

Na 1. CD **Unreal speciál**

45 úrovní, nové epizody, modifikace, utility

Více her za méně peněz

komplet s CD: 99 Kč

květen '99

IDG

# GameStar

[www.game-star.cz](http://www.game-star.cz)

**Velká soutěž o Voodoo 3**



Z čísla:

**Horké Léto 2**

**Requiem**

**X-Wing Alliance**

**Jagged Alliance 2**

**Mortyr**

**TOCA 2**

**Aliens vs Predator**

**Silver**

Z čísla:

**Na CD pro všechny:**



**Kingpin**

**Mechwarrior III**

**X-Wing Alliance**

**Tanktics**

**Rival Realms**

**Apache vs Havoc**

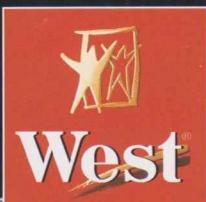


**Pro předplatitele:**

**Bonusová  
dema a videa**

**Plná verze hry**

**OUTPOST**



**JÍZDA**

**EXTRA**

# FORMULA NIGHT PARTY

Pardubice **26. 3.** Pietro, Touchwood, John Neibr atd  
Ideon, Staré lázně

Praha **3. 4.** Corvin Dalek (D), Katcha, Bolond atd  
Holešovická tržnice

Ostrava **10. 4.** Joro (A), Leo Lycra, Touchwood atd  
Výstaviště Černá louka

Liberec **17. 4.** Electromajk, Bolond, Stanzim atd  
Garáže centra Babylon

Plzeň **24. 4.** Liquid A, John Neibr, Babe LN atd  
Výstaviště, pavilon P

Brno **1. 5.** Marcello (A), Pietro, Katcha atd  
Výstaviště, pavilon H

České Budějovice **8. 5.** Electromajk, Danny Coon, Liquid A atd  
tovární hala Junivel, Vrbenská 6

vstupenky v předprodeji **TICKETPRO**

massive sound & music

závody na PC simulátorech F1

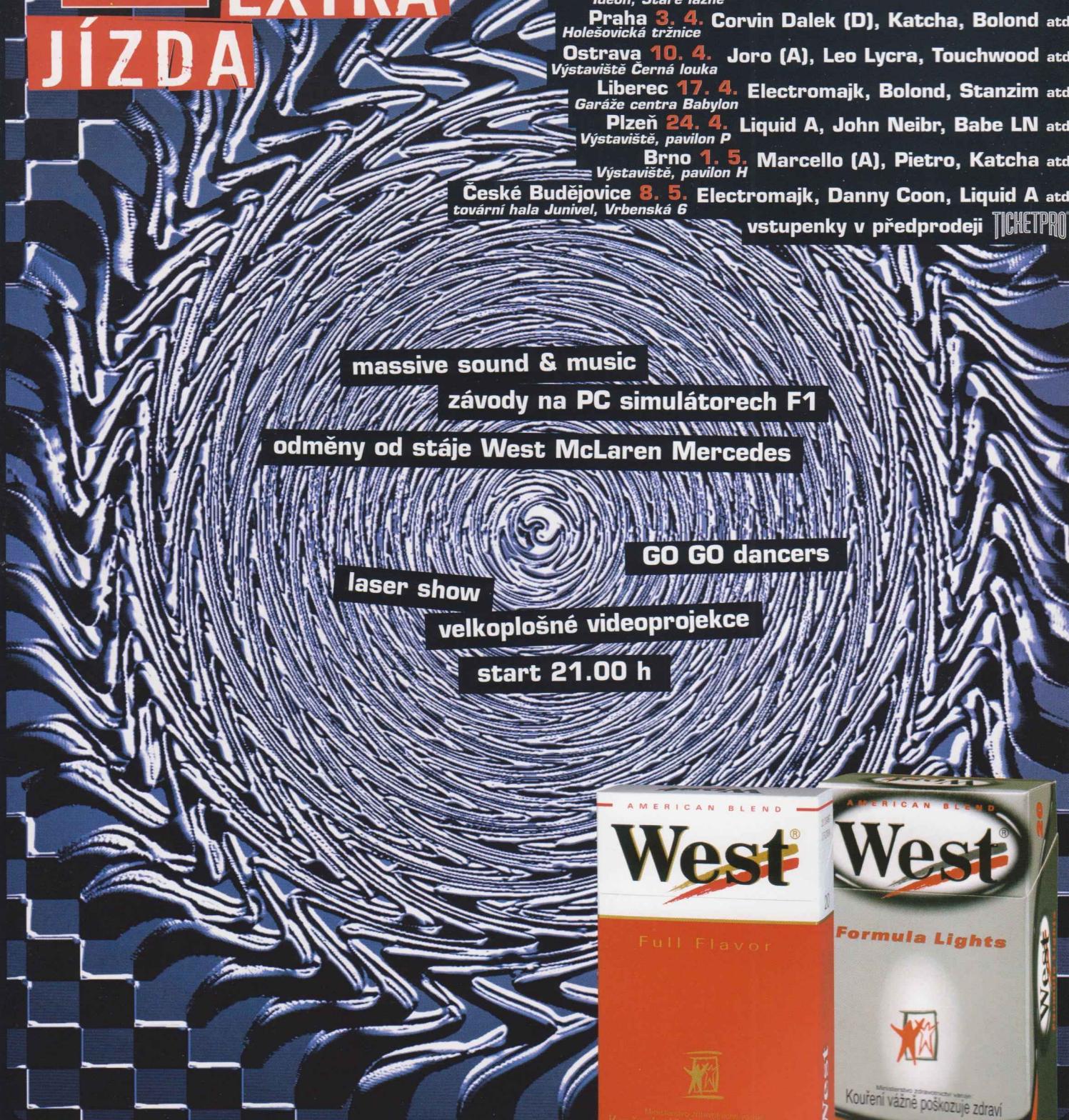
odměny od stáje West McLaren Mercedes

laser show

GO GO dancers

velkoplošné videoprojekce

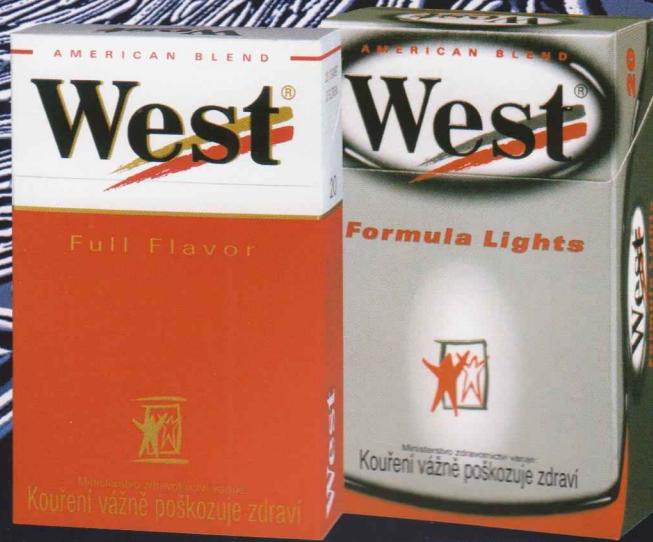
start 21.00 h



[WWW.WEST-DRIVE.CZ](http://WWW.WEST-DRIVE.CZ)

Závody se uskuteční na počítačovém vybavení značky  
tel.: +420 5 41 32 12 05, [www.yakumo.cz](http://www.yakumo.cz)

YAKUMO



Software a ovládací zařízení zajistila společnost HYPE entertainment s. r. o.,  
se sídlem v Ostravě, Zámecká 20, tel.: +420 69 611 37 11, [www.hype.cz](http://www.hype.cz),  
ve spolupráci se společnostmi Ubi Soft Entertainment a Act Labs.

**HYPE**  
entertainment

MINISTR ZDRAVOTNICTVÍ VARUJE: KOUŘENÍ ZPŮSOBUJE RAKOVINU.

# IDG GameStar

**Vydává**  
IDG Publishing a. s.

**Séfredaktor**  
Karel Papík  
[karel\\_papik@idg.cz](mailto:karel_papik@idg.cz)

**Zástupce séfredaktora**  
Lukáš Erben  
[lukas\\_erben@idg.cz](mailto:lukas_erben@idg.cz)

**Redakce**  
Jan Modrák  
[jan\\_modrak@idg.cz](mailto:jan_modrak@idg.cz)  
Pavel Šinagl  
[pavel\\_sinagl@idg.cz](mailto:pavel_sinagl@idg.cz)  
Svatopluk Švec  
[svatopluk\\_svec@idg.cz](mailto:svatopluk_svec@idg.cz)

**Stálí spolupracovníci**  
Tomáš Varoščák  
[tomas\\_varosack@idg.cz](mailto:tomas_varosack@idg.cz)  
Viktor Bocan  
[viktor\\_bocan@idg.cz](mailto:viktor_bocan@idg.cz)  
Chalid Himmat  
[chalid\\_himmat@idg.cz](mailto:chalid_himmat@idg.cz)  
Bob Koutský  
[bob\\_koutsky@idg.cz](mailto:bob_koutsky@idg.cz)

Tomáš Radl  
[tomas\\_radl@idg.cz](mailto:tomas_radl@idg.cz)  
Béla Nemeshegyi  
[bela\\_nemeshegyi@idg.cz](mailto:bela_nemeshegyi@idg.cz)  
Vladimír Mrázek  
[vladimir\\_mrazek@idg.cz](mailto:vladimir_mrazek@idg.cz)  
Daniel Zvěřina  
[daniel\\_zverina@idg.cz](mailto:daniel_zverina@idg.cz)

**Jazyková úprava**  
Kateřina Švejdová

**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.  
Seydlrova 2451/11, 155 00 Praha 5  
Czech Republic  
Tel.: (02) 570 88 133 (séfredaktor)  
(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](mailto:jana_rambouskova@idg.cz)

**Předplatné**

ČR: IDG Publishing a. s.  
Seydlrova 2451/11, 155 00 Praha 5  
Tel.: (02) 57 088 161-2  
Fax: (02) 65 208 12  
E-mail: [predplatne@idg.cz](mailto:predplatne@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.  
Seydlrova 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.,  
odstavným závodem Přeprava.  
Rozšířuje UDT, Mediaprint čt Kapta,  
TransPress, 7 RX, Redit, BMSS-Start,  
PC info.

**Cena kompletu s CD:** 99 Kč

**Náklad:** 28 300 výtisků

Prodaný náklad je ověřován ABC ČR

**J**eště před půl rokem na zdejším trhu „hernopočítacích“ časopisů operovaly dva tituly s dohromady dvěma CD. Dnes jsou to tři tituly a šest CD!

Oba naši konkurenti se vyskytují ve variantě 0 CD/2 CD, GameStar na to jde, jako obvykle, trochu jinak a nabízí varianty 1 CD/2 CD (pro předplatitele). Ale to není poslední rozdíl.

GameStar stojí 99 korun a je pouze o počítacích hrách pro PC, konkurence je tu za 150 a 165 Kč a nabízí kromě počítacích her také pojednání o hudbě, filmu, komiku a podobně. Ale to také není poslední rozdíl.

Některé naše časopisy sází na aktuálnost, a tak se snaží přinášet recenze na co možná největší množství titulů jako první, recenze na některé hry dokonce přináší jako první na světě, dřív než magazíny v USA i v Evropě. Někdy i o půl roku.

My půjdeme jinou cestou, budeme vám přinášet recenze psané z oficiálních verzí později, a chceme, abyste v nich nalezli informace, na které se můžete spolehnout na 100 %. Recenze poctivé, nezaujaté a nabité informacemi. A jak se u nás stalo zvykem, při hodnocení hry nezáleží na tom, zda jsme ji měli jako první, druzí či třetí. Ale to stále není poslední rozdíl.

Jak jste si asi všimli, jednotlivé časopisy se začínají stále více orientovat na určitou skupinu čtenářů. To je jasně vidět nejen z používaného jazykového výraziva, ale i z koncepcí časopisu jako takového. Časopisy zaměřené na dětského čtenáře jsou plné veselých obrázků, žertíků a povídání o tom, co se právě děje v redakci. To je jistě správné, avšak nic z toho asi nemůžete očekávat u nás. GameStar je totiž zaměřen spíše na odrostlejší čtenáře, takže solidnost a informace jsou na místě prvním, legrace na druhém. Ne na posledním, ale přeci jen na druhém. A to je ten poslední rozdíl.

Jsem rád, že se všem časopisům o počítacích hrách daří dobře a kvalita jde stále nahoru, protože to znamená přínos pro počítacové hry jako takové, což se opět zpětně projeví v nákladu jednotlivých magazínů. A navíc je dnes hráčská obec tak široká, že se jednotlivé časopisy mohou specializovat pouze na určitý okruh čtenářů.

Tak ať se všem daří!



šéfredaktor

PS: Redakce gratuluje Jaroslavu Šepsovi ze Žatce, čtenáři GameStaru, který v minulé anketě vyhrál počítač Comfor Quattro 450 Pentium III!

**Novinky a preview:**

- 16 Novinky
- 26 Fleet Command
- 22 Horké léto 2
- 24 Unreal Tournament

**Recenze:****Hra měsíce**

- 28 Requiem: Avenging Angel
- 33 Akční
- 34 Aliens vs. Predator
- 40 Lander
- 36 Mortyr
- 38 Redline
- 43 Strategie
- 44 Civilization: Call to Power
- 50 Comandos: Beyond the Call of Duty
- 46 Jagged Alliance 2
- 53 Sport
- 60 Actua Pool
- 56 Premier Manager 99
- 54 TOCA 2
- 58 Viva Football
- 63 Adventure / RPG
- 64 Silver
- 69 Simulátory
- 72 Earthsiege 3: Starsiege
- 70 X-Wing Alliance

**Návody:**

- 74 Tipy & Triky
- 82 Baldur's Gate
- 86 Heroes of Might & Magic III
- 76 RollerCoaster Tycoon
- 78 Tvorba levelů – 2. část

**Hardware:**

- 88 3D grafické karty
- 94 Zykron: netradiční joysticky

**Redakční rubriky:**

- 3 Úvodník
- 4 Obsah
- 6 Obsah CD1
- 10 Obsah CD2
- 12 Story: Hra snů
- Soutěže**
- 25 Trofej Unreal Tournament
- 37 Interactive Magic – Mortyr
- 98 S JRC o Lands of Lore III
- 80 Velká soutěž o Voodoo 3
- 95 Joystick Zykron

# Obsah

**Unreal Tournament**

Po horečnatém shánění, potvrzování, ověřování a jiných nezbytnostech se nám nakonec podařilo pro vás připravit ve spolupráci s GT Interactive soutěž Unreal Tournament o exkluzivní trofej. Dále jsme přihodili ještě něco čerstvých informací a rozhovůrek jako předvoj hutné exkluzivní recenze, kterou jsme připravili do příštího čísla.

**Requiem: Avenging Angel**

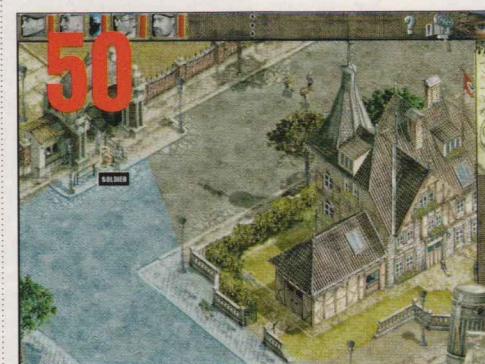
Tentokrát je hrou měsíce titul, na který by ještě měsíc minulý nikdo nevsadil ani pověstnou vindru. Přesto Honza Modrák nelenil, *Requiem* zahrál a napsal recenzi na tuto vynikající akční hru. Nedejte se zmást biblickým rouchem, do kterého tvůrci hry zahalili příběh, ve skutečnosti jde o velmi kvalitní hardcore akci s poutavou dějovou linkou a neotřelým prostředím.

