  
Terra Ins- 299,-  
MDK- 299,-  
Starfleet Academy- 399,-

Ceny platí až do vyprodání zboží

ARECA MULTIMEDIA, Holešovická tržnice, hala č. 8, <http://www.areca.hide.cz>, [areca@hide.cz](mailto:areca@hide.cz)

# Postavte si PC

**A** protože ne každý má zkušenosti s výběrem a nakupováním těch správných komponent, neřkuli s jejich sestavováním, rozhodli jsme se vám podat pomocnou ruku. Po přečtení rubriky Hardware v tomto čísle byste tedy měli být schopni, když ne počítač rovnou postavit, tak alespoň vybrat ty správné komponenty.

## Rozhodování a plánování

Proč bych si měl počítač stavět či navrhovat sám, když je k dostání tolik zajímavých a často i levných sestav? Důvody jsou v podstatě dva. Za prvé – je to lepší. Pokud si totiž komponenty pro svůj počítač vyberete sami, získáte PC, které nemá „slabá místa“ – žádná z komponent nebude brzdit zbytek počítače. Divili byste se, co dokáže větší paměť, jiný typ procesoru či grafické karty, nebo pouze jiná značka pevného disku, či jiná základní deska. Za druhé – může to být levnější. Některé firmy (například AutoCont) sice nabízejí počítače postavené jen z těch nejvyšších komponent, pokud ale budete nakupovat obdobné součástky odděleně s maximální obezřetností, můžete ušetřit. Za třetí – nikdo vám do ničeho nekecá. Pokud si

**Samozřejmě, že si počítač můžete koupit hotový. Jenže pak asi těžko seženete přesně to, co chcete. Tedy – možná že to seženete, ale za kolik? Zkrátka a dobře, správný počítačový šílenec si své PC projektuje a staví sám.**

pořídíte kompletní počítač, je obvykle zaplombován. Nechcete-li přijít o záruku, musíte každou změnu konfigurace či upgrade (RAM či přidání druhého harddisku) nechat provést v příslušném servisu a tučně ji začalovat. Naopak počítač, který jste sešroubovali sami (nebo s pomocí zkušeného kamaráda), si můžete sami také udržovat – zkrátka a dobře: výhody převažují.

## Upgradovat?

Po pravdě řečeno, snad s výjimkou monitoru a některých dalších periférií se výměna komponent ve starém počítači většinou nevyplatí. Při upgradu ze zastaralého stroje (kupříkladu klasického Pentia či Pentia MMX) totiž obvykle potřebujete nejen nový procesor, základní desku, grafickou kartu a paměť, ale i větší pevný disk, novou CD-ROM mechaniku (protože

ta stará už příliš nečte), case (skříň – kvalitní základní desky již bývají v provedení ATX) a zvukovou kartu (chcete přeci 3D...). Samozřejmě že můžete upgradovat postupně (například větší disk či novou CD-ROM mechaniku, ale zvukovku až časem), efekt upgradu tím avšak značně snížíte.

Naše doporučení tedy zní: Pokud máte slušný monitor či další periferie (tiskárna, skener, repro apod.), ponechte si je. Starý počítač ale co možno nejvýhodněji prodejte (včetně myši a klávesnice, ty jsou opravdu levné) a peníze z jeho prodeje přidejte na počítač nový.

Pokud žádný počítač nemáte (Na čem pak ale hrajete?), budete muset navíc investovat přinejmenším do monitoru, případně i reproduktorů či dalších drobných periférií.

## Nákupy

Kupování počítačových komponent sice není žádná zvláštní věda, vyplatí se ale obezřetnost a opatrnost. Pokud máte přístup do velkoobchodů (většinou vám stačí živnostenský list nákup/prodej), není od věci se na některé z počítačových velkoobchodníků obrátit – docela vstřícná je v tomto směru kupříkladu pražská PROCA, zajímavý je i Datron-tech, zejména díky ideálním sortimentu. Předpokládám ale, že většina z vás se bude muset spolehnout na služby maloobchodní. Pro nákup jednotlivých komponent rozhodně NEDOPORUČUJEME firmy s celostátní působností (z pochopitelných důvodů nebudeme jmenovat), které se soustředí spíše na prodej kompletních sestav. Mnohem lepší jsou malé soukromé firmy (v Praze například Czech Computer, GPH či Mironet – ten nabízí slevu pro studenty), které se na prodej komponent či na sestavování počítačů na přání specializují.

Výhodou velkoobchodů je, že zboží mají (většinou) rovnou na skladě – na druhou stranu je jejich sortiment často omezen pouze na některé značky (a tudíž budete muset navštívit více

## Montáž a instalace

Pokud již máte všechny potřebné komponenty (jen pro úplnost – skříň, základní deska, RAM, procesor, grafická karta, zvuková karta, pevný disk, disketová mechanika a CD-ROM), přišel ten pravý čas popadnout křížový šroubovák a pustit se do díla.

### Příprava

Pokud jste doposud nikdy počítač nekuchali, doporučujeme si pozvat někoho zkušenějšího, kdo vám bude asistovat. Stavba počítače sice není nějaká zvláštní věda (jde vlastně jen o to, vše správně propojit, nastavit a nic přitom nezničit), ale pouštět se

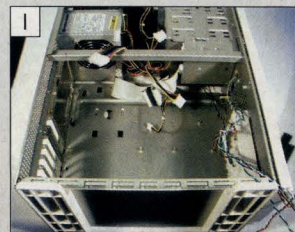
do ní bez zkušeností či praxe rozhodně nedoporučujeme. Nejprve si zběžně projděte manuály k jednotlivým komponentám – asi nejdůležitější je ten u základní desky, kde je obvykle nutné nastavit některé propojky (tzv. jumpery, viz obr. II) do správných poloh. Připravte si také instalační CD veškerého softwaru (Windows, ovladače, aplikace), který budete potřebovat, a jednu startovní disketu (Ize ji vyrobit na kterémkoliv PC s DOSem, Windows 95 či 98). Jestliže upgradujete svůj počítač, doporučujeme vám zazálohovat si veškerá důležitá data (z cizího krev zřejmě neteče, pozn. red.).