**Mortyr**

Další slibnou akční hrou se zabýval opět Honza Modrák ještě v hektické době uzávěrky tohoto čísla. Kombinace legendárního *Wolfensteinu* s pokročilým 3D enginem dává vzniknout mutantovi s názvem Mortyr. Chvílemi dokonce náhodní kolemjedoucí glosovali pohled na Honzův monitor otázkou: „To jsou *Hidden & Dangerous?*“ A abychom nezapomněli, připravili jsme pro vás k této hře soutěž!

**Commandos: Beyond the Call of Duty**

Tematicky ladící k předchozí hře, nicméně žánrově přeci jen někde jinde je datadisk k velmi úspěšné strategické hře *Commandos*, se kterou slavili její autoři nečekaný úspěch.

**TOCA 2**

*Gran Turismo* na PC sice neexistuje, ale částečně se ho daří suplovat novému titulu od Codemasters – TOCA 2. Béla Nemeshegyi si o velikonočním víkendu vyzkoušel roli okruhového jezdce a ve své recenzi vám přiblíží britský šampionát cestovních vozů, který je podobný u nás známé třídě Superturismo.





Ogilvy & Mather

## Vaše internetové aplikace jím šetří čas. Ale kdo šetří čas Vám?

Zákazníci, kteří využívají internet k tomu, aby získali informace, které potřebují. V tom spočívají internetová samoobslužná řešení. Nejdříve si je však musíte získat nejnovějšími samoobslužnými aplikacemi. Vstupte do softwarového studia WebSphere od IBM. Jelikož se jedná o aplikaci programovacího jazyka Java, její průvodce na vytváření servletu odstraní zdlouhavý záznam skriptu CGI a umožní Vám rychle vytvořit dynamické a interaktivní internetové aplikace. Pomocí nástrojů NetObjects ScriptBuilder si můžete vytvořit skripty pro stránky Java, JavaScript, Jscript, HTML, D-HTML a JavaServer. Mezi tím Vám NetObjects Fusion umožní vizuálně vytvořit, upravit a realizovat celou internetovou stránku. Výsledek: můžete okamžitě kontrolovat svou práci, snadno přidávat jazykové prvky a rychle se orientovat ve vložených funkcích a objektech. A poté, co jste si vytvořili aplikace, můžete díky serveru WebSphere využívat servlety technologie Java na většině internetových serverů s vestavěnými konektory k napojení na data a aplikace, které již používáte. Vytváření internetových aplikací ještě nikdy nebylo snazší a rychlejší. Více o softwaru WebSphere najeznete na [www.software.ibm.com/websphere](http://www.software.ibm.com/websphere)



Získejte zdarma Starter Kit (spouštěcí balíček) samoobslužných internetových řešení, který obsahuje zkušební sériové číslo výrobku, a zjistěte více o rychlém a snadném vytváření nejnovějších samoobslužných aplikací na [www.software.ibm.com/websphere](http://www.software.ibm.com/websphere)



Velká řešení pro malou planetu

## Seznam obsahu CD

### HRATELNÁ DEMA:

Mechwarrior 3  
Kingpin  
X-Wing Alliance  
Requiem (nové demo)  
Tanktics  
Rival Realms  
Apache vs. Havoc  
Sports Car GT  
Guardian of Darkness  
High Heat Baseball 2000  
Live Wire!  
V-Rally  
Premier Manager 3

### VIDEA:

Taxi

### CDSTAR:

#### Návody:

Resident Evil 2  
Dreamland  
Baldur's Gate  
Silver – tipy a triky  
Requiem

#### Recenze:

UEFA Championship League  
F-16 Agressor  
Jazz JackRabbit 2: Secret Files  
Recoil  
Blood 2: Nightmare Levels

#### Uložené pozice:

Dreamland  
Requiem

### CDSTAR SPECIÁL:

Unreal

### DISKMAG:

Realtime 45

### TRAINERY:

Recoil  
Heroes of M&M III  
RollerCoaster Tycoon  
Aliens vs. Predator (Marine demo)  
Lander  
Redline  
Ultimate Games Pack  
Tank Racer  
Imperialism 2  
Gex 2  
Bowldash

### PATCHE:

Sin (v. 1.04)  
Heretic II (v. 1.01, 1.04)  
Falcon 4.0 (v. 1.06)  
Myth II (v. 1.21)  
Motoracer 2 (v. 1.34)

### PROGRAMY A OVLADAČE:

Winzip (v. 7.0)  
PowerStrip (v. 2.41)  
SciTech GLDirect  
BGR utilities  
APK 3Dfx tune  
ATI booster  
Rage 128 Overclock  
MaxClock  
Q2 3Dnow! Patch  
TNT Detonator ovladače (v. 1.2)  
ATI Rage 128 ovladače

# Obsah CD 1



**S jarem se probouzejí i herní vývojáři a překvapivě nevyrážejí do přírody, ale tvoří, komplírují, pilují a programují. Díky tomu vám i v květnovém čísle přinášíme CD nabité báječnými demoverzemi, utilitami, programy a samozřejmě i padesátimgovým *Unreal* speciálem, ve kterém najdete nové mapy pro single i multiplayer, utility, modifikace a mnoho dalšího. Ovšem *Unreal* speciál v tomto čísle je jen takovým předkrmem (i když pečlivě vybraným a poskládaným). Ten opravdový *Unreal* nárez chystáme až napříště, kdy se na druhém (předplatitelském) CD můžete těšit nejen na ORIGINÁLNÍ OFICIÁLNÍ UNREAL SOUNDTRACK, ale i na celých 300 MB toho opravdu nejlepšího, co pro *Unreal* existuje.**

### Requiem: Avenging Angel

3D akční



*Requiem: Avenging Angel* není jen klasická 3D akce, jak by se na první pohled zdálo. Nedosahuje sice kvalit *Half-Life*, ale dobrý příběh s náboženským podtextem, interakce s ostatními postavami a řada dalších bonusů vynesla tento titul až na post hry měsíce. Nové demo je mnohem rozsáhlější a obsahuje různorodá prostředí.

### 3DO/Ubi Soft

- Minimum: P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 39 MB
- 3D akcelerace: 3Dfx, Direct3D

### Rival Realms

Realtime strategie



### Digital Integration/Titus

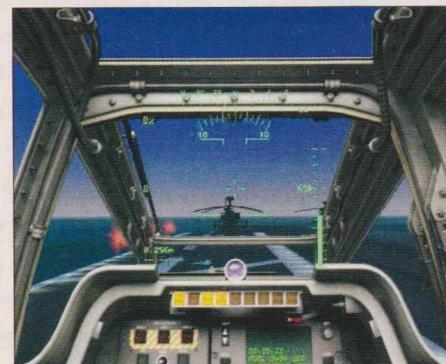
- Minimum: P 133, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 56 MB
- 3D akcelerace: ne

### Je to něco mezi *Diabelem*

a *Command&Conquer*. Je to RPG, je to o kouzlech, je to ale také o stavění, o lodičích, o kouzelných artefaktech. Vypadá to graficky velice dobře. Rozhodně se to nedá zařadit do nějaké škatulky. Dřívě jste budto stavěli a útočili, nebo prostě chodili s jedním hrdinou. Ale v *Rival Realms* děláte všechno. Mise stavitele střídají mise záchranné, kde máte k dispozici pouze jednoho klerika, jindy zase proti sobě bojují velké formace lodí, jako např. ve *Warcraftu* (snad k tomu by se daly *Rival Realms* připodobnit). O zábavu máte zkrátka postaráno...

### Apache vs. Havoc

Simulátor



Ačkoliv jsou simulátory odvětvím poměrně živým, helikoptéry abyste mezi nimi hledali lupou. Jeden z mála vrtulníkových simulátorů – *Apache vs. Havoc* – se konečně dočkal demoverze. Létat můžete v americkém AH64D Apache a ruském MIL 28N Havoc-B. Je jen na vás, kterou stranu si vyberete.

### Empire Interactive

- Minimum: P 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 160 MB
- 3D akcelerace: Direct 3D

# Unreal speciál

## 45 map:

- 23 pro singleplayer
- 9 pro deathmatch
- 13 pro darkmatch

I tento měsíc pokračujeme v našich speciálech, se kterými se můžete vrátit ke svým oblíbeným hrám a užít si spoustu nové zábavy. Tentokrát padla naše volba na jednu z nejvýznamnějších her minulého roku – *Unreal*.

*Unreal* je velmi populární, hraný i modifikovaný, a tak bylo opravdu z čeho vybírat. Nakonec jsme se rozhodli limitovat místo pro nové mapy a úpravy *Unrealu* prostorem na CD – zabírají cca 50 MB. Snažili jsme se udělat výběr co možná nejkvalitnější a nejpestřejší, ale nakonec jsme mohli zařadit jen část toho dobrého a ještě lepšího, co pro *Unreal* existuje. Pokud máte GameStar předplacený, nemusíte toho ale litovat. V příštím čísle vám totiž přineseme absolutní bombu – speciální *Unreal* CD, které bude obsahovat nejen původní oficiální soundtrack k *Unrealu* (a to formou zvukových stop, takže si jej budete moci pustit i ve své věži!!!), ale i 300 MB toho nejlepšího, cím si svůj *Unreal* můžete vypulírovat – počínaje mapami přes opravdu velké epizody až po modely a nejrůznější pomůcky pro editaci úrovní v *UnrealED*. A pokud nám nevěříte, zkuste si zahrát pár map, či třeba epizodu Xerania ze speciálu v tomto čísle – kvalita si rozhodně nezadá s původním *Unrealom*. Ale dost propagandy a hurá na věc.

## Co k tomu bude potřeba:

### 1. Plná verze *Unrealu*.

Kterákoli z plných verzí *Unrealu* (americká či evropská).

### 2. Patch verze 2.20

Ten najdete samozřejmě na CD v tomto čísle.

### 3. Čas

Map je mnoho, epizody jsou dlouhé, a tudíž se možná u tohoto speciálu pobavíte stejně dlouho a stejně dobře jako u leckteré plné hry.

## Instalace patche

Pokud jste tak neučinili už dříve, nainstalujte si nejprve nejnovější patch: otevřete archiv s patchem a rozbalte (zkopírujte) jeho obsah do podadresáře „system“ v adresáři *Unreal* (přepište původní soubory). Poté spusťte *Unreal*, hra vás nyní požadá o CD *Unrealu*, zkopíruje si pár souborů a chvílku bude hrát na harddisku. Až se vám hra rozjede, zkontrolujte si všechna nastavení (ovládání, rozšíření, zvuk) a hru ukončete.

## Instalace map a modifikací

Postup instalace je popsán u většiny map a modifikací přímo na CD, přesto ale neuškodí pár základních pouček:

V archivech se obvykle nacházejí soubory s příponami .unr, .utx, .umx, .uax a .u – každý soubor patří do některého z podadresářů v hlavním adresáři hry.

### .unr

– jsou soubory obsahující mapy pro *Unreal*. Pokud název začíná DM, jedná se o mapu pro deathmatch, pokud DK, je to mapa pro darkmatch. Tyto soubory kopírujte do adresáře „maps“ (mnoho map lze spustit odkudkoliv, ale doporučujeme vám dát je všechny do adresáře maps). Mapy se spouštějí prostým poklepáním (doubleklikem) myši.

### .utx

– jsou textury; patří do adresáře „textures“. Pokud je rozbalíte jinam, nepůjde mapa, která je používá, spustit.



### .umx

– je hudba; patří do adresáře „music“. Pokud ji rozbalíte jinam, nepůjde mapa, která ji používá, spustit.

### .uax

– jsou zvuky; patří do adresáře „sounds“. Pokud je rozbalíte jinam, nepůjde mapa, která je používá, spustit.

### .u

– jsou systémové soubory *Unrealu*; používají se pro modifikace a některé obzvlášť propracované mapy. Patří do adresáře „system“, pokud budou jinde, nebude modifikace či mapa fungovat.

## Spouštění

Všechny mapy lze spustit doubleklikem přímo z Windows. Smysl to má, ale jen u singleplayer map a epizod (u epizod spouštějte vždy jen první z map). Multiplayer mapy se spouštějí navolením z menu deathmatche, botmatche či darkmatche po spuštění hry. Ve většině epizod a v některých singleplayerových mapách lze ukládat pozice – pokud chcete pozici načíst, mějte na paměti, že .unr soubor(y) musí být v adresáři maps. Téměř všechny mapy pro multiplayer (deathmatch i darkmatch) lze hrát i s boty. Předpokládám, že vzhledem k tomu, že znáte *Unreal*, znáte i boty – pokud jste je ale přeci jen ještě nezkušili, měli byste tak učinit – je to jedna z nejlepších věcí, kterou hra nabízí!!!

## SEZNAM MAP A MODIFIKACÍ:

### Singleplayer:

#### Epizody:

- Invasion (Xerania II) – 6 map
- Valley of Alshar – 3 mapy
- Shinigami – 4 mapy

#### Mapy:

- Villa Ledoux
- Arachnopolis
- Deep Space 666
- Temple of Pain

### The Grey Station

Liberation of Na Pali (p. 1)

Lost Palace

Rescue of PaNunu

Secret Operation

Sniipeout

Struc A Nerve

### Multiplayer:

2001

Acid Arena

Landguard Fort

### Bronx

Flak Abbey

Cyber Escher

Dmisland

Deep Space 666

DarkSide (DKM, 12 map)

Decyberina (DKM)

### Modifikace:

Wolf3D for Unreal

NoName CTF

Serpentine 7

## UNREAL TECH-TIPY

*Unreal* má se závěrem poměrně dlouhý vývoj. V otázce podporu hardware (zejména 3D kart) jsou ale stále ještě jisté problémy. Následující pár rádek by vám snad mělo pomoci:

### OBEČNÉ

*Unreal* je náročná hra. Absolutní minimum je P 166 s 3Dfx kartou či P 233 a 32 MB RAM. Ideální je počítač s procesorem Pentium II 300 nebo rychlejší, 3Dfx Voodoo2 či Banshee a 64 MB RAM. Na počítačích s procesory Cyrix, AMD K6 a K63 je vykreslován zejména rozlehly prostor s velkým počtem polygonů výrazně pomalejší. *Unreal* lze spustit buď normálně nebo v tzv. safe režimu. Druhou volbu používejte, jestliže se vám hra při normálním spuštění nerozeběhne.

### 3DFX

Pokud máte 3Dfx kartu, jestliže za vodou. *Unreal* ve verzi 2.20 podporuje všechny typy 3Dfx. Nejlepších výsledků dosahnete s Voodoo2, Banshee či Voodoo3. Pokud vám hra nebeží akcelerovaně, lze to nastavit volbou options → advanced options → drivers → GameRenderDevice → 3Dfx Glide.

### DIRECT 3D

*Unreal* podporuje ve verzi 2.20 i Direct3D rozhraní. Podpora je ale ve fázi testování, a tak mohou nastat problémy, včetně padání programu. Direct3D by mělo fungovat poměrně dobré kupříkladu s kartami Matrox G200, ale lze jej použít i Riva TNT či ATI Rage 128. Na většině počítačů je ale maximálně použitelné (dostatečně rychlé) rozlišení 640 × 480. Nastavte se volbami: options → advanced options → drivers → GameRenderDevice → Direct3D.

### OPENGL

Podobně jako Direct3D i podpora OpenGL je zatím ve fázi testování. Můžete ji zkusit použít s kartami, jako je Riva 128, Riva TNT či Rage 128 – rozdílně ale nezaručujeme funkčnost (podle zkušeností funguje spíše hůř než Direct3D). OpenGL nastavte následovně: options → advanced options → drivers → GameRenderDevice → OpenGL.

### SOFTWARE

Základní režim *Unrealu*. Pokud nemáte kartu 3Dfx a chcete hrát v rozlišení 800 × 600, doporučujeme vám spíš než zápas s betaverzem D3D a OpenGL zvolit software. Na plných 800 × 600 budete ovšem potřebovat tak PII 400 či Celeron 400 a rychlejší.

### Minimální požadavky CD engine:

PC 486/100, Windows 95, 16 MB RAM, 4x CD, SVGA 800 × 600/256 barev, zvuková karta

Minimální požadavky pro provoz s hudbou: P 200 (dop. PII), 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 vyzádají v průběhu instalace až trojnásobek 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 a. s. nenese zodpovědnost za škody, jež by mohly být způsobeny použitím téhoto programu.

CD bylo testováno antivirovými programy s databází k 31. 3. 1999.

GameStar tým



# Mechwarrior 3

Simulátor mechů

**FASA/Activision • Minimum: P 166, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 86 MB • 3D akcelerace: Direct 3D**

Mechwarrior je bezesporu nejslavnější simulátor mechů všech dob. Jeho druhý díl je pro mnoho hráčů stále tím nejlepším, co existuje (i přes fakt, že už je téměř tři roky starý). Nyní přichází díl třetí – a podle dema to rozhodně vypadá na pořádný nárez.

Největších změn doznala samozřejmě grafika a zejména prostředí (když se procházejete okolo těch obytných bloků, konečně vše chápete ve správných „rozměrech“), hratelnost zůstala stejně výborná. Už se nemůžeme dočkat léta, kdy by měl být *Mechwarrior 3* hotový.



zaměřování  
 zbraně  
 rychlosť  
 vypnout/zapnout  
 tepelný override  
 vycentrovat tělo  
 pohyb



# Kingpin

3D akční

**Interplay • Minimum: P 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, 3D karta, HDD 170 MB • 3D akcelerace: OpenGL**

Když jsme kdysi o *Kingpinu* slyšeli poprvé, příliš jsme mu nedůvěrovali. V posledních měsících se o něm ale náš specialista Honza Modrák vyjadřoval s velkým respektem a demo mu rozhodně dává za pravdu. Tahle nová 3D akce vy-

tvořená na enginu *Quake II* přímo sálá originalitou a atmosférou (mimo hodem, hudba má na svědomí Cypress Hill). Demo začíná v odporné díře, ze které se musíte promlátit hlava nehlava, pak najít prachy, koupit si bouchačku – a dál to už znáte. Takže bafněte ocelovou trubku, a hurá na pankáče.



skrčit se  
 inventář  
 použít  
 aktivovat/otevřít  
 nabít  
 pohyb

# X-Wing Alliance

**LucasArts/Activision • Minimum: P 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 47 MB • 3D akcelerace: Direct3D**

*X-Wing Alliance* navazuje na dobrou tradici *X-Wing* a *Tie Fighteru*. Obsahuje výborný single a velmi dobrý multiplayer – rozhodně by neměla uniknout žádnému fandovi vesmírných simulací (nebo stříleček, chcete-li) či Star Wars. Jako obvykle se můžete těšit na

Vesmírný simulátor



R zaměřit nepřitele  
 T zaměřit cíl  
 H zaměřit pro skok  
 F 1/3 vpřed  
 W přepínání zbraní  
 X nastavení laserů  
 F1 automatická střelba/autopilot  
 F9 dobíjení zbraní  
 F10 dobíjení štítu

propracované mise, ovládání s více než stovkou příkazů, báječnou hudbu a ozvučení. Jediné, co by vám možná mohlo zkazit zážitek, jsou hardwarové požadavky – na pomalejších strojích proto doporučujeme ztlumit detaily.

# Tanktics

**DMA Design/Infogrames (Gremlin...) • Minimum: P 90, 16 MB RAM, Windows 95/98, 20 MB HDD • 3D akcelerace: Direct3D**

O *Tanktics* se bude ještě dlouho povídат a hrát ji bude určitě každý z vás. Tato realtimová strategie má skvělý nápad (i když poněkud převzatý z *Netherworldu* na Spectru), hezkou grafiku, haldou legračních prvků (ovečky apod.), ale hlavně výbornou hratelnost. V kostce jde o to sbírat suroviny, ze kterých stavíte svoje válečné jednotky – tančíky, a to tak, že nejprve vyrobíte podvozek, pak motor, pak vlastní zbraň (existuje přehršel typů), a nakonec anténku, to abyste mohli tančík ovládat. To ale není všechno. Také můžete balvany zatarasit cestu nepřátelům nebo je navést přímo do lávového jezírka. Rozbité nepřátelské tančíky lze samozřejmě také recyklovat...

Realtim strategie



označit/cíl  
 chytit/pustit  
 útok  
 dopředu

**High Heat Baseball 2000****Sport**

*High Heat Baseball 2000* je, jak už název napovídá, sportovní simulátor jedné z nej-oblíbenějších her v USA. Pokud tedy patříte mezi příznivce tohoto (pro některé z nás ne-pochopitelného) sportu, určitě se vám demo na nový *High Heat* od 3DO zalíbí. Slibuje totiž super grafiku a perfektní hratelnost.

**3DO/Ubi Soft**

- **Minimum:** P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 40 MB
- **3D akcelerace:** Direct 3D

**Sports Car GT****Sport**

EA neustále rozšiřují svůj záběr. Dalším z přírůstků v jejich stájích je i *Sports Car GT* – simulátor silničních automobilových závodů (Indianapolis, Evropa apod.). Zatím sice není jasné, zda se tato hra zařadí mezi špičku (jako většina ostatních titulů EA), pokud jste ale fandy rychlých silničních aut, neváhejte a nasedejte!

**EA**

- **Minimum:** P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 27 MB
- **3D akcelerace:** Direct 3D

**Guardian of Darkness****3D akční/adventure**

*Guardian of Darkness* je akční adventura z duchovního prostředí. Jako mnich, člen tajné organizace, řešíte složité problémy onoho světa. Designéři Crya se zase jednou vy rádili, a vytvářejí hru, po které se vám budou ještě hezkých pár týdnů zdát hodně divné sny.

**Cryo**

- **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 69 MB
- **3D akcelerace:** Direct 3D

**LiveWire!****Akční/logická**

Občas se stane, že se objeví hra, která není ani velká, ani hezká, ba ani příliš ozvučená, ale všichni ji hrají. Právě taková je i *LiveWire!*, akční logická hra, kde se hraje o čas a o čtverečky, skrývající různá tajemství. Je celá ve 3D, což možná hratelnosti přidá ještě něco navíc. Uvidíte sami (a stejně jako my nebude moci přestat).

- **Minimum:** P 133, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 22 MB
- **3D akcelerace:** Direct 3D

**V-Rally****Sport/závodní**

*V-Rally*... *V-Rally*... to už jsem někde... Jo ahá, *V-Rally*!!! Před dvěma lety na PSX! Ano právě tohle tehdy tak úspěšné *V-Rally* se nyní dostává na PC. *V-Rally* patří do kategorie závodních simulátorů z prostředí klasických rallye jako např. britská RAC. Podstatné ovšem je, že před dvěma lety na PSX není dnes, a tak mnohá vylepšení, která jsme očekávali, se nakonec možná nedostaví, a *V-Rally* na PC nebude ani zdaleka taková bomba jako na PSX. Ostatně, posuďte sami.

**Infogrames**

- **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, Windows 95/98, HDD 32 MB
- **3D akcelerace:** Direct 3D

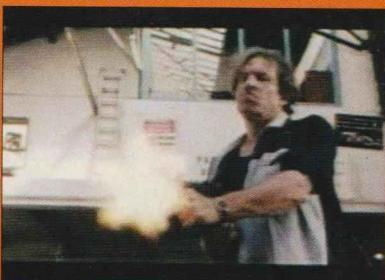
**Návody v češtině:**

I tentokrát pro vás máme na CD několik návodů na nejžhavější novinky:

- **Resident Evil 2**
- **Dreamland**
- **Silver** – tipy a triky
- **Requiem**

**Videa:****Taxi**

Trochu netradičně vám přinášíme trailer na nový film Luca Bessona, který by se měl právě touto dobou promítat v kinech. Rozpočet Taxi byl prý tak velký zejména díky množství speciálně upravených a následně totálně rozmařívaných aut. Inu, jak je u Bessona zvykem, bude to pořádný nářez!

**Patche:****Sin CTF (v. 1.04)**

Nový patch pro *Sin* obsahuje báječnou novinku – kompletní funkční a finální CTF do multiplayeru. Patch navíc obsahuje i SEDM velmi kvalitních CTF arén – prostě nirvana pro všechny, kdo hrají po síti. Patch samozřejmě vylepšuje i pár dalších drobností.

**Heretic II (v. 1.04)**

*Heretic II enhancement pack* není jen obyčejný patch opravující chyby. Obsahuje OSM nových map pro multiplayer, nové pohyby, zbraně, podporuje 3D zvukové karty a přidává mnoho dalších drobností. Pokud se *Heretic II* ještě stále trochu věnujete, nebudete zklamáni.

**Heretic II (v. 1.01)**

- **Falcon 4 (v. 1.06)**
- **Myth 2 (v. 1.21)**
- **Motoracer 2 (v. 1.34)**

# PLNÁ VERZE



## OUTPOST

### Instalace a první krůčky:

Instalace *Outpost* je vzhledem k tomu, že hra byla vytvořena tak, aby pracovala na operačním systému Windows 3.11, velice snadná a neměli byste při ní narazit na vážnější problém. Raději se vyhněte testování hardwaru, na některých strojích při tomto procesu dochází k problémům. Na našem CD je hra ve verzi 1.5 a obsahuje všechny updaty a patche (nové stroje a budovy), které k byly postupně vydány.



*Outpost* je strategická hra simulující situaci, kdy do Země narazí meteorit a následná exploze zničí veškerý život na naší planetě. Proto byla postavena vesmírná loď, na niž by se 200 kolonistů mělo vydat najít nový domov, a zachránit tak lidstvo před vyhynutím.

Vaším prvním úkolem by mělo být vyslání čtyř sond do čtyř galaxií, aby zde hledaly obyvatelnou planetu. Výběr není tak důležitý, tak prostě zvolte libovolné galaxie. Dalším krokem ve hře je dovybavení vaší lodě zbylými prostředky. Na cestu vezměte co nejvíce lidí, odpovídající počet Colonist Landerů (do jednoho narvete 50 lidí), jeden exemplář od každé družice a jeden Tokamak Reactor. Zbytek, pokud ještě zbyde místo, je na vás.

Až dorazíte na místo určení, vypusťte postupně všechno, co máte vypustit, a vrhněte se na povrch planety. Zde si na jednom z míst označených červenými čtverčky najdete vhodný terén (pokud možno rovný, s co největším počtem nalezišť minerálů, a postavte zde základ vaší kolonie).

Nyní je již pouze na vás, jak bude vaše nové působiště vypadat. Jako první je potřeba připravit základnu pro příjezd obyvatel. Lidé vydrží na oběžné dráze tak dlouho, kolik jste jim přiblížili do kufru potravin. Pokud vám tedy začnou po několika kolech umírat, musíte je dostat na povrch planety. V té době už byste měli mít v základně vybudováno několik zařízení a především CHAP, což je zařízení vytvářející ve všech prostorách dýchací atmosféru.

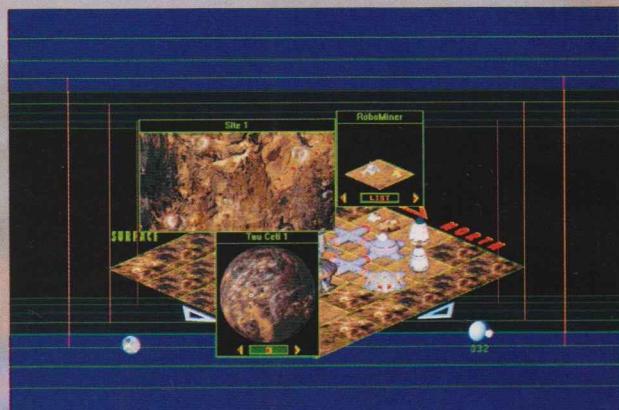
Po příjezdu kolonistů, ale i před ním, pokud budete mít čas, se dejte do stavby podzemních prostor. Vykopěte vždy štolu, vycistěte ji a v podzemí budujte přede-

vším rezidenční objekty. Pokud totiž nebudou mít vaši lidé kde bydlet, klesne jejich morálka, a až dosáhne na dno, obyvatelé vám utečou ke konkurenci. S dostatečným počtem obydlí si však zajistíte jejich oddanost, a až dosáhnete zvyšování morálky máte vyhráno a základní funkce základny jsou zabezpečeny.

V dalším hraní vám tedy nic nebrání a můžete se pustit do rozvoje vaší nové kolonie. Nezapomeňte na výzkum v laboratořích a na výrobu v továrnách. Zpočátku je dobré si vyrobit více buldozerů, aby se kolonie rychleji rozrůstala. Nebojte se ani těžit ve vzdálenějších dolech. Zásoby jsou vyčerpateľné a může se vám snadno stát, že se najednou octnete na

# Obsah CD 2

**Plné hry, které jsme vám nabízeli až doposud, spadaly výhradně do oblasti adventur a RPG, které možná nesednou každému. Tentokrát pro vás máme něco trochu odlišného – jednu z největších strategických klasik, hru *Outpost*.**



suchu. Nepodceňujte ani kriminalitu a znečištění a dávejte si dobrý pozor na rebely v druhé základně.

V případě, že byste se snad při dalším hraní dostali do nesnází, na CD je přiložen manuál a v jednom z adresářů je i program Adobe Acrobat 2.1, s jehož pomocí si manuál budete moci prohlížet. Doufáme, že se s *Outpostem* budete dobře bavit.

GameStar



### Co vás čeká příště:

V červnovém čísle se můžete těšit na speciální *Unreal* CD, které jsme pro vás chystáme ve spolupráci s GT Interactive. Bude obsahovat originální *Unreal* Soundtrack a stovky megabajtů těch nejlepších map, modifikací, epizod a dalších věcí, které pro *Unreal* existují. Pokud chcete již dnes vyzkoušet, co že to tedy na CD bude, naleznete na prvním CD u tohoto GameStaru *Unreal* speciál, který představuje zlomek toho co pro vás připravujeme.

**Dreamland****Adventure**

*Dreamland* je nová česká adventure, která je zajímavá svým příběhem, ale také hezkou grafikou a zvuky. Celkově působí dojem profesionálně vytvořeného dílka, o čemž vás může přesvědčit právě toto demo. Ovládá se myší.

**Warzone 2100****Strategie**

*Warzone 2100* je vlastně klasická RTS (real time strategie) v neklasickém a nutno říci že velmi líbivém 3D kabátě. Toto nové demo obsahuje i multiplayer a mnohem více technologií a jednotek. Ovládá se myší.

**Eidos**

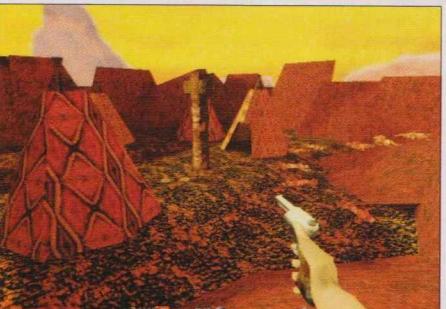
- **Minimum:** P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 23 MB
- **3D akcelerace:** Direct 3D

**North vs. South****Strategie**

*North vs. South* zná jistě každý Amigista (ale Wotane, i my zarytí PCčkáři jsme měli tu čest). Tentokrát to ale není žádná akce (s občasní taktikou) a skáčka, ale tvrdá makáčka na bednu. V této hře jde ale hlavně o řízení bitev na tahy ve velkém.