**POZOR!** Než se budete dotýkat jakýchkoliv částí uvnitř počítače, musíte se zbavit statické elektřiny, která by mohla komponenty poškodit. K tomu jsou určeny speciální náramky odvádějící statickou elektřinu, pokud je ovšem nemáte, postačí, když se dotknete nenatřené části nějakého kovového uzemněného předmětu (třeba topení). Kompletaci počítače by měl provádět zkušený uživatel, a to výhradně v souladu s příslušnou dokumentací (manuály).

### Akce!

**1.** Pokud upgradujete, odpojte počítač od elektrické sítě. Sun-

dejte kryt počítačové skříně (obvykle je nutné povolit 4–6 šroubů, které kryt přidržují) a udělejte si místo pro vložení základní des-



ky (obr. I). U některých počítačových skříní je možné odklopit či vysunout celou zadní stěnu pro snazší instalaci základní desky.

firm) či mají stanoveny minimální odběry. Malé firmy na druhou stranu dokážou sehnat prakticky jakékoliv komponenty (většinou o 5–15 % draž, než by byla cena ve velkoobchodě), obvykle to ale trvá několik dnů až týden a není nic neobvyklého, že vás požádají o složení zálohy – na tu si pochopitelně nechejte vystavit potvrzení.

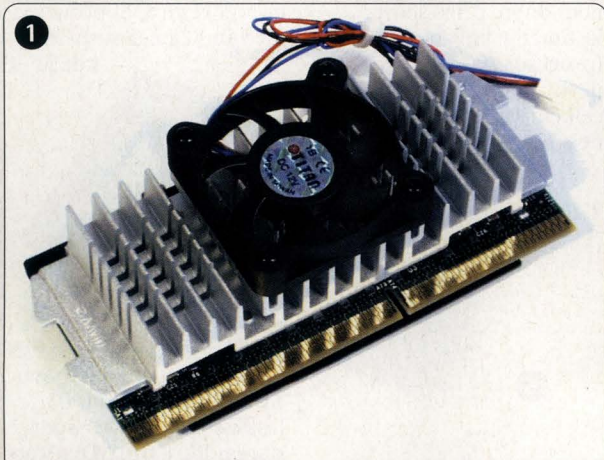
## Vybíráme

### Processor

Při koupi procesoru byste neměli příliš šetřit, nejrychlejší typy jsou ale zas poměrně drahé a jejich hodnota klesá zpočátku mnohem rychleji – ideální tedy je pohybovat se někde uprostřed nabídkového spektra. Vzhledem k tomu, že si počítač zřejmě budete pořizovat s úmyslem hrát hry, doporučujeme soustředit se na jedinou značku – Intel. Hry zpracované ve 3D jsou totiž obvykle velmi náročné na výkon procesoru

v plovoucí desetinné čárce – a v této oblasti vedou jednoznačně procesory Intelu. Slibně sice vypadá i nový AMD K7, ten ale nebyl v době psaní tohoto článku k dispozici.

Vzhledem k poměru cena/výkon je jednoznačně nejlepší volbou procesor Celeron. Za velmi slušnou cenu nabízí prakticky výkon Pentia II na stejné frekvenci – ideální je v tomto případě Celeron 400 či 433. Dříve byl nejzajímavější Celeron 300A, který bylo v mnoha případech možné přetaktovat na 450 MHz (4,5 × 100), ten již ale dnes asi neseženete. Celeron 400 je také možné přetaktovat na 450 MHz (6 × 75), ovšem v některých případech to může způsobit problémy s AGP grafickými kartami (o tom ale až později). Procesory Celeron se vyrábějí ve dvou variantách – pro Slot 1 (obr. 1) a pro PPGA (podobné provedení jako klasická Pentia).



Pokud neseženete Slot 1 variantu, nevadí, za cca 250 Kč lze koupit adaptér, kterým lze zapojit PPGA Celeron do základní desky se Slot 1.

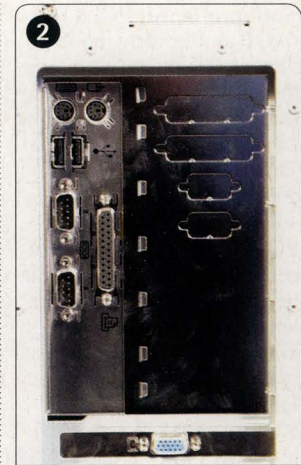
Pokud máte opravdu hodně peněz, můžete zavvažovat o Pentiu III. Relativně únosné jsou modely 450 a 500, nejrychlejší 550MHz varianta je již tradičně nepřiměřeně drahá.

### Náš tip:

- Intel Celeron 400 PPGA + chladič + redukce 4 750 Kč\*
  - Intel Pentium III 450 + chladič 13 150 Kč\*
- \* (Všechny uváděné ceny jsou orientační maloobchodní ceny včetně DPH, podle ceníku menších pražských maloobchodů)

### Základní deska a skříň (case)

Pokud je procesor mozkiem, je základní deska míchou a páteří vašeho PC. A rozhodně se na ní nevyplatí ušetřit ani halíř. Cena opravdu často odpovídá kvalitě, a nejlepší desky (bude o nich řeč) jsou proto i nejdražší. Tisíc či pět set korun navrch je investicí, která se vám v budoucnu vrátí. Kvalitní základní deska totiž znamená nejen o něco vyšší výkon počítače, ale zejména lepší stabilitu a kompatibilitu s nejrůznějšími grafickými, zvukovými a jinými kartami či typy



RAM. Desky, které vám doporučíme, mají formát ATX a pro jejich zabudování musíte mít počítačovou skříň (case) typu ATX (obr. 2). Výhoda ATX oproti staršímu AT je v lep-



ším rozložení komponent, chlazení a integrovaných portech (i když to může být i nevýhoda). Počítačovou skříň (case) si asi vyberete sami podle vkusu; co se rozměrů týče, doporučujeme ATX Miditower (obr. 3, vlevo).