**Empire**

- **Minimum:** P 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 62 MB
- **3D akcelerace:** ne

**Wanted****3D akční**

Datadisky ke *Quakovi* se nesou v nejrůznějším duchu, ale western, ten tu opravdu ještě nebyl. *Wanted* ovšem vypadá velmi dobře a soudě podle dem se i docela dobře hraje. Jedinou nevýhodou tak je, že k plné verzi i tomuto demu budete potřebovat plného Quaka II. Věříme ale, že většina z vás tuhle hru má.

- **Minimum:** P 100, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 30 MB
- **3D akcelerace:** OpenGL

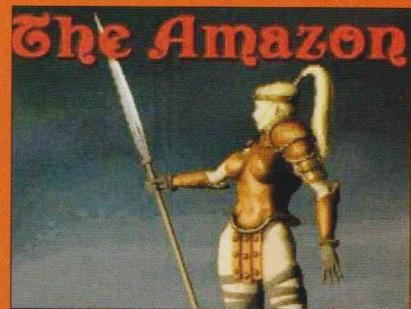
**X BtF****Simulátor**

Jeden by řekl, že *X: Beyond the Frontier* je podobná *Elite* jeko vejci. No a? Vše jako v *Elite*, navíc ve 3D a pěkně uděláno, tak co si víc přát? A navíc, soudě podle dema, *X* by mohla být opravdová bomba!! Dejte ale pozor, demo je zatím pouze v němčině a navíc strášně ukecané.

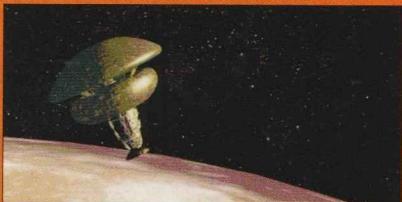
- **Minimum:** P 100, 16 MB RAM, Windows 95/98, HDD 30 MB
- **3D akcelerace:** Direct 3D

**Videa**

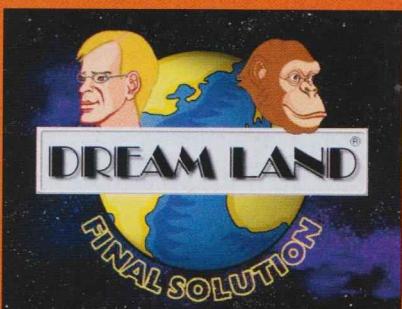
Na druhé CD jsme umístili dvě videa, která byste neměli minout. Je to připravovaný *Anachronox* (vypadá neuvěřitelně!) a video o jedné z postav *Diabla II* – o Amazonce.

**Obsah CD:****PLNÁ VERZE:**

Outpost



**DEMA:**  
*Dreamland*



Malkari  
Tank Racer  
Magix Music Maker, Music Studio  
*North vs. South*  
Q2 western  
X BtF  
*Warzone 2100*



**VIDEA:**  
*Anachronox*  
*DiabloII – Amazonka*

# Hra snů

**O**riginální nápad a nové myšlenky, zdá se, nemají v dnešním herním světě tolik místa, kolik si zaslouží. Neúprosná vůně peněz nedovoluje autorům věnovat se materiálu, který je zajímavý, a jsou producenty nuteni programovat náměty úspěšné a „zaručené“. Ono to však není až tak zlé – občas se najde zajímavý nápad, který třeba není úplně 100% zpracován, a přesto je u veřejnosti přijat velmi pozitivně.

A právě tohle je naše naděje. Ať hrájete hry deset let, nebo jen pár měsíců, jistě vás někdy napadla ideální

počítáčová hra, která beze zbytku splňuje vaše vysoké požadavky a zatím nebyla nikdy 100% rea-

lizována. Hra, kterou byste hráli od rána do večera, od pondělí do neděle, hra, kterou byste si, i přes svůj mizerní plat či kapesné, určitě koupili v obchodě. Před dvěma měsíci jsme vás požádali o vaše náměty; neprisko jich mnoho, ale o to více jsou zajímavé – najdete je v dolním pruhu. Hlavy dohromady jsme však dali i my, a na následujících rádcích vám předkládá-

**Šílená a nekonečná honička. Každý měsíc je vydáváno několik desítek her, na které si za pouhý rok nikdo ani nezpomene. Když jsme však nedávno otiskli další z negativních recenzí a otřeli si orosené čelo, řekli jsme si, že nebude jen pasivně sledovat trapné pokusy o originalitu a hratelnost a zkusíme si to sami.**

**A řeknu vám, není to sranka...**

me k posouzení 5 nápadů na hry, které bychom si z celého srdce přáli zahrát. Většina našich snů byla více či méně úspěšně splněna, a tak jsme vybrali jen ty, které se od existujících her značně liší. Některé jsou možná myšleny s nadsázkou, jiné jsou snad i realizovatelné, všechny však můžete bez zábran použít ve svých vlastních projektech. Jen do toho...

## Star Venture

Autor: Erben Arts  
Podoba: Elite, Parkan

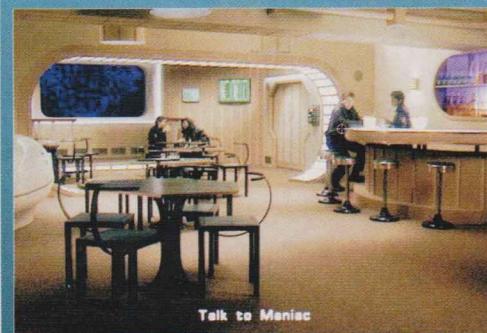
Vždy jsem obdivoval hry, které se nějakým způsobem přibližovaly realitě, ať už komplexností, rozsahem, či věrnou simulaci. Jednou z her, za jejíž předělávku jsem se již dlouho modlil, byl *Test Drive III*, který pro mne představoval totální svobodu za volantem. Protože se mi však právě tohle přání konečně splní bud' v podobě

*Drivera*, či *Midtown Madness* od Microsoftu, nabízí nápad na skutečně komplexní hru částečně na bázi *Elite*, ve které bych se mohl doopravdy cítit jako ve skutečném (i když sci-fi) světě.

Byla by to vlastně skloubení několika žánrů, o které se nedávno bez valného úspěchu pokusil ruský *Parkan*. Hráč by zastával roli vlastní postavy, která by se po počátečním nastavení vyvíjela a stávala se zkušeněji tak, jak je to obvyklé v RPG. Zpočátku by se vše odehrávalo v klasickém „first-person“ prostředí jako ve 3D RPG, kde byste se z posledního poslíčka vypracovávali na úctyhodného občana, získávali byste vlastní majetek, za který byste si koupili vesmírnou lod. Zde by následoval vesmírný simulátor, který by na planetách a vesmírných stanicích přecházel



zpět do 3D části. V té by byl samozřejmě velmi silný akční element, ale vše by bylo založeno hlavně na questech, vydělávání peněz, vaší reputaci a dovednostech. Nechybělo by ani najímání dalších členů party, kteří by pomáhali jak na planetách, tak ve vesmíru, kde by vytvářeli jakousi soukromou letku a například by chránili vaši obchodní lod. Třešničkou na dortu by pak bylo on-line provedení, kde by jednotlivé servery představovaly planety.



## Čtenáři sobě

**J**eště než vám představíme to nejlepší z toho, co nám do redakce přišlo, začneme tím úplně nejlepším, tedy vítězem. Autorem je Karel Tomas, který přišel s nápadem, který nás všechny fascinoval, a tak si svůj volant rozhodně zaslouží. (Karle, neuvedl jsi adresu, zavolej do redakce.) Za snahu bych také rád poďkoval všem ostatním účastníkům soutěže, jejichž návrhy se těžko daly zkrátit, a tak se tu neobjevují (Martin Skýba, Lukáš Vinter a další).

### Double Adventure

Zjednodušeně řečeno – adventure pro dva a více hráčů. Pro tuto velmi od-

vážnou ideu by byl nezbytný dostatečně složitý a nelineární příběh, který by bylo možné řešit více způsoby v závislosti na podmínkách, například jako reakce na předmět sebraný spoluhráčem (tj. když by jeden hráč sebral nějaký potřebný sutr, nesměla by se hra stát pro mne neřešitelnou, ale já bych jej již sebrat nemohl – musela by existovat alternativa), přičemž postavy by pochopitelně mohly spolupracovat, ale třeba i soupeřit a zabíjet se. Nápad obsahuje celou řadu zádroh – jak ukládat pozice apod., ale to už není moje starost, mě na této myšlence fascinuje, že by cosi existovalo a žilo svým životem současně se mnou a ovlivňovalo by samotnou hru.

Karel Tomas

**Co my na to:** Karel na rozdíl od ostatních nepřišel s konkrétním námětem, jeho jednoduchá myšlenka je však o to geniálnější – vždyť multiplayer je to, co hýbe světem, a možná by právě tenhle krok adventury oživil. Tento nápad by bylo určitě nesmírně těžké přenést na monitory, reálně to ovšem je. Když jsme v redakci nad námětem debatovali, shodli jsme se na tom, že ideálním materiálem by bylo detektivní vyšetřování a zároveň soupeření živých „šerloků“.

### Killer: The Dark Project

Nedávno vyšel *Thief*, moje nejoblíbenější hra, která mne značně inspi-

# Volby

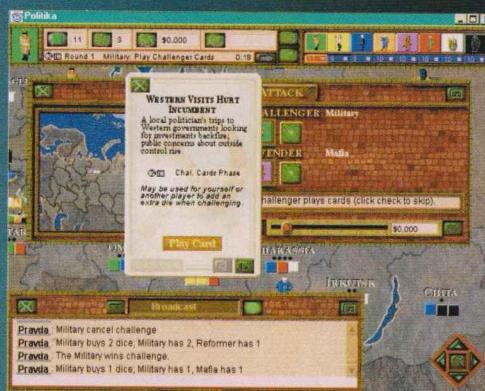
Autor: Švec & syn  
Podoba: Tom Clancy's Politika

Za nejlepší typ her považuji strategie, v nichž se dá co nejvíce šídit, podvádět, sesílat zlo a dělat řada dalších věcí, které dnešním „hodným“ strategiím chybějí a činí je zaměnitelnými. Moje vysněná hra stojí na jednom důležitém základě. Tím jsou NPC (počítacem řízené) postavy, které mají vysoký stupeň inteligence. Jinými slovy, jsou schopné samostatného rozhodování a mají nelineární průběh svého vývoje. Jen tak si začne hráč připadat jako v reálném životě.

Jako modelovou hru pro toto schéma bychom mohli zvolit hru Volby. V této hře by šlo o to, stát se starostou jednoho malého městečka někde v České republice. V úvodu byste si navolili obtížnost podle strany, za

kterou byste chtěli kandidovat (pokud byste chtěli hrát „nightmare“, zvolili byste Stranu přátel piva, ODS by naproti tomu byla na obtížnost „novic“). A o co by ve hře šlo? Jak už jsem uvedl, dostat se za čtyři roky na místo starosty a pak pokračovat dále. Přitom byste mohli využívat všech dostupných prostředků, jakými jsou novináři, nezávislí aktivisté, pomluvy, záměrně šířené lži pomocí sítě nohsledů a řada dalších.

Každá tato aktivita by samozřejmě měla dopad na morálku vašich stranických kolegů a některé by s sebou nesly i rizika (než začnete s atentáty, je dobré nejprve zkormovat místní policii). Na to všechno byste potřebovali peníze. Ty byste získávali ve formě sponzorských darů od firem, kterým byste samozřejmě

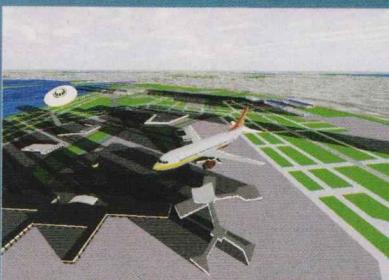


museli slibovat určité ústupky do budoucnosti, až byste byli „nahoře“. Vyročené hry by přišlo v podobě předvolební kampaně, kde by přicházely na řadu špinavosti nejvyšší úrovně – manipulace s hlasovacími lístky, předvolební pomluvy v tisku a v nejhorším i telefonátu Viktoru Čističovi.

# Airport Tycoon

Autor: Bocan Interactive  
Podoba: Kennedy Approach, Space Shuttle

Kdysi dávno jsem trávil bezesné noci u jedné z mála opravdu propracovaných strategií, které na osmibitech existovaly. Jmenovalo se to *Kennedy Approach* a živě si tuto hříčku dokázal představit dovedenou k dokonalosti. O co bylo? O letadla. Základem



všeho bylo letiště a hra by měla několik rovin. Jednak byste mohli zastavat funkci dispečera (jako ve zmíněném KA) – sledovali byste, kdo a odkud letí, koordinovali přistávání a starty letadel, občas by se vyskytla nějaká nepříjemnost nebo nehoda, a tak byste museli lety přesměrovávat jinam, nechávat letadla kroužit kolem věže atd. Později by byla hra ještě rozmanitější, objevila by se bouře, zavilý terorista nebo smrtící epidemie.

Druhá rovina by přišla na řadu v okamžiku, kdy byste si vzali úvěr v bankě, kupili si malinké letadlo, a stali se tak hrdými majiteli letecké společnosti. Pak byste nakupovali a prodávali letadla, vytvárali nejenstabilnější trasy, dělali reklamu, získávali zákazníky, své miláčky (letadla) byste vybavovali vším možným (tele-



vize, nobl záchod), válcovali konkurenici a vůbec dělali spoustu vylomenin. No, a když už by vám hra nepřinášela nic nového, proč si nesednout za knipl a nezapilotovat si? Ono řídit takový Boeing 747 je přece jen jiné kafe, než se natrásat v prňavoučké Cessné (s koženými sedadly za 2500 USD). Pokud vám tenhle nápad přijde šílený, jukněte se na to, co všechno dnes vychází (zdravíme jeleny).

rovala – co takhle udělat hru, ve které by nebyl hlavním hrdinou zloděj, ale nájemný vrah. Takový ten typ, co se nikdy neusměje, chodí celý v černém a čeká na převedení peněz, aby mohl zabít anonyma z fotografie. Zpočátku by vrah začínal jako poloamatér, přepravoval by se MHD a jeho cena by byla velmi nízká. Se stoupajícími zkušenostmi, schopnostmi a také vydělanými penězi (za které by si kupoval lepší vybavení) by cena stoupala a stoupala by samozřejmě i náročnost úkolů. Samotná hra by obsahovala precizní naplánování akce i její provedení. Problémy by dělala policie, konkurence i gangy.

Josef Šulc, Brno

**Co my na to:** Co k tomu dodat. Což o to, hra by to byla jednoznačně zajímavá, ono by bylo jistě skvělé zpracovat podobným způsobem moderního zloděje, který neprochází hrady, ale loupí v bankách, býtech či automobilech, ale vrah? To už je trochu moc. Rekl bych, že tentokrát by to nebojkotovalo jen Německo. A mimochodem, vraždění vás nějak láká, podobných nápadů (dokonce bych řekl i totožných) totiž přišlo hned několik.

## Animal

Druhý nápad je trochu odlišnější, a myslím, že nezejmavý. Nebude to rozhodně takové napětí, ale určitě dost velká zábava. Jednalo by se

o 3D akci s prvky strategie a simulace. Hlavním hrdinou bylo zvíře dle výběru, například tygr. Hra by pak spočívala v přežití – útoky pytláku, lovení zvířete. Hra by byla viděna z pohledu zvířete, což by bylo realističtější a zároveň obtížnější. Na rozdíl od Carmageddonu či Quaka žádny krvák nebo čistá akce, ale něco zábavného a zároveň poučného. Asi by to nebyl šlágr, ale dobré provedení a reklama by zaručily úspěch.