Základní desky se liší použitým čipsetem, počtem

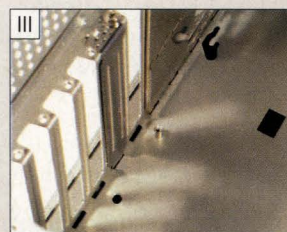
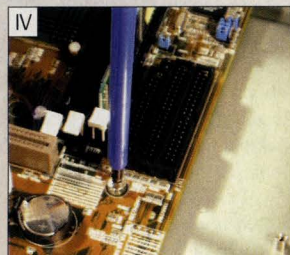
## Montáž a instalace

2. Připravte si základní desku – nastavte všechny propojky podle manuálu (obr. II) – obvykle je nutné nastavit frekvenci sběrnice a násobitel (některé desky již

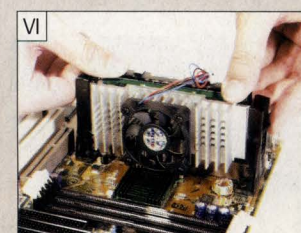
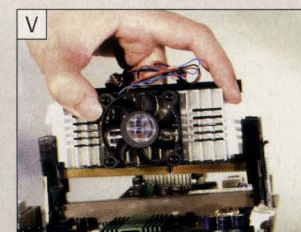


propojky nemají, pak se vše nastavuje přímo v BIOS setupu). Přiložte ji k zadní stěně počítačové skříňe a porovnejte, které

otvory na základní desce souhlasí s otvory pro šroubovací a plastové „můstky“ v zadní stěně. Do těchto otvorů našroubujte/nasaňte všechny můstky (obr. III). Následně desku nasadte na můstky a zajistěte obvykle dvěma šroubky nalevo.



3. Nyní si připravte procesor. Pokud máte procesor dodaný s chladičem (tzv. boxovaný), můžete jej rovnou zasunout do Slot 1 patice (obr. V). Pokud jste koupili chladič zvlášť, nejprve jej na procesor opatrně připevněte. Jestliže máte procesor typu PPGA a redukci pro Slot 1, nej-



slotů pro RAM, PCI a ISA (AGP slot je vždy jen jeden), různými zabudovanými funkcemi či komponentami (SCSI řadiče, zvukové karty, síťové karty apod.). Ta, kterou hledáte vy, by ale měla mít čipset Intel 440 BX, alespoň 4 sloty PCI a patiči Slot 1 pro procesory Pentium II, III a Celeron. Asi nejlepší, nejspolehlivější a nejdražší základní desku pro procesory Celeron, Pentium II a Pentium III je ASUS P2B. Pokud chcete ušetřit či plánujete přetaktování procesoru, bude vás zajímat i náš druhý tip – ABIT BH6.

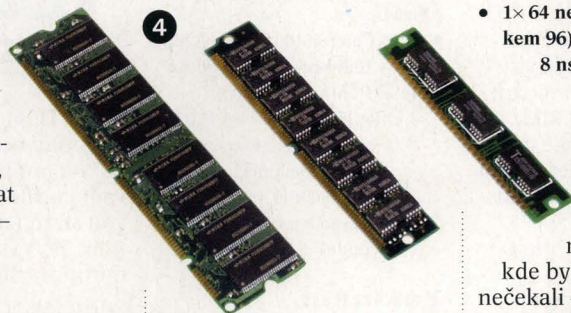
**Náš tip:**

- **ASUS P2B** 5 330 Kč
- **ABIT BH6 (levnější varianta)** 4 340 Kč
- **ATX Midtower skříň** cca 2 000 Kč

**Paměť**

I na paměti je výkon počítače doslova fatálně závislý. 64 MB je rozumné minimum na práci s Windows 98 – o hrách ani nemluvě. Pokud tedy nechcete, aby vás velikost paměti omezovala a zpomalovala některé hry (zejména *Sin*, *Half-Life*, *Unreal*, *Kingpin* a další 3D akce jsou doslova žrouťe paměti), pořídte si 128 MB RAM – víc zatím opravdu potřebovat nebudete (tedy pokud nepracujete s grafikou či 3D modelováním).

Ceny RAM sice za posledních 6 let spadly na zlomek původní ceny (z nějakých 2 000 Kč za MB), i tak ale nejde o zanedbatelnou investici. V současné době se používají výhradně moduly DIMM se šířkou 64 bitů (starší SIMM 72 měly 32 bitů a nejstarší SIMM měly pouze 8 bitů – viz obr. 4), osazené pamětí SDRAM. Doporučujeme koupit paměti



typu PC-100 SDRAM – pro procesory Celeron sice nejsou potřeba (ty používají, pokud je nepřetaktujete, externí kmitočet 66 MHz, a vystačí tudíž s obyčejnou SDRAM). Rychlejší paměti ale nejsou o mnoho dražší, a pokud budete časem upgradovat, nebudete je muset vyměňovat. V budoucnu sice budou používány paměti PC-133 či RDRAM, ty ale zatím nejsou k dostání nebo jsou příliš drahé.

Kvalita paměti je určena zejména její rychlostí – ta se u PC 100 paměti pohybuje od 10 do 6 ns (čím nižší číslo, tím rychlejší pracovní frekvenci může paměť zvládnout). Rychlost je možné odečíst z čipů na

paměťovém modulu – doporučujeme alespoň 8ns, pokud budete mít štěstí či dobrého dodavatele, a seženete kvalitní 6ns paměti, máte šanci, že v budoucnu zvládnou i PC-133 standard (nikdo vám to ale nezaručí).

**Náš tip:**

- **1x 128 MB PC100 RAM 6 nebo 7 ns (různí výrobci, např. Siemens) 3 650 Kč**
- **1x 64 nebo 1x 64+1x 32 (celkem 96) MB PC 100 RAM 8 ns (levnější varianta) 1 700 Kč (64 MB)**

**Grafická karta**

3D je dnes v módě a proniká i do žánrů, kde bychom jej možná nečekali – nejedna kvalitní strategie či adventura už je dnes ve 3D kabátě, o akčních hrách, sportech a simulátorech nemluvě. Koupí kvalitní karty s 3D akcelerací se tak nevyhnete. A opět (už se opakují...) není dobré příliš šetřit. Zatímco v jiných oblastech (procesor, základní deska, pevný disk) je doporučení celkem snadné, u grafických karet, je

to mnohem složitější – snad proto, že se jich neustále objevuje tak velké množství. Každopádně to ale bude karta pro slot AGP, s minimálně 16 MB paměti a podporou všech populárních API.

Jestli nemusíte příliš koukat na korunky, je naše doporučení jasné – karta s čipem Riva TNT2 Ultra (obr. 5) a 32 MB RAM. Momentálně seženete Hercules Dynamite TNT2, Diamond Viper V770 a Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra (z nich nejlepší a nejdražší je ta první – tedy Hercules). Za kvalitní TNT2 ale dáte okolo 8–10 tisíc korun, což je opravdu mnoho. Pokud máte financování komplikovanější. Za velmi slušnou cenu lze sehnat klasické karty s čipem Riva TNT a 16 MB paměti, pomalejší varianty TNT2, či kartu 3Dfx Voodoo3 2000 (která je rychlá, pracuje s Glide rozhraním, ale má jisté mouchy). Chcete-li se dozvědět více, doporučujeme vám GameStar 6/99, kde je



rozsáhlé povídání o kartách TNT/TNT2 a Voodoo3. Jestliže jste měli ve svém starém PC kartu 3Dfx Voo-

**Montáž a instalace**

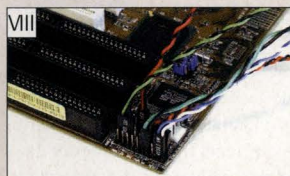
prve jej do redukce zasunete a poté jej i s redukcí a chladičem nainstalujete do patice Slot 1. Instalaci proveďte opatrně, ověřte ale, že procesor dosedl skutečně na doraz (obr. VI).

4. Další na řadě je instalace paměti. Orientace modulu DIMM je určena třemi výřezy v jeho ko-

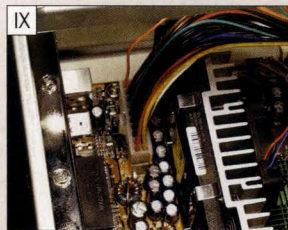


nectoru – ty musí pasovat do výřezů v patiči (obr. VII). Paměť pevně přitlačte, až přiskočí boční příchytky na patiči.

5. Pokud jste základní desku instalovali na odklopené či vysunu-



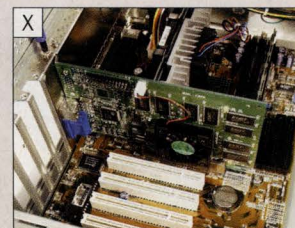
té stěně počítačové skříňe, zasunete ji nyní zpět. Připojte kablíky vedoucí od kontrolních diod



a tlačítek na přední straně skříňe k základní desce (obr. VIII) – popis připojení kablíků je v manuálu základní desky – a zasunete konektory napájení základní desky (obr. IX).

6. Teď přichází na řadu instalace přidávných karet. Nejprve zasun-

te grafickou kartu do slotu AGP – to je ten nejkratší slot nejbližší konektoru. Po zasunutí do slotu se ujistěte, že dosedla na doraz a zajistěte ji šroubkem (obr. X).



7. Nyní je vhodné provést první test, zda počítač alespoň trochu „žije“. Nejprve pečlivě zkontro-

doo či Voodoo2, rozhodně si ji ponechtejte a kupte si TNT či TNT2.

**Náš tip:**

- **Hercules Dynamite TNT2 – Riva TNT2 Ultra, 32 MB**  
10 050 Kč
- **Leadtek WinFast S320II, TNT 2, 32 MB**  
6 700 Kč
- **Creative Labs Graphics Blaster Riva TNT, 16 MB (výhodná cena)**  
3 450 Kč
- **3Dfx Voodoo3 2000 (slušná cena a výkon)**  
4 820 Kč

**Pevný disk**

Mnoho lidí při koupi pevného disku příliš nevažuje o značce či parametrech – obvykle sáhnou po prvním správně velkém, který se namané. I v této oblasti ale existují velké rozdíly, které sice nemají na výkon počítače takový vliv jako třeba procesor či grafická karta, ale i tak by byla škoda je přejít mávnutím ruky.

Při koupi disku byste se měli kromě velikosti zajímat zejména o počet otáček, případně o počet ploten a velikost vyrovnávací paměti. Běžný pevný disk má 5 400 otáček (za minutu) a 128 až 512 KB vyrovnávací paměti, pokud chcete ale něco svižnějšího, měli byste hledat disk se 7 200 otáčkami. Více ploten znamená větší produkci tepla/hluku, větší vyrovnávací paměť může urychlit přenos dat. Některé pevné disky podporují nové rozhraní ATA 66, a jsou tedy schopny přenášet data vyšší rychlostí – zatím to ale asi nevyužijete (základní desky s čipsetem BX zatím

tuto funkci nepodporují). Doporučujeme tedy disk o velikosti 6–18 GB (podle vašich možností a potřeb), s rychlostí 7 200 otáček. Asi nejzajímavější jsou 7200

naopak – ty nejrychlejší mechaniky se dlouho roztáčejí, vibrují, mají problémy s pálenými či poškozenými CD, nebo trpí jinými neduhy. Některé levnější

mechaniky firmy TEAC (lepší jsou jen Plextory, ty jsou ale nekřesťansky mastné), poměrně populární jsou i Toshiba a Pioneer.



IDE disky od IBM (obr. 6), které mimo jiné prodává pod svou značkou i Western Digital. Pokud máte omezený rozpočet, volte disk pomalejší – opět od IBM (nikoliv WD).

**Náš tip:**

- **18 GB IBM DeskstarGXP DJNA-371800, 9 ms, 7200 ot., 2 MB**  
12 600 Kč
- **10 GB IBM DeskstarGP DTTA-351010, 9 ms, 5400 ot., 0,5 MB**  
6 180 Kč

**CD-ROM, DVD-ROM**

Další povinnou výbavou každého PC je CD-ROM mechanika. V současné době lze sehnat převážně 32, 36, 40 či 44x CD-ROM – ovšem nemyslete si, že vyšší „x“ znamená, že CD-ROM je i zákonitě lepší. Ba co víc, často je tomu

typy navíc mají velké problémy s trvanlivostí – není nic neobvyklého, že se vaše CD-ROM odporoučí po roce a půl do věčných lovišť.