Josef Šulc, Brno

**Co my na to:** Tedy, nápad to není až tak originální, pamětníci si možná vzpomenou na simulátor vlka, faktum je, že by to mohlo být zajímavé, hlavně v případě možnosti srovnání

## TV Mania

Autor: Modrak Productions  
Podoba: Mad TV

Asi čekáte, že na vás vyrukuji s návhem na nějakou geniální 3D akci, viďte? Chyba lávky, ostatně, jedna geniální a bezchybná 3D akce už tu byla (*Doom*), takže jsem zvolil námět, který mi v hlavě straší už několik let a vrací se každou sobotu v pravé poledne (hádejte proč:-). Snad se jednou dočkám.



Finanční strategie jsou v poslední době neuvěřitelně stereotypní a přitom je právě v tomto směru mnoho neprobádaných končin, kam noha hráčova zatím nevkročila. Jednou z nich jsou média. V *TV Manii* by se hráč stal Vladimírem Železným, který dostane licenci na provinční kabelovou televizi a před sebou má cíl stát se mezinárodním programem se satelitním vysíláním. Nakupoval by filmy a pořady vůbec, vyráběl by ty původní, staral by se o zpravidajské pořady (vybíral by události a volil pořadí jejich důležitosti), a v neposlední řadě by se staral i o své zaměstnance a o provoz televizní stanice. Vše by se pochopitelně točilo okolo sledovnosti a reklamy, postupem času by stoupala sledovanost, zvyšovaly se zisky, diváci by se stávali náročnějšími, spouštěli byste nové stanice specializované na sport, zpravidajství, dětské pořady (vzorem budiž třeba brit-



ské SKY se snad tuctem stanic včetně tří sportovních:-) atd. atd. Myslím, že by to byl velmi zajímavý a především ohromně zábavný materiál, který by měl navíc další možnosti – nejenže by mohl existovat add-on v podobě ryze zpravidajské či veřejnoprávní televize, které se samozřejmě v mnohem liší, ale šlo by využít i ostatní média. Ono i vydávat seriózní či bulvární deník by mohlo být úžasné zábavné, nemluvě o časopisu počítačových her.

## NHL Hockey Manager

Autor: Animal Software  
Podoba: fotbalové manažery

Hokejový manažer. A je to venku. Tuším, že kdysi něco existovalo na 8bitu i 16bitu, ale to už je trochu pasé. Dost dobré to nechápu, fotbalových manažérů je habaděj, ale o hokej se skoro nikdo nezajímá, možná proto, že princip, na kterém NHL funguje, je od stereotypních fotbalových manaže-

rů značně odlišný. Jsou tu předsezónové drafty, hráči se namísto finanční náhrady obvykle „trejdou“ (tedy vyměňují) a i trenérská práce a určování sestavy jsou úplně jiné, nemluvě o vylepšování stadionu apod. Škoda, to vše slibuje skvělou zábavu, především samozřejmě zmíněná výměna hráčů. Hráči by pochopitelně měli určitá kritéria určující jejich celkovou cenu. Pokud byste si tedy chtěli pořídit hvězdu typu Jaromíra Jágra, museli byste nabídnout více hráčů, popřípadě i nějaká místa v příštím draftu a navíc si promyslet, zda ho vůbec dokážete zaplatit. A přesně v tomto bodě by myslím tkvěla celá zábava, která by se naprostě odlišovala od fotbalových manažérů, jež v podstatě již ani nemohou nic nového nabídnout.

Fandové fotbalů by jistě uvítali také další varianty jejich koníčka, ma-

nažering by se dal využít i u jiných sportů, ale proč nezůstat u toho nejoblíbenějšího. Zdeněk Nehoda, Pavel Paska – už tušíte? Ano, fotbalový agent, další zajímavá látka – starat se o kariéru deseti nebo dvaceti fotbalistů a vydělávat procenta z jejich zisku by mohlo být zajímavým zpracováním fotbalových manažérů z druhé strany.



mezi více druhy zvířat. O poučnosti tohoto materiálu není sporu, o úspěchu už více, opět však soudíme, že jako budgetový titul v USA by to rozhodně prorazilo.

### Reality Sim 1.0.1

Naše hra by šla hrát pouze po internetu. Při přihlašování do hry byste nejprve vyplnili obsáhlý dotazník (jméno, schopnosti, váha, zájmy apod.), který by počítač analyzoval a nabídlo možné zařazení pro příští hru – pokud byste napsali „tlustý, malý, kúrkák“, asi by to nebyl fotbalista, ale spíše gangster nebo řidič. Pak byste si zvolili, kde se byste se chtěli objevit, což by ovšem bylo závislé na velikosti dané hry, tedy počtu spojených ser-

rů apod. Po startu byste dostali nějaký ten peníz a... a žili byste. Žili byste, jak byste chtěli, dělali byste, co byste chtěli, vše by bylo na vás. Hra by nebyla rozdělena na žádné levele ani úrovni, a už vůbec by v ní nebyly úkoly. Vlastně, jeden by byl – žít.

Vítězslav Válka a Ondřej Šohaj, Brno

**Co my na to:** Tedy, co víc si přát – hry na realitu jsou jak známo nejzábavnější, takže v tomto směru jistě návrh Vítí a Ondry nemá chybou, jsou tu ovšem dva jiné, řekl bych ne-překonatelné, zádrhele. Mám totiž obavy, že podobně rozsáhlou hru si nezahrájeme ještě pár desítek let – je takřka vyloučené něco tak grandiózního nacpat do počítače, nemluvě

*o nepředstavitelných finančních a personálních nákladech – jakákoliv omezení by znamenala ztrátu svobody a tedy jediného smyslu této hry. No a pak, jak historie ukázala (*Ultima Online*), nebylo by řidičů, nebylo by úředníků, všichni by vraždili. To by byl svět, panečku...*

*Děkujeme všem, kteří nám do redakce zaslali své poučné nápadы. I když jsme mohli uveřejnit jen ty nejlepší, inspirovaly a těšily nás všechny. Pokud vás časem ještě něco napadne, neváhejte a pošlete nám to.*

*S pomocí zbytku redakce sestavil Jan Modrak, návrhy byly redakčně upraveny a kráceny.*

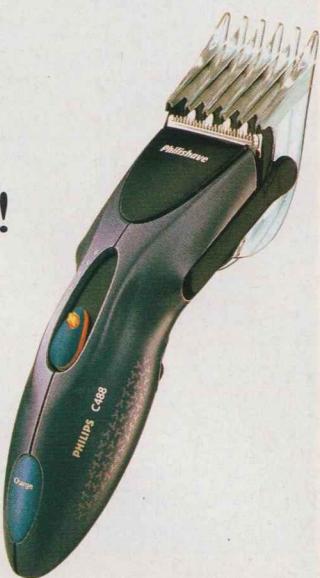
9 0125

# Philishave

Utuž si design!



Bere tě ten účes? Tady se dozvíd, jak na to. Nejdřív vezmeš Philips – zastřihávač vlasů. Pak přelouskneš návod, což nepotrvá více jak minutu. Pak chytnéš dědu, kámoše, nebo toho chasníka, co bydlí přes ulici, a budeš na nich chvíli pracovat. S dobrým účesem, nebo ze sítě a ne méně než s dvacáti nastaveními střihu je pak můžeš zkrášlit podle vlastního (nebo i jejich) výběru. Budou tě za to milovat. Navíc od půlky dubna nejmíň do prvního července dostaneš jako dárek pěnové tužidlo Wella Design, takže si můžeš utužit design (k modelům HQC 488 a HQC 446).



# PHILIPS

*Let's make things better.*

## Žebříčky

### ČESKÁ REPUBLIKA

1. Polda (Zima Software)
2. Alpha Centauri (EA)
3. SimCity 3000 (EA)
4. Resident Evil 2 (Virgin)
5. Dračí historie (JRC)

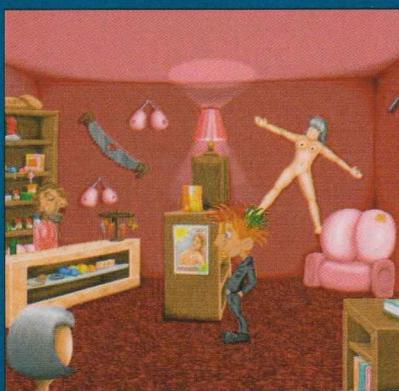
### VELKÁ BRITÁNIE

1. Championship Manager 3 (Eidos)
2. X-Wing Alliance (Activision)
3. Rollercoaster Tycoon (Microprose)
4. SimCity 3000 (EA)
5. Half-Life (Sierra)

### USA

1. Everquest (Sony)
2. SimCity 3000 (EA)
3. Heroes of Might and Magic (3DO)
4. Monopoly Game (Hasbro)
5. Frogger (Hasbro)

Dvě překvapení – jednak návrat *Dračí historie* v České republice (JRC udělalo se zlevněnou edicí genialní tah)



a především úspěch třetího dílu *Championship Manageru* v Británii. Ten zde totiž za pouhé dva dny prodal 70 tisíc kusů, čímž překonal letitý výkon *Red Alertu* s „pouhými“ 35 tisíci. Jinak vše při starém – *Polda* v Čechách opět první a v USA Hasbro opět dvakrát v TOP 5.

## GameStar



● První veřejná ukázka druhého dílu velice úspěšné akční hry *MDK* by měla být na E3.

Tak se alespoň vyjádřil distributor, jímž je společnost Interplay. V *MDK 2* se opět setkáme se starými známými postavami z jedničky, tedy s hlavním hrdinou Kurtem, se psíkem Maxem a s tak trochu trhlým doktorem Hawkinsem, kteří se tentokrát musí vypořádat s invazí větřelců. Všechny tři charaktery budou hratelné, což znamená, že v určitých fázích budete nutně vyměnit Kurta buď za čoklíka či doktora. Každý má totiž jiné dispozice a odlišné vlastnosti, jež jsou použitelné pouze na určitých místech hry. *MDK 2* již nevyrábí tým Shiny, ale BioWare, jenž použil multiplatformový interně vyvíjený Omen engine.

# Novinky

### Ultima má zpoždění

Origin Systems jsou momentálně zřejmě maximálně vytíženi, neboť pracují hned na třech frontách. Kromě titulů *A-10 Wart Hog* a neustálého vylepšování *Ultimy Online* je samozřejmě jejich největším tahá-



kem již deváté pokračování takřka dvacet let staré série *Ultima*. Špatnou zprávou však je, že datum vypuštění se posouvá až na třetí čtvrtletí tohoto roku. *Ultima Ascension*, jak se devátý díl jmenuje, nás zavede do země Britannia, jež konečně dostane slušivý 3D kabátec. Přiběh v podstatě začne tam, kde v osmém pokračování skončil. Avatar se po svém dobrodružství na Paganu vrádí do Britannie, kde se však v jeho nepřítomnosti stalo mnoho věcí. Zlá síla, známá jako The Guardian, se konečně rozhodla úplně si podrobit veškeré



*MDK 2* zatím vypadá na důstojné pokračování svého staršího bratříčka. Na E3 se však konečně ukáže v reálu, na což se opravdu hodně těšíme.

● Po loveckých hrách zřejmě přichází další fenomén, který rozohýbe americkou populaci. Již dvě firmy totiž oznámily práce na „býčích“ projektech. První tuším přišla Activision a hned krátce poté přicupitali chlapci ze Sierra Sports, kteří kutí hru s názvem *Professional Bull Riders*. Autoři dokonce obstarali licenci stejněmenné společnosti a projekt zaštítí i sedminásobný mistr světa v jízdě na býcích Ty Murray společně s legendární postavou tohoto „sportu“ Tuffem Hedemanem. Zajímavá je jistě možnost hry jak za kovboje, tak za zuřivého bý-

obyvatelstvo Britannie a uvěznila Lorda Britishe. Avatar se tak dostává před nový úkol, kterým je osvobození své země od zlé moci, což nebude vůbec lehké. Proti němu se totiž opět postaví spousta nestvůr, na jejichž likvidaci je určeno přes 40 nejrůznějších zbraní a kouzel, bude muset vyřešit velké množství zapeklitých hádanek, k čemuž mu dopomůže hlavně váš bystrý mozek – cesta ke zdárnému konci bude zkrátka velmi trnité. Richard Garriot však zatím nikdy vysloveně nezklamal, a vypadá to, že se tak nestane ani v tomto případě.

### Slibná Bouře nad Evropou

Letecké simulátory jen tak nevymřou. Rozpracováno jich je několik a v tomto roce by měl přibýt další přírůstek od firmy Looking Glass Studios, jež vyvíjí hru s názvem *Flight Combat: Thunder Over Euro-*



pe přímo pro Electronic Arts. Veškeré boje se budou odehrávat ve čtyřicátých letech, konkrétně v průběhu druhé světové války. Hratelnost by měla být natolik vyvážená, aby si na své přišli jak úplní nováčci, tak již mnoha boji zocelení a ostřílení profici. Letadlo by mělo být opravdu hodně – od jednodušších pro samotného pilota až po mohutné bombardéry pro více lidí. Autoři slibují autentické letové vlastnosti i systém škod, změny počasí, renderovaný terén za pomoci vlastního enginu, několik známých historických budov a samozřejmě multiplayer volbu. Zároveň byla spuštěna

ka, což má prý zajistit dostatečně dlouhou zábavu. O naprosté úchylnosti autorů svědčí i jejich vyjádření o tom, že hra bude obsahovat všechno možné pravdivé statistiky, vysokou umělou inteligenci všech protagonistů, možnost vytvořit si vlastního kovboje či býka a spoustu dalších drobností. Navíc se ve hře objeví realistická jména nejen všech vrcholových kovbojů, ale dokonce i býků (což určitě ohromí spoustu lidí). *Professional Bull Riders* je naplánována na září, ale myslím, že do našich končin poputuje opravdu jen pár kopíí. Amerika však dozajista šíří již nyní.



● Po rodině Simpsonových či nedávném převedení seriálu South Park na PC,



oficiální internetová stránka ([www.fctoe.com](http://www.fctoe.com)), na níž naleznete spoustu podrobnějších informací a obrázků. Zároveň zde máte možnost vyhrát několik triček. *Flight Combat: Thunder Over Europe* je prozatím naplánován na konec roku, avšak podle vyjádření autorů je možné, že ještě dojde k nějakému menšímu skluzu.

### Battlezone II se blíží

Bývá již nepsaným pravidlem, že po úspěšných hrách většinou přijde pokračování. Nejinak je tomu i v případě akční strategie *Battlezone*, která se dočká svého mladšího bratríčka. Jistě, *Battlezone* sice tak úplně nesplnila veškerá očekávání (hlavně autoři



očekávali větší prodejnost :-), avšak i přes to se jednalo o zdařilý a dalo by se říci, že i v mnoha směrech inovativní kousek, spojující 3D akci s realtime strategií. I přes tento menší „neúspěch“ by měla *Battlezone II* pokračovat v nastoupeném trendu, avšak hra by měla být do značné míry vylepšena. V první řadě se má zpríjemnit interface, což má hráčům zajistit lepší komfort. Vylepšení se dočká umělá inteligence

všech jednotek. Styl boje by se měl odlišovat podle stupně jejich zkušeností, což v praxi bude znamenat, že nové jednotky začnou útočit takřka bezhlavě, kdežto ty mnoha bitvami ošlehané již budou vědět, jak šetrít střelivem, jakou v dané situaci zvolit zbraň, zkrátka jak nejlépe využít svých schopností. Jejich množství bude myslím více než 30 jednotek a 25 zbraní (plánuje se více než 30 jednotek a 25 zbraní), neboť vaši armádě pokryje opravdu široké spektrum, normálními vojáky počínaje, mnoha druhy vozidel a mnoha druhy



letadel pak konče. Během zuřící bitvy si můžete zavolat o pomoc, různě si uspořádávat své jednotky či se v případě nouze například katapultovat do bezpečí. Také multiplayer stránka hry nabídne spoustu netušených možností. Chybět nebudou jak klasické deathmatchy, tak spíše strategické mise či týmová hra, kdy každý hráč může mít odlišnou roli, cílem je docíleno vzájemné spolupráce. Vypadá to, že Pandemic Studios by už z druhým dílem díru do světa udělat mohli. *Battlezone II* se má objevit někdy v létě.

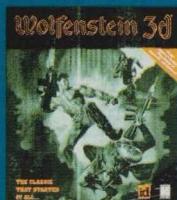


### Stalo se

**1. května 1997** – Společnost Bandai po úžasném úspěchu v Japonsku vydává v USA a Evropě hračku Tamagotchi, virtuální zvířátko, které si mluví život. I u nás si získává obrovskou popularitu a je následováno množstvím podobných produktů i na počítačích.

### 5. května 1997

Na svět se dostává *Wolfenstein 3D* od společnosti id Software. Akční hra z období druhé světové války v podstatě zakládá žánr 3D akčních her. Ač nedrží primát, jako první dokázala pobláznit statisíce fandů a připravila půdu pro *Doom*, splněný sen (témař) všech hráčů.



**11. května 1997** – Garry Kasparov, jeden z historicky nejlepších šachistů, vzdává šestou partii s počítačem Deep Blue od IBM a celkově prohrává poměrem 2,5 : 3,5. Po desítkách let snažení byl tedy lidský mozek poražen. I na normální PC vznikají kvalitní šachové programy (nejnovější je *Chess-Master 6000*), jež dokáží potrápit leckterého mistra...



**květen 1987** – Britský časopis Your Sinclair před dvaceti lety recenzoval *Saboteur II*, *Arkanoid*, *Into the Eagle's Nest* či *Marble Madness*. V TOP 10 stále

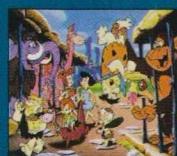
vede golfový simulátor *Leaderboard* od US Gold před *Bomb Jackem* a *Perboyem*. V 17. čísle je také poprvé přiložena kazeta s demy nových her, programů či s plnými verzemi her starších.

**IDG GameStar**



bychom se ve čtvrtém čtvrtletí tohoto roku měli dočkat také Freda Flintstone a komplet celého městečka Bedrock. Tvrincem je tým

**Adrenalin Interactive**, distributorem pak poměrně se rozrůstající společnost SouthPeak Interactive. Ačkoliv tento námět přímo vybízí k tvorbě nějaké hopsačky stylu *Jazz Jackrabbit*, kupodivu půjde o 3D bowling. Samozřejmě ne ledajáký, neboť se nebude



odehrávat v normálních regulérních podmírkách zastřelené haly, ale dráhy budou rozesety po celém městečku. Na výběr bude vícero hráčů, všichni se ovšem objevovali v seriálu, jenž měl premiéru již někdy v 60. letech. Setkáme se tak nejen s Fredem, ale například také s jeho nerozlučným kamarádem Barneym, oběma manželkami a s dalšími oblíbenými postavičkami. Bedrock sice není nějak rozlehle městečko, avšak bowlingových prostředí by mělo být více než dost. A pokud vás již házení koulemi přestane bavit, můžete si zajít třeba na brontoburger. No není to bezva?

● K-D Lab, firma, jež prosula prapodivnou hrou *Vangers*, si prostě s přehnanou originalitou nedá pokoj. Na letošní rok má

totiž připraven další titul nepodobný tomu předchozímu. Hra se bude jmenovat *Mechosoma* a stejně jako *Vangers* se může hrát hlásit ke kombinaci snad všech herních žánrů. *Mechosoma* by totiž měla obsahovat prvky akce, závodění, strategie, RPG a adventure, zkrátka opět takový hybrid. Příběh je hodně zamotaný, takže se snad ani nemá smysl snažit ho nějak pochopit. Důležité je, že se ve vozidlech zvaných mechos budete pohybovat ve třinácti odlišných světech a plnit zde nejroztočivější úkoly. Přesné datum vypuštění ještě není známo, v nejbližších dnech by se však mělo objevit demo. Poté již budeme moci říci, zda půjde o stejnou slátaninu jako v případě *Vangers*, či nikoliv.

## Hrajeme

Tento měsíc se v redakci nesl ve znamení hraní velkého množství titulů, ze kterých bylo velmi obtížné vybrat jen tři nejhranější. Přestože jsme, snad trochu náhodně, vypichli dva kousky, nezapomeneme zmínit i ty ostatní. Stále se pochopitelně hraje *Doom*, který se na monitorech objevuje zdaleka nejvíce, ale připadá nám trochu nudné vám to stále opakovat, v multiplayeru mu tentokrát nepříliš úspěšně konkurovalo demo *Daikatany* a, pravda, velmi zajímavý *Redline* od Accolade. *Shadow Warrior*, který si minule vedl tak dobře, tento měsíc propadl. Kromě toho jsme dlouhé hodiny strávili i u dema *Kingpinu*, druhého dílu *TOCA*, a ti z nás, kteří mají PlayStation, ujeli na *Metal Gear Solid*.



### ROLLERCOASTER TYCOON

*RCT* je snad na první pohled trochu tuctová hra (vzpomeňme na *Theme Park*,

*Theme Hospital*, *Transport Tycoon*, tj. vesměs velmi podobné hry), pravda je ovšem trochu jiná. A i kdyby, bohatě stačí její návykovost, o čemž se vedle drtivé většiny redakce přesvědčili i mnozí zaměstnanci IDG a redaktori našich sesterských časopisů.

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

První hra, která nám vydržela druhý měsíc, řekl bych dokonce, že se zde

*HOMM3* stala ještě populárnější. Pokud se vám ještě nedostala do pracek, rozhodně o ní zauvažujte, její návykovost je prostě neuvěřitelná a neprestánete hrát, dokud nezdoláte poslední úroveň. O tom může vyprávět Chalid, Wotan, Viktor, Tomáš a dokonce i Karel Papík.



### Nelineární příběh

*Tachyon: The Fringe*, tak se bude jmenovat nově vyvýjená 3D vesmírná akční adventura od firmy NovaLogic. Děj se ode-



hrává v pět set let vzdálené budoucnosti, kdy světu vládnou obrovské megakorporace a svou silou si vynucují poslušnost všech. A právě v této době se náš hrdina dostává do nezáviděných situací, kdy je vržen do lítého boje mezi jednou z megakorporací GalSpan a frakcí odpadlíků Bora, jež se zcela nesmyslným zákonům nehodlá podřizovat a pokouší se uchovat si svou nezávislost. Na jakou stranu se hrdina přikloní, již bude záležet jen na vás. Podle autorů nebude příběh *Tachyonu* ani zdaleka tak lineární jako u ostatních her obdobného typu. Spíše naopak. Už začátek je pří poměrně originální, neboť dobrodružství nezačne na nějaké základně, ale zjevite se přímo uprostřed pustého vesmíru, odkud vaše kroky povedou, kam jen budete chtít. Hra pak na ně zareaguje po svém. Bude tedy pouze na nás, zda se striktně držet určité hlavní dějové linie, nebo si jen tak lézt, prozkoumat vesmír a plnit úkoly, které

s dějem prakticky nesouvisejí. Bohužel, s vícero informacemi NovaLogic do tisku příliš nepospíchá, takže snad někdy příště. Každopádně, *Tachyon: The Fringe* by měla být hotova již ke konci roku.

### Add-on ke GTA

Hra *Grand Theft Auto* nevstoupila do naší komunity s pražádnou pompou, o to větší však bylo překvapení, když si i přes tento menší handicap dokázala získat celou řadu skalních fanoušků. A zcela právem. Ještě před plánovaným vydáním druhého pokračování však *Gathering of Developers* vydá add-on s názvem *Grand Theft Auto: London 1969*.

Jak již název napovídá, děj bude zasazen do 60. a 70. let a bude se hrát v temném podsvětí Londýna. A právě v tomto období se musíte z více



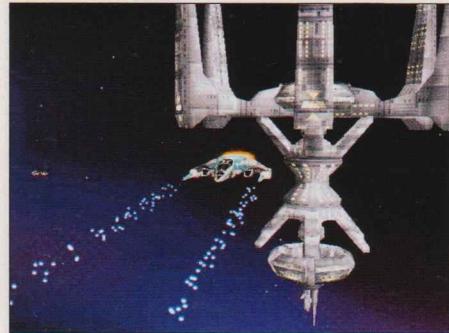
méně bezvýznamného kriminálníčka pomocí nejrůznějších podvůdků, krádeží a vražd prosadit až do samotného čela tehdejší „mafie“. Je tedy celkem jasné, že opět nebudete s nikým jednat v rukavičkách.

V packu se objeví přibližně 30

misí, nové charaktery a mapy, dalších 30 aut a šedesátiminutový soundtrack obsahující převážně taneční skladby. Dobrá zpráva putuje i těm, kteří se první díl *Grand Theft Auto* líbili, avšak již se k němu nestačili dostat, neboť add-on bude zároveň obsahovat i plný první díl. Počkejte si na květen. Ještě stále si myslíte, že se vám koupě add-onu nevyplatí?

### Akce s bojovými stroji

Ještě donedávna takřka „simulátor only“ společnost NovaLogic se hodlá vymanit



ten měsíc déle – hovoří se až o čtvrtém čtvrtletí tohoto roku. Zatím jsou informace opravdu velice kusé, avšak větší várka se dozajista objeví již v květnu na E3.

● Násilí ve hrách je téma, o němž by se dalo mlvit předlouhé hodiny. Dva američtí senátoři (jeden republikán, druhý demokrat – a pak, že se neshodnou) si dokonce před časem na tomto víceméně populistickém tématu hodlali založit svou politickou kariéru. Nevím, nakolik se jim tento krok podařil uskutečnit, avšak podobné aktivity jsou čím dál tím více zaznamenávány i v jiných koutech světa. Tak například ve Francii si nedávno jedna nátlaková skupina s názvem Familles de France vynutila okamžité stažení několika titulů ze všech her-

ních obchodů v celé Francii. Důvodem samozřejmě byla jejich „nízká sociální hodnota“ a „vysoké prvky násilí“, jež podle této skupiny vedou k neustálému zvyšování kriminality mládeže. Samozřejmě šlo o staré známé tituly jako *Resident Evil 2*, *Sanitarium*, *Carmageddon II*, *Grand Theft Auto*, *Unreal* či *Wild 9*. Zmiňovaná skupina hodlá jít až tak daleko, že se chystá podniknout určité kroky vedoucí k totálnímu odstranění těchto titulů za hranice Francie. O neustále se rozšiřující skupině aktivistů, kteří odsuzují násilí v počítačových hrách, pak svědčí i obdobný příklad, kdy se o zakázání prodeje určitých titulů „zasloužila“ přímo vláda jedné země – nechtěj bych nikomu křivdit, ale pokud si dobré vzpomínám, pak se jednalo o vládu brazilskou.

# GameStar

● Will Smith, Kevin Kline, Kenneth Branagh a Salma Hayek – to jsou jména, která zazáří v novém filmu s názvem *Wild, Wild West*. Jeho námět si však propůjčili též lidé v SouthPeak Interactive,

a tak se můžeme těšit i na stejnojmenné počítačové zpracování, jež by mělo takřka kompletně kopirovat příběh filmu. V této akční adventuře se tedy ujmete rolí Jamese T. Westa a Artemuse Gordonu, s nimiž budete muset čelit skupině toužící zabít stávajícího prezidenta. Kromě velice hbitých prstů si procvičíte také vnitřek mozkové ulity, neboť hádanek práv bude, jak by řekl Mireček, habakuk. Film by měl do amerických kin proniknout přibližně 2. července, avšak na samotnou hru si počkáme ještě o nějaký





z této škatulky a zkouší své schopnosti i v ostatních herních žánrech. Po celkem zdařilé third person akci *Delta Force* tedy už v létě do obchodů vtrhne jejich další prvotina – tentokrát first person akční hra s názvem *Maximum Overkill*. Podle všechno se však nejedná o žádný klon *Dooma* či *Quaka*, neboť hlavní roli by měly hrát převážně obrnené, po zubaře vybavené válečné stroje. *Maximum Overkill* nabídne přes 40 single misí zasazených do světa budoucnosti, kdy proti sobě soupeří dvě znesvářené strany, a okolo 20 nejrůznějších bojových strojů (10 vzdušných a 10 pozemních). V multiplayer módu si hru zahráje až 32 hráčů, a to i přes herní internetový server NovaWorld. Kromě toho se NovaLogic nadále drží svého oblíbeného kopýtka a kutí další produkt ze série svých leteckých simulátorů s názvem *F-22 Lightning III*, o němž jsme informovali už v minulém čísle.

### Zax je toho loket

Pokud se vám někdy zdál sen o tom, že jste s vesmírnou lodí ztroskotali na naprostě neznámé planetě, kde vám jdou všechni po krku, a nevíte, jak dopadl, pak si určitě musíte počkat na titul *Zax* vyvíjený firmou



Reflexive Entertainment, kde bude podobný příběh servírován. *Zax* je průzkumným vojákem budoucnosti a při jednom z jeho častých výletů vesmírem se

mu rozbití lodě, a on je přinucen nouzově přistát na jedné z dosud neznámých planet, kde, jak později zjistí, mu skoro každý tvor zde žijící z neznámého důvodu usiluje o život. Ačkoliv by se podle obrázků na první pohled mohlo zdát, že jde o čistou RPG, není tomu tak. *Zax* je totiž podle autorů titulem mnohem akčnejší. Je však již poměrně častým zvykem, že akční hry současnosti se s prvky adventur či RPG titulů míchají, a ani *Zax* není žádnou výjimkou. Proto se kromě střílení bude muset používat i ta část těla (-censored-), která občas chybí našim politikům. Multiplayerová stránka hry nabídne mnoho stylů, od



náznaků se tato situace již brzy změní. Zájemců je prý hned několik. Datum vydání ještě nebylo stanoveno, ale všeobecně se *Zax* očekává na přelomu roku.

### Další ralye

Pokud všechny herní novinky za poslední dva měsíce čtete opravdu pozorně, jistě vám neuniklo, že po velikém úspěchu *Colin McRae Rally* se s těmito druhy závodů doslova a do písmene roztrhl pytel. Třetím nebo dokonce čtvrtým ohlášeným titulem se tak stává hra s názvem *Boss Rally* vyvinutá týmem Boss Game Studios. V případě *Boss Rally* nejde tak úplně o novou hru, neboť již před nějakým tím časem se tato



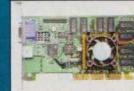
se nechal slyšet, že hlavním cílem je udělat hru natolik realistickou, nakolik to jen bude možné. Já tedy jen doufám, že k výhře nebude potřeba jezdit opravdu celých 24 hodin čistého času. *Le Mans 24 Hours* mají naplánován start již na letošní léto.

Jméno týmu Pitbull Syndicate asi nikomu neříká. Když vám ale prozradím, že jeho členy je i pár lidí, kteří pracovali na úspěšné automobilové sérii *Destruction Derby*, tak již pravděpodobně budete tušit určitou kvalitu. A právě tento tým se dohodl s firmou Accolade na nové závodní hře s velice podobnou tematikou jako původní *Destruction Derby*. Ostatně, již samotný název, *Demolition Racer*, o mnohem

## Hardware

### RIVA TNT2 PRORÁZÍ

Na letošním CeBITu, kam jsme zaskočili jen na skok, bylo kromě jiného k vidění i mnoho nových grafických karet postavených na čipu TNT2. Poté co 3Dfx odkoupilo firmu STB a hodlá vyrábět 3Dfx karty monopolně, soustředili se všichni velcí výrobci 3D karet (Diamond, Creative, Elsa a další) na nové čipy od nVidia a S3. TNT2 byla na výstavě v desítkách počítačů, což naznačuje, že sériová výroba je opravdu na spadnutí a nových karet bychom se mohli dočkat již koncem dubna či v květnu. Zatím není jasné, zda bude TNT2 ve více variantách lišících se rychlostí (podobně jako Voodoo3), první vzorky jsou totiž taktovány na 125 až 175 MHz, což znamená, že jsou o 50–90 % rychlejší než TNT (nejrychlejší varianta TNT2 je přibližně stejně rychlá jako nejlepší Voodoo3 3500). TNT2 se bude dodávat se 32 MB paměti a s volitelným TV výstupem. Kromě TNT2 byly k vidění i vzorky nového čipu TNT Vanta, který by měl být levnější (a zřejmě pomalejší) variantou. Karty s čipem TNT Vanta budou pravděpodobně vyroběny s 8 nebo 16 MB paměti.