**Náš tip:**

- **CD-ROM**
- **Teac 32x**  
1 890 Kč
- **Toshiba 40x**  
1 980 Kč



I tady se vyplatí zaplatit o sto či dvě stě korun víc a koupit kvalitnější přístroj – asi nejlepší renomé mají

**DVD-ROM**

- **Hitachi 5x (výhodná cena)**  
4 300 Kč
- **Pioneer 6x**  
5 100 Kč

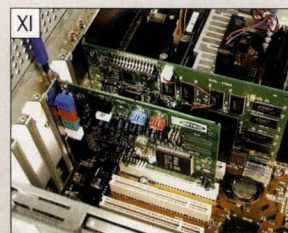
**Montáž a instalace**

lujte, zda jste uvnitř počítače nezapomněli žádné nářadí či šroubky – prostě cokoliv, co by mohlo způsobit zkrat. Připojte monitor a klávesnici. Zapojte počítač do elektrické sítě a přepněte vypínač na zdroj do pozice „I“. Nakonec stiskněte tlačítko „Power“ na čele skříně – pokud jste vše provedli správně, měl by se ohlásit výpis BIOS s typem procesoru a velikostí operační paměti. Vzhledem k tomu, že jste zatím nepřipojili pevný disk ani disketovou mechaniku, objeví se pravděpodobně nějaký druh chybového hlášení a počítač přestane bootovat. U desek, které umožňují nastavit paramet-

ry procesoru v BIOS, je procesor většinou detekován automaticky, pokud se tak nestalo, musíte nastavit správný typ ručně. Do BIOS setupu se dostanete tak, že po zapnutí či resetu počítače zmáčknete tlačítko „Del“. Typ procesoru se obvykle nastavuje v položce „bios features“ nebo „chipset features“, případně můžete mít i položku vlastní. Pokud jste si pořídili Celeron 400, nastavte frekvenci sběrnice na 66 MHz (75 MHz pokud chcete na vlastní riziko vyzkoušet přetaktování na 450 MHz) a násobitel na 6. Další podrobnosti o nastavení BIOS setupu naleznete v příručce základní desky.

8. Pokud počítač neožil, vraťte se k bodu 2 a vše znovu přezkontrolujte.

9. Pokud vám počítač ožil, zbývá už jen doinstalovat zbytek kompo-



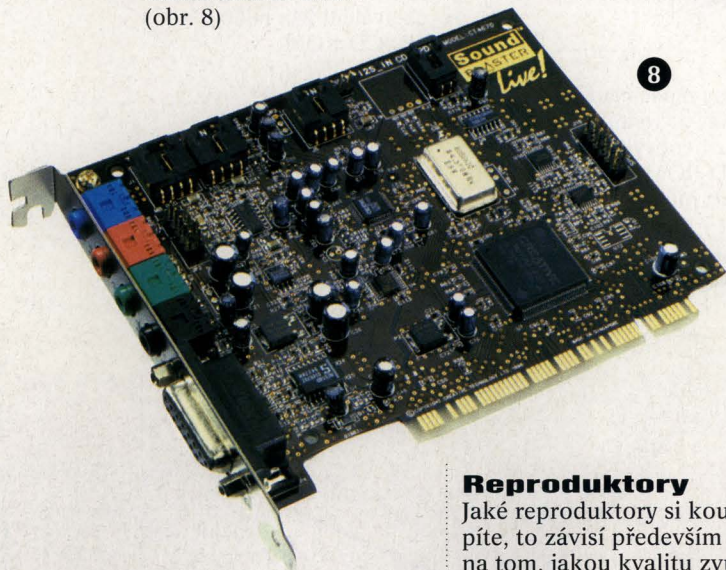
nent. Nejprve nainstalujte zvukovou kartu do slotu PCI (obr. XI)

nebo ISA (podle toho jakou jste pořídili) a zajistěte ji šroubkem.

10. Nadešel čas pro instalaci pevného disku, CD-ROM a disketové mechaniky. U pevného disku i CD-ROM je nutné před instalací správně nastavit, zda je řídicí (master/MA), podřízená (slave/SL) nebo o samotě (single), viz obr. XII, XIII. Rozhraní IDE je totiž složeno ze dvou kanálů, přičemž na každý lze připojit až dvě zařízení (tedy single, nebo master a slave). Pokud máte jen jediný pevný disk a CD-ROM, je nejlepší nainstalovat je na různé kanály (disk na první, CD-ROM na druhý) – budete tak sice potřebovat

**Zvuková karta**

Před mnoha lety představovala zvuková karta obrovský luxus (vzpomínám, že v roce 1993 mě 16bitová zvukovka přišla na dobrých 8 tisíc), dnes ji seženete za pár stokorun. Levná zvuková karta sice odvede svou práci, ovšem pokud si chcete hry skutečně užívat, měli byste přece jen zainvestovat o něco víc a koupit alespoň nějakou levnější PCI kartu s čipem Aural (například Sonic Impact S90). No a pokud si kromě trojrozměrné grafiky chcete užívat i plně trojrozměrný zvuk, je tu Sound Blaster Live! (obr. 8)



8

či Monster Sound MX300 se skutečným quadro výstupem, na který budete potřebovat buď dvě sady reproduktů, nebo speciální repro Creative 4point Surround (obr. 9). Rozdíl mezi obyčejným stereozvukem a SB

Live! nebo MX 300 je ale opravdu velký!

Osobně jsem zvolil SB Live!, protože zázemí Creative je přece jen silnější a mocnější. Na druhou stranu ale nepochybuji o tom, že Monster Sound MX300 je technologicky mnohem vyspělejší.

**Náš tip:**

- **Diamond Sonic Impact S90** 1 020 Kč
- **Sound Blaster Live! Value OEM** 2 120 Kč
- **Monster Sound MX 300 OEM** 2 940 Kč

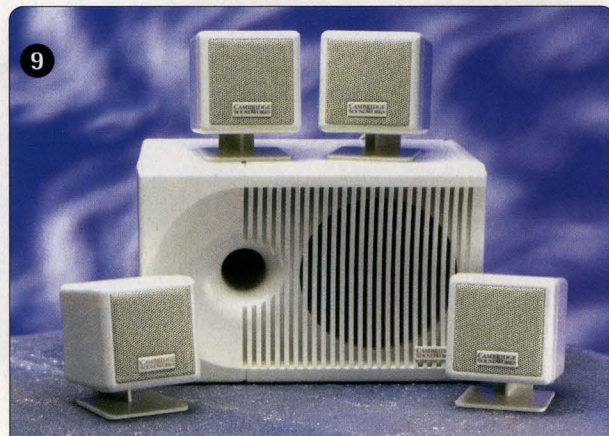
**Reproduktory**

Jaké reproduktory si koupíte, to závisí především na tom, jakou kvalitu zvuku požadujete. Samozřejmě, že nejlepší získáte s kvalitním stereo zesilovačem (pokud máte 3D zvukovku, je lepší mít AV receiver s Dolby Pro Logic nebo Dolby Digital) a reproduktory. Ne každý si ale něco podobného může

dovolit. Pokud tedy pokoujete po sadě reproduktorů pro PC, doporučujeme vám buď sestavu od Yamahy (pro stereozvuk),

obě v interním IDE provedení.