### 3DFX VS. NVIDIA VS. ATI

Grand Master B z VoodooExtreme si dal tu práci a pokusil se na základě zpráv hlavních výrobců grafických karet porovnat, kdo to komu v roce 98 natřel. Schváleně, typujete jako vítěze 3Dfx? Tak to jste vedle jak ta jedle! 3Dfx: 5,9 milionů čipsetů (Voodoo1/2, Banshee), nVidia: 7,5 milionů čipsetů (Riva 128, TNT) a ATI: 23 milionů čipsetů (Rage PRO). NVidia tak prodala o 27 % více čipsetů (karet) než 3Dfx. To vše je ale směšné ve srovnání s ATI, které svého úspěchu dosáhlo hlavně díky OEM prodejům (karty dodané v nových počítačích).

**GameStar**

Nepůjde ani tak o klasické závodění, ale spíše o navození atmosféry nelítostného ničení protivníků, a to hned v několika prapodivných módech, s ještě podivnějšími vozidly, kterých ovšem bude celkem 16, což je více než dost. Tratí se pak objeví o něco méně, ale 12 je oproti konkurenčním titulům stále ještě dostatečné množství. *Demolition Racer* by prý mohl být hotov již na konci tohoto roku. Snad nakonec nevznikne nějaká „lacina“ splácanina.

V rejstříku společnosti Interplay se objevila nová divize zaměřená na strategické hry, 14 Degrees East. Divizi vede již ostřílený herní veterán Brian Christian a podle všechno se nedostatku práce věru nemusí obávat.

Nezáhánil ani francouzská společnost Infogrames Entertainment, která si pro svou nadcházející závodní hru nechala licencovat ve světě velice prestižní jméno Le Mans, a to dokonce na rovných pět let. O samotné hře je prozatím známo pouze pár útržků souvisejících právě s touto smlouvou. Předně se titul bude hodnotit názvem *Le Mans 24 Hours* a objeví se v něm veškeré stáje a jezdci, kteří se závodů zúčastnili v roce 1998 (24 týmů a 48 vozidel). O všech samozřejmě budou k dispozici velice podrobné statistiky a informace. Další zárukou určité „vnější“ kvality je pak i licence oficiálních pravidel od firmy Automobile Club de l'Quest (ACO). Rick Reynolds, ředitel sportovní divize Infogrames,

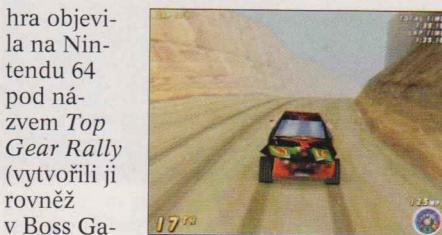
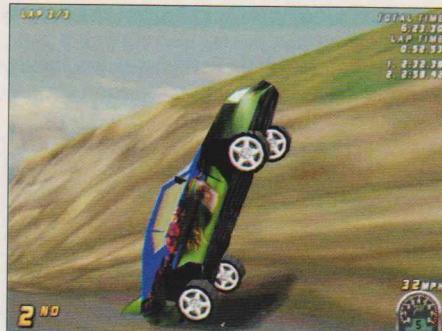


## V přípravě

### JMÉNO HRY

JMÉNO HRY	TERMÍN VYDÁNÍ
Age of Empires 2	2. čtvrtletí 1999
Battlezone 2	srpen 1999
Black & White	3. čtvrtletí 1999
C&C: Tiberian Sun	září 1999
Daikatana	červenec 1999
Dark Reign 2	červenec 1999
Descent 3	květen 1999
Diablo II	září 1999
Discworld Noir	květen 1999
Drakan	duben 1999
Driver	duben 1999
Duke Nukem Forever	3. čtvrtletí 1999
Dungeon Keeper 2	2. čtvrtletí 1999
Earthworm Jim 3D	březen 1999
Flanker 2.0	květen 1999
Flashpoint	2. čtvrtletí 1999
Fly	duben 1999
Gabriel Knight 3	2. čtvrtletí 1999
Gothic	3. čtvrtletí 1999
Half-Life: Team Fortress	2. čtvrtletí 1999
Hidden & Dangerous	květen 1999
Hired Guns 2	2. čtvrtletí 1999
Homeworld	květen 1999
Horké léto 2	2. čtvrtletí 1999
Indiana Jones & Inf. Mach.	září 1999
Interstate '82	květen 1999
Kingpin	duben 1999
Max Payne	3. čtvrtletí 1999
Mechwarrior III	červen 1999
Messiah	1. čtvrtletí 1999
Midtown Madness	3. čtvrtletí 1999
Need for Speed 4	4. čtvrtletí 1999
Outcast	2. čtvrtletí 1999
Prince of Persia 3D	srpen 1999
Rayman 2	2. čtvrtletí 1999
Quake III Arena	červenec 1999
Quake III Arena test verze	duben 1999
Shadow Company	březen 1999
SW: Force Commander	srpen 1999
System Shock 2	4. čtvrtletí 1999
Theme Park 2	4. čtvrtletí 1999
Total Annih.: Kingdoms	červen 1999
Unreal Tournament	květen 1999
V-Rally	duben 1999
Wizardry 8	2. čtvrtletí 1999
Werewolf: The Apocalypse	září 1999

### TERMÍN VYDÁNÍ



hra objevila na Nintendo 64 pod názvem *Top Gear Rally* (vytvořili ji rovněž v Boss Game, tenkrát ovšem pro firmu Kemco), a nutno dodat, že zájem nebyl zase tak ohromný. Spiše naopak. „Písíčko“ však tomuto druhu her dává přeci jen větší možnosti, a tak snad můžeme očekávat nějaké to rapidnější zlepšení. Na výběr bude několik druhů single módů, 16 aut a 6 raly tratí (neoficiálně se hovoří o tom, že prý budou naprostě vymyšlené). Podle vyjádření autorů by měly být závody opravdu zábavné a zároveň velice realistické, což ovšem nejdost dobře dohromady, takže jako obvykle si budeme moci vybrat z několika různých závodních módů. Oproti verzi na Nintendo 64 nebude chybět již tradiční 3D akcelerovaná grafika a prý i další, tentokráte

herní vylepšení. *Boss Rally* bude distribuovat SouthPeak Interactive a v Americe se objeví již v průběhu dubna. Nás však samozřejmě více zajímá datum, kdy by hra měla nakouknout i do Evropy – a tím je prý květen.

### Zima Software jede

Kdo by si před těmi několika málo lety, kdy české firmy vydávaly technicky zastaralé, i když v podstatě dobré hrátky hry jako *Tajemství Oslího ostrova* či *7 dní a 7 nocí*, pomyslel, že i v naší malé zejméce se mohou vyrábět konkurenční schopné „západní“ hry. Jak je vidět, situace již zřejmě k této době dozrála, neboť vbrzku budou celosvětově vydány tituly *Flashpoint* od JRC a *Hidden & Dangerous* od Illusion Softworks. Těmito dvěma společnostem však doslova před očima roste další česká konkurence v podobě firmy Zima Software, kterou snad všichni znají hlavně díky jejich adventuře *Polda*. Zima Software nezahálí a kutí hned tři projekty. Prvním je poměrně očekávaný *Polda 2*, jehož bychom se měli dočkat



přibližně v září – první informace, včetně exkluzivního obrázku, naleznete na jiném místě tohoto GameStaru. Druhým titulem by se měla stát klasická realtime strategie *Dimension Hartross*, která by měla přinést do tohoto malilinko stagnujícího žánru trochu svěžího vzudu. Příběh sice nebude příliš originální, budete totiž postaveni do čela armády, jež má zabránit mimozemšťanům v přístupu do sluneční soustavy, ale mezi ty originálnější prvky však určitě bude patřit možnost hrát na dvou místech současně, šponzáž za nepřátelskou linií pomocí špiónážních

## GameStar

Posuďte sami. Do konce roku by totiž měli vytvořit tři hry na motivy Star Trek a dále jsou ve vývoji hry *Tanktics*, *Chess 99*, *Sklansky's Table Poker*, *Conquest 2* a posledním kouskem by měla být gambling hra s licencí kasina Caesars Palace. Pokud tedy všechny hry mají opravdu vyjít již v tomto roce, lidé ve 14 Degrees East budou mít opravdu náplň.

• V Kalifornii sídlící vývojářský tým Infinite Machine, založený designérem hry *Dark Forces II*: *Jedi Knight* Justinem Chinem, se jako jeden z mnoha dalších rozhodl licencovat *Unreal* engine (momentálně vyvýjených her na *Unreal* enginu je prý již kolem dvaceti) pro svou 3D akční hru, jež má vyjít až kdysi

v roce 2000. Do tohoto okamžiku jedinou známou věcí je fakt, že hru bude distribuovat GT Interactive.

• Pravděpodobně jedna z vůbec nejlepších her PC historie a dost možná, že nejen jí, *Tetris*, se v tomto roce opět zjeví na našich monitorech. Jejím tvůrcem nemůže být nikdo jiný než firma Hasbro Interactive, která si licenci na hru s názvem *Next Tetris*, opatřila u společnosti The Tetris Company. Podstata této staré klasiky samozřejmě zůstane nezměněna (jinak by snad ani nešlo o *Tetris* :-), nová však bude grafika, možnost multiplayeru a přibudou i různé stylы herních módů, jež by měly *Next Tetris* správně okořenit. Jistě si pamatujete, že Hasbro Interactive již do no-

vého hávu oblékli také postarší tituly jako *Frogger* či *Centipede 3D*, a bohužel herně nešlo o žádné velké záchrany. Snad se tento nezdar nebude opakovat i tentokrát. Ruku do ohně bych za autory *Next Tetris*, Blue Planet Software, ovšem nedal. Moudřejší budeme snad na konci roku.



• 3D akční titul *Aliens vs. Predator* se stal jednou z nejočekávanějších her blízké budoucnosti. Tohoto faktu si jsou velice dobře vědomi i jeho stvořitelé ve společnosti Fox Interactive, a tak si pro hromadu „hladových“ krků připravili poměrně monstrózní, měsíc trvající, multimilionovou marketingovou akci. Neúčastní se jí samozřejmě sami, ale přizvali si také další firmy jako Creative

sond, používání chemických zbraní, kdy musíte dávat pozor na měnící se povětrnostní podmínky, či vyvolání zemětřesení. Hra *Dimension Hartross* by se spolu s dalšími víceméně originálními prvky a efekty měla objevit již ke konci června. Třetím, a zároveň tedy posledním rozdělaným titulem, je akční hra zasazená do cyberpunkového prostředí s názvem *Death Tracer*. Děj nás занese do světa



budoucnosti, respektive přímo do krvavého střetu rebelů s korporacemi. Dějová linie má být neobyčejně kvalitní a interakce s okolím opravdu veliká – ovládat prý půjde i hodně vozidel, auty počínaje a ponorkami konče. Zdá se, že i u nás se začíná blýskat na lepší časy.

### Strategie z Rakouska

Někomu se může zdát, že ryzí originalita v počítačových hrách již delší dobu nemá v této branži místo. V podstatě je to pravda, nicméně na druhé straně je nutno dodat, že vývojáři mají dobrých nápadů jistě dost, ale spíše jsou, zcela logicky, nuceni vyrábět ty produkty, z nichž se vytíráská



co nejvíce peněz. Přesně takovým artiklem jsou dozajista nejrůznější druhy real-time strategií. Obrovského boomu hodlá využít také rakouská firmička Neo Software, jež si pro nás chystá budovatelskou strategii s názvem *Die Völker*. Do rukou nám bude svěřen jeden ze tří národů, s nímž musíme ovládnout celý svět. A to jak za pomoci hrubší síly, tak diplomatických schopností. Prvním národem jsou Amazonané, kteří jsou považováni za divoké válečníky, druhým je pak rasa říkající si Pimmoms, jež je zvláštní svou barvou pleti (je modrá) a magickými schopnostmi, třetí v pořadí je potom jakýsi hmyzí národ Sajkis. *Die Völker* by měla být



hrou poměrně rozsáhlou, o čemž svědčí i fakt, že by se v ní mělo objevit přes 80 nejroztočivějších potvůrek i jednotek a okolo 70 budov. Podle veškerých indicií by hra měla být dokončena již velice brzy. Sledujte bedlivě několik příštích měsíců.

Daniel Zvěřina & Jan Modrák  
9.01.26

### Konzole

#### OFICIÁLNÍ PARAMETRY PŘÍŠTÍ GENERACE PLAYSTATION CPU

128bit „Emotion Engine“  
Frekvence procesoru 300 MHz  
Vyrovnávací (cache) paměť:  
Instrukce 16 KB  
Data 8 KB + 16 KB (ScrP)

#### HLAVNÍ paměť

Typ: Direct Rambus (RDRAM)  
Velikost: 32 MB  
Rychlosť prenosu z/do pamäti  
3,2 GB/s

#### Koprocesory

FPU (jed. pro výpočty v plovoucí čarce)  
Vektorová jednotka  
Výkon FPU: 6,2 GFLOPS

#### Formát komprimované grafiky

MPEG 2

#### Grafický čip: „Graphics Synthesizer“

Taktovací frekvence: 150 MHz  
Rychlosť grafické sběrnice: 48 GB/s  
Šířka grafické sběrnice: 2 560 bit  
Polygon rate: 75 M/s (Riva TNT – 7,5 M)

#### Zvuk: SPU2 procesor + hlavní procesor

48 kanálů s ADPCM kompresí plus další softwarově programovatelné a počítané  
Vzorkování: 44,1 kHz nebo 48 kHz

#### IOP I/O Procesor

CPU: PlayStation (současný) procesor  
Taktovací frekvence: 33,8 MHz nebo 37,5 MHz  
Sběrnice: 32bit

#### Typy rozhraní

IEEE1394, Universal Serial Bus (USB)  
Komunikace přes PC-Card (PCMCIA)

#### Disková zařízení

CD-ROM a DVD-ROM

**GameStar**

Labs, Prima Publishing, internetový server *mplayer.com* a oděvní společnost Big Dogs specializující se na prodej sportovního a spodního prádla. A právě spolupráce s posledně jmenovanou je velice zajímavá, neboť v jejich pobočkách by měly viset plakáty *Aliens vs. Predator* a prvních 10 tisíc šťastlivců, kteří si hru koupí, v krabicích objeví kupón na volný pář spodáků Big Dogs. Ostatně slogan pro tu akci zní „Hra tak děsivá, že vám raději dáváme pář spodáků zadarmo“. Nepotřebujete náhodou nějaké již nyní?