LS120 (někdy také nazývaná „A: drive“) vypadá po-



nebo 4point Surround od Creative Labs (pro zvuk).

**Náš tip:**

- **Creative 4point Surround OEM** 2 550 Kč

**Disketové mechaniky, ZIP a LS120**

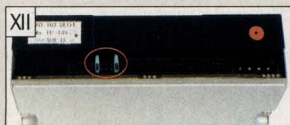
Neoddiskutovatelnou součástí každého počítače je disketová mechanika 3,5". Je vcelku jedno, jakou značku si pořídíte, takže se klidně orientujte podle ceny. Pokud ovšem hodláte přenášet i jiná data než jen holý text či tabulky Excelu, začnou vás diskety dříve nebo později štvát. A to je ta pravá chvíle na koupi mechaniky, která zvládne nějaká ta větší (co se kapacity týče) média. V úvahu přicházejí dvě alternativy – ZIP a LS120 –

dobně jako obyčejná disketová mechanika a dokonce dokáže číst a zapisovat i klasické diskety (neumí je ale formátovat). Média pro LS120 mají kapacitu 120 MB. Jednou z hlavních předností LS120 tak je, že nemusíte kupovat disketovou mechaniku, a ušetříte tudíž nějakých 500 korun. ZIP mechanika používá také média velikosti 3,5" – ta se ovšem od klasické diskety/LS120 liší a jejich kapacita je o něco nižší – asi 95 MB. Hlavní výhodou ZIP je větší rozšířenost, vyšší rychlost čtení a zejména zápisu, plus o něco nižší cena mechaniky.

Co zvolíte, to záleží tedy jen na vás – koneckonců pokud nepotřebujete přenášet žádná objemnější data, není důvod, abyste do ZIP či LS120 investovali.

**Montáž a instalace**

dva IDE kabely (u základní desky se dodává většinou jen jeden, ten druhý budete muset za pár pěták dokoupit), ale pevný disk pak bude pracovat rychleji. Pokud tedy disk i CD-ROM instalu-



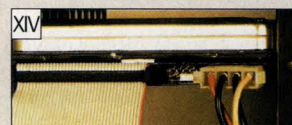
jete na různé kanály (konektory na základní desce bývají označovány buď primary IDE a secondary IDE, nebo IDE0 a IDE1), nastavte obojí jako „single“, pokud CD-ROM volbu single ne-



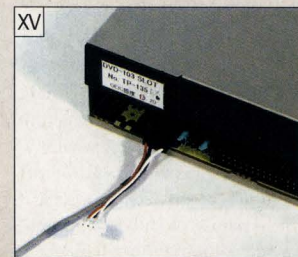
má, nastavte „master“. Pevný disk připojte na primární kanál, CD-ROM na kanál sekundární. Jestliže ale obě jednotky instalujete na společný kanál, nastavte pevný disk na „master“ a CD-ROM na „slave“ – datový kabel pak připojte na primární kanál. Rozvržení jumperů a způsob nastavování se u různých HDD a CD-ROM liší a jeho popis je buď přímo na mechanice, nebo v dokumentaci.

11. Pokud lze ve vaší skříni snadno odendat přední kryt, učíňte tak – instalace je pak snazší. Vylomte, vyrazte, či 'kýho výra odstraňte krytku z jedné 3,5" a jedné 5,25" pozice (disketová jednotka a CD-ROM), zasuňte mechaniky do pozic a zajistěte šroubky – ty ale zatím nedotahujte.

12. Při připojování kabelů k disketové mechanice, disku a CD-ROM dbejte na pozici 1. pinu na



kabelu a konektorech (viz obr. XIV) – opačné zapojení by sice hardware nemělo poškodit, ale



rozhodně nebude fungovat. Nakonec ještě připojte napájecí konektory (viz obr.XV) a audiokabel CD-ROM mechaniky.



#### Náš tip:

- ZIP drive IDE, interní  
2 800 Kč

#### Monitor

Zatímco u ostatních komponent jde o to, jak rychle bude váš počítač, monitor je o něčem jiném. Monitor je o tom, jak dlouho vám vydrží zrak. Investice do monitoru je tudíž investicí do vlastního zdraví. Nejde jen o velikost obrazovky, ale zejména o obnovovací frekvence, které určují, nakolik je obraz stabilní a neblíká. V současné době nemá cenu kupovat cokoliv menšího než 17" (o 15" uvažujte, pouze pokud máte opravdu omezené finance, pořídíte jej pod 7 000 Kč s DPH), přičemž monitor by měl zvládnout 85 Hz v obvyklém pracovním rozlišení (pro 15" monitor je to 800 × 600, pro 17" 1 024 × 768). Na druhou stranu kupovat větší než 19" monitor je také trochu zbytečné – vzhledem k tomu, jak blízko u monitoru sedíte, se hraní her na jednadvacítku stává téměř nepohodlným.

Monitory s obrazovkou Trinitron či Diamondtron

mají navíc oproti tradiční obrazovce Delta lepší jas a kontrast, ty označené certifikáty TCO'95 nebo TCO'99 mají extrémně nízké emise různých záření a podporují vysoké obnovovací frekvence. Nejnovější super-ploché obrazovky jsou označovány jako FD Trinitron, Diamondtron NF a Flatron. Doporučit monitor, který

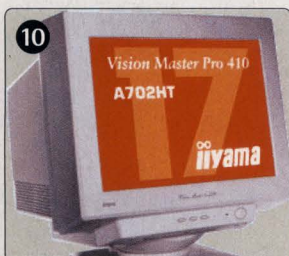


je kvalitní a levný zároveň, je téměř nemožné (souhrnný podrobný test 17" a 19" monitorů připravujeme do jednoho z podzimních čísel). Prozatím vám tedy můžeme doporučit jednu z nejkvalitnějších monitorů dostupných na našem trhu – nepatří sice k těm nejlevnějším, svými parametry ale předčí mnohé dražší modely konkurence.

#### Náš tip:

- 17" Diamondtron NF:  
iiyama Vision Master  
PRO 410 20 000 Kč
- 19" Diamondtron NF:  
iiyama Vision Master  
PRO 450 29 150 Kč

Lukáš Erben  
9 0261



#### Montáž a instalace

13. Po zapojení všech kabelů je nutné před dotažením všech šroubků a zakrytí ještě počítač odzkoušet. Znovu tedy zkontrolujte, zda jste uvnitř počítače nezapomněli žádné hardwarové komponenty, které by mohlo napáchat nenapravitelné škody, připojte klávesnici, monitor a myš a počítač zapnete. Pokud je BIOS nastaven na autodetekci všech komponent, měl by nyní ohlásit všechny nainstalované karty (tedy grafickou a zvukovou), pevný disk i CD-ROM – pokud máte na disku operační systém či systémovou disketu v mechanice, měl by začít bootovat. Jestliže autodetekce neprobě-

hla, musíte detekovat či nastavit parametry pevného disku přímo v BIOSu v poloze „IDE HDD detect“. BIOS vám ale naleznou pouze pevné disky, CD-ROM či ZIP mechanika nalezena nebude a BIOS ji pouze ohlásí během výpisu při startu počítače.

14. Pokud vám počítač tedy nakonec přece jen začal bootovat, vypněte jej, dotáhněte všechny šroubky a případně i zakryjte. Nyní se můžete pustit do instalace softwaru a ovladačů. To je ale jiná kapitola, na kterou si musíte počkat do příštího čísla.

# FunStation

www.funstation.cz

NGC  
computer



#### Cena od 33 990 Kč včetně DPH

Celeron 366A, 64MB SD-RAM, 6,4 GB HDD, VGA ATI All in Wonder Pro, 4 MB AGP, DVD-ROM, modem, Radio, SB 16 3D, MS Windows 98 CZ, hry Argo a Alchemix, DVD Tankový prapor, dálkové ovládání



integrován TV přijímač, který oproti běžné televizi nabízí okamžité zachytávání obrazu pomocí jednoho stisku tlačítka.... 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

Brno Datart Megastore Skandinávská 1; Hradec Králové Elvia Pro Karla IV. 633; Píseň Datart Megastore Obchodní centrum Borská Pole; Praha 1 Datart Megastore Václavské náměstí 1; Václavské náměstí 21; Národní třída 28; Praha 2 Elvia Pro Vinohradská 50; Elvia Pro Karlovo náměstí 19; MAREX Francouzská 32; Praha 4 Datart Megastore pasáž metra Budějovická; Elvia Pro pasáž metra Budějovická; Praha 5 Datart Megastore Lidická 66; 8 DM Servis 1. pluku 6; Praha 9 Elvia Pro Poděbradská 51; Olomouc Proton 8. Května; Ostrava Datart Megastore Nádražní 9

# Výsledky soutěže Tvorba levelů

Návod na tvorbu levelů se vám evidentně zalíbil, v rámci soutěže o nejlepší postavenou úroveň nám přišlo několik desítek příspěvků. Abychom byli upřímní, vedle kvalitních a prvotřídních map byla celá řada průměrných a podprůměrných a také několik, které spustit vůbec nešly nebo byly jednoduše „strašné“. Přesto bychom rádi poděkovali VŠEM, kdo se soutěže zúčastnil. Podobné akce, ve kterých je třeba něco dokázat, a ne jen odpovědět na pár otázek, budeme pořádát i v budoucnu.

Na CD z výše uvedených důvodů nenačnete všechny příspěvky, ale jen ty nej-

lepší. Urodila se spousta zajímavých demoverzí, takže nezbyl prostor pro všechny. Jsme ale přesvědčeni, že i balík, který tam najdete nyní, bude dostatečně obsáhlý na celoměsíční deathmatch. Přestože jste mohli tvořit pro jakoukoliv hru na *Quake* enginu, drtivá většina z vás zvolila právě *Quaku*. Přišlo však i několik map pro *Quaka II*, *Half-Life* a *Hexen II*. Zároveň řada z vás poslala hned několik map či celou epizodu, na což jsme se z pochopitelných důvodů snažili nebrat ohledy (i když v případě vítěze to asi ani jinak nešlo) a hodnotili skupinu map globálně. A jak to dopadlo?

### 3. místo a na novou klávesnici se může těšit:

#### Gauntlet

Autor: Equino-X

Maličká deathmatchová mapa pro 1on1 souboje v *Quaku II*. A musím říci, že patří mezi ty nejlepší, co jsem v *Quaku II* viděl. Skvělý, do posledního záhybu vyplaný design – hrajeme ji už 14 dní a líbí se nám čím dál víc.



### 2. místo a zvukovou kartu vyhrává:

#### MPM2

Autor: Marek Krupa

Deathmatchová mapa do *Quaka I* pro 2–4 hráče. Marek nejenže výtečně (asi nejlépe) zpracoval naše logo, ale dal si záležet i na designu. Přiložil i verzi s waypointy pro Omicrona. Paráda, výborný kousek!



### 1. místo a Voodoo3 získává:

#### Last Day on Stroggos

Autor: Michal „Joe Hunter“ Rendoš a Jan „Turbine Angel“ Harčarik



Well, jak začít. Téměř 20 MB velká singleplayer epizoda s devíti levely pro *Quaku II*. S devíti skvělými levely. S devíti nejlepšími levely. No, to bych možná přeháněl, asi už jsem někdy v životě pár lepších levelů hrál, ale při hře Last Day on Stroggos jsem si to rozhodně neuvědomoval. Unikátní projekt, který nemá obdoby a který by bylo škoda nevyzkoušet. Autorům patří za obrovský kus odvedené práce vřelý dík a samozřejmě první cena. Snad se o ní nepoperoiu.

### Vyhlášení vítězů

#### Soutěž Unreal Tournament

##### Trofej:

Ondřej Cíglér

Č. Krumlov

##### Unreal:

Jakub Votruba  
Aleš Urbanec  
Václav Berka

Praha 2  
Havířov  
Kralovice

#### Unreal Tournament:

Jiří Černý  
Pavol Poštulka  
Antonín Vavřecha

Lysá nad Labem  
Žilina (SR)  
Liberec

#### Soutěž ATI

Milan Jaroš  
Aleš Holinský  
Tomáš Škodík

Varnsdorf  
Praha 4  
Vítkov

#### Soutěž Midtown Madness

Ján Kútik  
Martin Tuňák  
Ondřej Moc  
Petr Kišš  
Jan Patera

Semerovo (SR)  
Vranov n. T.  
Oskořínek  
Nový Jičín  
Náchod

#### Soutěž MechWarrior 3

Filip Heral  
Petr Touseček  
Petr Stehlík  
Karol Teplý  
Pavel Jírouš

Praha 6  
Plzeň  
Tepliče  
Poprad (SR)  
Znojmo



# PC podle Vašeho přání

## COMFOR PRIMO 400

- PROCESOR INTEL®  
CELERON™ 400 MHz
- 64 MB RAM, HDD 4,3 GB
- MULTIMÉDIA
- WINDOWS 98 CZ

+ SOFTWARE ZDARMA

Antivir AVG 6.0

Slovníky Lingea Lexicon

Corel Draw 6.0 CZ

LangMaster kurz angličtiny

Připojení na Internet

1 měsíc ZDARMA



### COMFOR Primo 400

Intel® Celeron™ Processor 400 MHz, cache: 128 kB, paměť: 64 MB SDRAM, HDD: 4,3 GB Ultra DMA, CD-ROM: 40rychlostní, zvuk. karta: 16 bit. stereo 3D PCI, FDD: 3,5" 1,44 MB, grafika: 4 MB AGP, skříň: desktop/minitower, klávesnice, myš.

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.

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 I, 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/fax: 02/53 82 75, 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](http://www.pcmail.cz).

COMFOR

~~21 550,-~~

20 750,-

Akontace: od 7 431,-

INFO LINE: 040/60 29 333

INTERNET: [www.comfor.cz](http://www.comfor.cz)

COMFOR

KOMFORTNÍ KOMUNIKACE

otevřeno 7 dní v týdnu 10<sup>h</sup> - 20<sup>h</sup> hod.

# COMPUTER CITY<sup>®</sup> Prohib

Nejširší nabídka výpočetní techniky na prodejní ploše ČR v celé ČR

## Počítače

**CENA VÝKON**  
COMPUTER CITY



pentium<sup>®</sup> III



**1 Počítač Yakumo Pro Diablo**

za předložené školní vysvědčení  
**32 051,- bez DPH**  
bez monitoru

**33 333,- bez DPH**  
bez monitoru



**Počítač za vysvědčení**

za předložené školní vysvědčení  
**26 967,- bez DPH**  
vč. monitoru

**2 Počítač Compaq Presario**

## Joysticky



**4 900,- bez DPH**

Vítěz testu v LEVELU



**1 168,- bez DPH**



**SUPER CENA**  
COMPUTER CITY

**2 690,- bez DPH**

## Tiskárny



**8 Tiskárna EPSON Stylus Color 300**

**2 868,- bez DPH**



**6 Tiskárna Hewlett Packard DeskJet 610**

**3 490,- bez DPH**

**7 Tiskárna Hewlett Packard DeskJet 420**

Nejlevnější barevná tiskárna!

**2 205,- bez DPH**

## Zvukové karty



**409,- bez DPH**

**9 Zvuková karta Sound Blaster 128 PCI**



**1 475,- bez DPH**

**10 Zvuková karta ESS 1938 Solo**



**1 676,- bez DPH**

**11 Zvuková karta Sound Blaster LIVE**

**1 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 Processor 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,-**

**2 Počítač Compaq Presario**  
Bohatě vybavený domácí počítač  
provedení desktop • Cyprix 333 MHz • 32 MB SDRAM  
• zvuková karta • HDD 3,2 GB Ultra DMA • graf. karta PCI 4 MB • myš PS/2 • klávesnice s přímým ovládním CD a Internetu • zdarma připojení na Internet na 3 měsíce  
• modem • repro • mikrofon • Windows 98  
• Works 4.0 • LANGMaster The Stranger Astro 2001 • monitor 15"  
**Cena bez DPH / s DPH: 26 967,- 32 900,-**

**3 Joystick F16 FLCs**  
vítěz testu v Levelu číslo 9! • dvoupolohová spoušť  
• šest tlačítek (jedno dvoupolohové) • čtyři softwareové programovatelná tlačítka • neomezené programování  
• autentický vojenský design • možnost volby digital/analog • přesně vyvážená spodní část  
**Cena bez DPH / s DPH: 4 900,- 5 978,-**

**4 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,-**

**5 Volant + pedály ACT LABS**  
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,-**

**6 Tiskárna Hewlett Packard DJ 610**  
Nejlevnější barevná tiskárna se dvěma cartridge.  
**Cena bez DPH / s DPH: 3 490,- 4 258,-**

**7 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,-**

**8 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,-**

**9 Zvuková karta Sound Blaster 128 PCI**  
Zvuková karta s ideálním poměrem CENA / VÝKON. Wave-table syntéza (tabulka nástrojů) pro čisté a realistické přehrávání hudebních nástrojů. 128 hlasů polyfonie. 3D zvuk a CD kvalita je již samozřejmostí.  
**Cena bez DPH / s DPH: 1 475,- 1 799,-**

**10 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,-**

**11 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,-**

Výběr ze 4484 druhů zboží

Změna cen a sortimentu vyhrazena. Použité fotografie jsou ilustrační.

Za tento kupón dostanete v ComputerCity příští GameStar se 40% slevou.

**WWW.CCITY.CZ**  
Praha - Shopping Park; tel.: 02/651 82 28  
Brno - Shopping Park; tel.: 05/43 25 04 99

- Dovoz 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

**40% sleva**  
GameStar 9