Podle vyjádření týmu VB Designs, jež vyvíjí 3D fantasy RPG hru *Infinite Worlds*, nebyla nakonec poměrně překva-

**BLACK ISLE**  
studios

pivě dotažena do konce dohoda o její distribuci s RPG divizí firmy Interplay, Black Isle Studios. David Allen z VB Designs bohužel neudal žádne bližší vysvětlení, a tak se tedy pouze musíme spojit s tím, že práce na *Infinite Worlds* všechny pokračují dál a že se hledá jiný distributor. Stejně jako v každé jiné RPG se i v této hře vyskytne spousta zbraní, kouzел, monster a NPC postav pro tento žánr naprostě typických. Zajímavé je, že již nyní se *Infinite Worlds* hratelností srovnává s klasickou sérií *Wizardry*. Ostatně, přesvědčit se můžete sami, když si z jejich

web stránky ([www.vbdesigns.com](http://www.vbdesigns.com)) stáhnete veřejnou betaverzi.

Poslední zprávy ohledně firmy Activision hovoří o tom, že se společnost chystá vydat přibližně 23 milionů dolarů na koupi poměrně „lacné“ firmičky Expert Software specializující se na vydávání levných budget verzí her (například od firmy Sega PC). Vypadá to, že v Activision přehodnotili svou stávající filozofii a hodlají se více orientovat právě na levnější a více méně průměrné tituly, které ovšem v Americe slaví obrovský úspěch. Tuto domněnkou také podporuje předchozí transakce, při níž Activision zakoupili společnost Head Games zodpovědnou za vydání „lovecké“ série *Big Game Hunter*. Snad to ale nakonec s Activision nedopadne zase tak zle.

**Pokud jste si po zajetí bosse Andrease spokojeně oddechli a rozloučili se s kulatou postavičkou tupce Majera, připravte se na nejhorší. Jeho šikovné ruce a ostrý intelekt se vracejí!**

**V**rekordní době od započetí práci se chýlí ke konci tvorba druhého dílu nejprodávanější hry loňského roku, *Horkého léta*. I když idea pokračování se zrodila autorům v hlavách téměř okamžitě po dosažení většího úspěchu, na grafické stránce se začalo pracovat až v listopadu. Za necelých pět měsíců je tedy téměř kompletní jak příběh, tak i jeho kabát a do vydání další české skvěle vypadající hry zbývá už jen několik týdnů.

I napodruhé se s naším příhlopým krajancem podíváme do exotických končin naší planety, tentokrát však navštívíme jiný kout v jiné době. Ptáte se,

# Horké léto 2

ale ztratil posvátný druhokam Purpurový salamandr. A hrdina z dob budoucích měl ukradený artefakt pomoci vrátit. Ale co s nouzou Majerem? Obětovat bohům! To se Majerovi samozřejmě nelibí, a tak je vaším úkolem přesvědčit starého šamana o Majerově schopnosti zhostit se složité mise. Po první části hry, jež děj se odehrává v indiánské vesnici a v níž musíte obelstít oteklého (rozuměj svalnatého) indiána Silvestra, následují ještě tři další (a delší). Během nich navštívíte westernové městečko, které hledá šerifa, kolemstojící hory, poušť i doupě zločinného Dinga. Zpočátku jednoduchý děj se pořád-



ně zamotá, objeví se nové postavy, okultní síly, dávno ztracené civilizace a spousta dalších překvapení.

Oproti prvnímu dílu vás čeká hned několik důležitých změn, a to nejen v místech, na nichž se to projevuje nejrůzněji. Čistá adventura byla protento-krát doplněna akčními či logickými vložkami, včetně několika „her ve hré“ (jako je poker nebo střílení syslů a zloduchů). To by mělo přinést zajímavé osvěžení do zaběhaného schématu „promluv-seber-použij“, doufeme jen, že se některá z těchto hříček nestane zákysovým místem pro ty z vás, jejichž hlava je rychlejší než ruka.

Nový kabátek vypadá, jak podle obrázků zajisté seznáte sami, opravdu dobře. Kresby pocházejí od renomovaného českého kreslíře Jana Štěpánka, který,

jak sám tvrdí, má Divoký západ rád, a proto pro něj kreslení bylo mnohem snazší. Grafika navíc nebude jen seskládaná z několika obrazovek, ale ve hře bude použit paralaxní scrolling, což znamená, že obrazovky budou scrollovat ve více rovinách, jak to známe z *Broken Swordu* nebo *Dreamlandu*. O zvuku je zatím známo málo, snad jen to, že o dabing se opět postará Zdeněk Izler. Zda k němu přibude i ženský hlas, zatím není jisté. *Horké léto 2*, které by mělo být v prodeji někdy v červnu, vypadá zatím podle všech informací velice nadějně. Svojí délkou pravděpodobně nepřekoná gigantický *Dreamland*, bude však rozhodně bodovat dabingem, grafikou a humorem.

Tolik vlastní preview. Teď přejdeme k tomu nejzajímavějšímu, rozhovorům se členy tímu HL2.



jak se neschopný trouba dostal do jiné doby? Náhodou. Při stárodavném rituálu severoamerických indiánů přivolávajícím pomoc v těch nejtěžších situacích se cosi nepovedlo, a místo naořejaného dobroruha s einsteinovským mozkem a s tělem Arnolda Černočerného se před sklícenými indiány objevila postavička právě opačných vlastností. Co se vlastně stalo? Houževnatý, leč mírumilovný kmen Hatana-palatů byl, mimochodem již poněkolikáté, přepaden krvežíznivým banditou Jednockým Dinem. Na této situaci není nic tak smutného. Šikovné ruce indiánů sešíjí stany, unesou ženy a ukradnou koně, tentokrát se

**České adventury zážívají skvělé časy.** Vedle *Horkého léta* dokázala hráče oslovit především adventure *Polda*, jež se mj. vyznačovala kvalitním a především „slavným“ dabingem. Vzhledem k úspěchu tedy není divu, že autoři chystají druhý díl, který prý bude daleko rozsáhlější a graficky i dějově propracovanější (vicevrstvý paralaxní scrolling, propraco-



vané animace). Na scénáři pracuje jeden z nejlepších scénáristů v tomto žánru, vše se bude točit kolem továrny na klonování známých osobností, a dá se tedy očekávat zapojení politiků a umělců. Na *Poldovi 2* intenzivně pracuje zkušený tým lidí složený z tvůrců několika úspěšných českých her, a máme se tedy načítat. Dočkáme se přibližně v září, již nyní vám však předkládáme vůbec první exkluzivní obrázek ze hry.

## Polda 2

## Jan Štěpánek, hlavní grafik

Jak jste se vůbec dostal k malování a později k práci na počítačové hře?

J. Š.: Jako malého kluka mne zaujaly komiksy a začal jsem je obkreslovat či vymýšlet vlastní. Příležitostně publikuju již od roku 1966 (ve Večerní Praze mi vycházely vtipy), ale k mému hlavnímu zájmu, komiksům (které zde dříve v podstatě neexistovaly), jsem se dostal až v roce 1989, kdy začal vycházet časopis „Kometa“, pro který jsem nakreslil Čapkou Válku s mloky, později jsem dělal i Cestu kolem světa za 80 dní a spoustu dalších věcí. Někdy v té době jsem začal i s ilustracemi – kreslím do Ikarie, ilustruji Rodokapsy a knihy – hlavně pro děti, včetně několika učebnic. A co se týče her, jednoho dne mě kontaktovala firma JRC, jestli bych pro ně nechtěl něco namalovat. Dělat počítačovou hru je pro mne naprostá nová zkušenosť – je to kupříkladu hodně týmová práce, musím se řídit předepsaným scénářem, spolupracovat s animátory a dalšími lidmi.

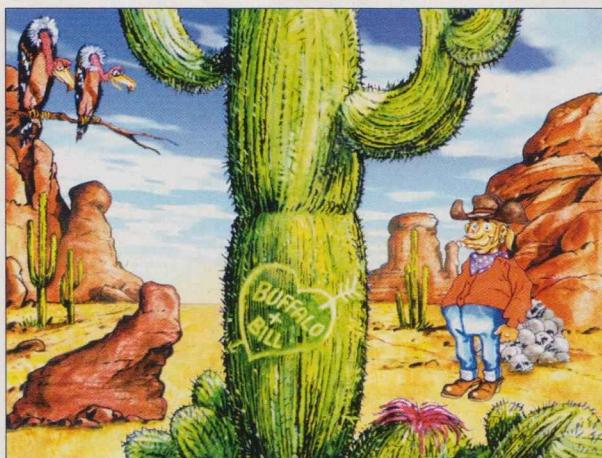
**Řeknete nám stručně, jakou technikou obrázky pro hru vůbec vznikají? Podaří se vám prosadit i vlastní nápady?**

J. Š.: Já dostanu instrukce od scénáristy, které zpracuji na papír v jednoduchém náčrtu. Pokud je v dané obrazovce něco zálužného, tak ještě ukážu náčrt scénáristovi, a pak už rovnou kreslím. Kreslím normálně na papír, vybarvují barvami.

Náš vydavatel, u kterého se scházíme, to pak všechno nascanuje a poše počítačovým grafikům, kteří to pak dále upravují. A co se týče nápadů, kupodivu má scénárista pro mé vtipky většinou pochopení, takže když s nějakým příjdu, snaží se ho někam dodatečně napasovat.

**Ted, když je hra téměř před dokončením – jak se díváte zpětně na to, co jste vytvořili? Hodláte se pustit do další hry?**

J. Š.: Mé počáteční obavy z nezvyklé práce se částečně rozptýlily, když jsem se seznámil s dějem a zjistil, že celá hra se odehrává v mém oblíbeném prostředí westernu. Zaujal mě také příběh – ono se vůbec lépe kreslí něco, co má hlavu a patu. Je fakt, že práce na hře pro mě byla dost časově ná-



## Centauri Productions, programátoři

Pokud vím, HL2 není váš první projekt na poli počítačových her. Můžete v krátkosti říct, na čem všem jste se už v minulosti podíleli?

CP: Samozřejmě. Pokud jde o hry, tak máme za sebou dva větší projekty. Rytíř grálu byl rozsáhlý dungeon, který jsme dělali pro firmu Vochozka Trading někdy v devadesátém šestém. Druhý jsou Hovniválové aneb Záhada komiksu, což je pro změnu rozsáhlá adventure pro JRC z minulého roku. Jinak jsme ještě dělali pář koberčních aplikací, vesměs nezajímavé záležitosti.

**Co chystáte dál? Poběží na vám vyvýjeném enginu i jiné hry?**

CP: V plánu je několik dalších věcí. Především Gooka 2 opět s paní Bouškovou, pak pravděpodobně něco s Kájou Saudkem a Ondřejem Neffem. Zrovna teď rozjíždíme jeden projekt s JRC – reklamní adventure s drogovou tematikou; kreslí to Filípek a grafika vypadá dost dobré. Pak ještě jeden projekt, ale o něm zatím nesmíme mluvit. Možná taky zkusíme něco vlastního (když zbude čas).

## Viktor Bocan, scénárista a designér

Viktore, ty jsi vlastně jediný člověk, který dělal i na prvním Horkém létě – je to tak?

V. B.: Ano. Do HL jsem psal dialogy a Majerovy hlášky a spolupodílel jsem se na příběhu. To, že jdeme do druhého dílu s kompletně novým týmem,

je na jednu stranu škoda, na druhou stranu dobře – můžeme všechno dělat úplně jinak.

**HL2 se odehrává na Divokém západě. Jak to?**

V. B.: No, odehrává no. A co? Ne, vážně: Divoký západ je perfektní prostředí pro všechny vtipky a legrácky, navíc Honza Štěpánek, hlavní grafik, Divoký západ miluje a kreslení mu fakt jde od ruky. Současně je kovbojské městečko v jakémusi západákově skvělou kulisu pro akční scény a hry ve hře, které by měly Horké léto 2 výrazně oživit. A tak bude hráč hrát poker, účastnit se soutěže v pití, střílet sysly a kovboje a dělat spoustu dalších věcí, které zatím nechci prozrazovat.

**Tady v GameStaru se stáráš o strategie, proč už po druhé tvoříš adventuru?**

V. B.: Mno, od náročné a namáhavé práce v GameStaru si také musím občas odpočinout. Na adventurách mám příležitost uplatnit smysl pro humor, což ve strategiích dost dobré nejde, přítelkyně navíc tento styl her zbožňuje. Já sám mám sice raději strategie, ale dobrou adventurou (např. Broken Sword) nepohrdnu.

Tomáš Varošák

9 0127

## Horké léto 2

Žánr: adventure

Vývěj: Centauri Production/JRC

Vydává: JRC

Plánované dokončení: červen 1999

Hotovo z

80 %

První dojem

Dobrý

Pokračování nejprodávanější hry loňského roku. Vypadá dobré, ale na zbytek si budeme muset ještě počkat.



Viktor, vrchní grafik Jan Štěpánek a několik Majerů.

# UNREAL TOURNAMENT

V třetím čísle GameStaru jste se poprvé dočetli o *Unreal Tournamentu*, multiplayerovém pokračování *Unrealu*. V příštém čísle vás čeká exkluzivní recenze. A abychom vás na tento slavnostní okamžik dostatečně připravili, přinášíme další konkrétní informace, galerii nových obrázků, krátký rozhovůrek a především soutěž o trofej.

**U**nrealu se na nás valí hned několik. Pomíne-li 20 her, které využívají jeho technologie, kromě *Tournamentu* se můžeme těšit na pokračování a mission pack s podtitulem *Return to NaPali*. Obě pro Epic a GT Interactive vyvíjí Legend, takže mají hoši z Epicu dostatek času na vyladování *UT* a navíc, narodil třeba od id

Software, mají hotovou technologii, takže „jediným“ jejich úkolem je vytvoření a vybalancování pravidel, design levelů a vůbec celé hry. Pro nově přicházející čtenáře, kteří nečetli naše preview, připomínám, že *Unreal Tournament* je kompletní hra zaměřená na multiplayer – očekává se přes 40 map a několik různých typů pravidel od CTF a týmové hry až po velmi originální úpravy. Singleplayer část však bude, a nejenom tak ledajaká – chystají se velmi chytří boty, kteří budou schopni hrát nejen obyčejný dethmatch, ale i všechny existující pravidla. Cílem hry jednoho hráče bude stát se Grand Masterem a stupinek po stupínku se zdokonalovat v boji v deathmatch.

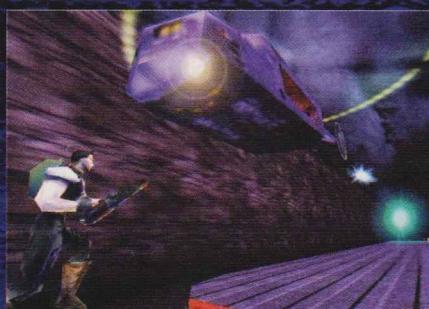
Velmi zajímavou funkcí, kterou by *UT* mohl získat jistý ná-

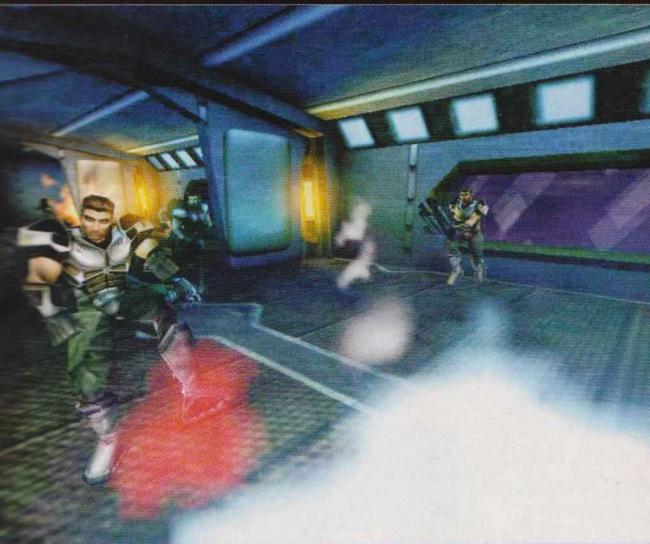


skok před konkurencí, je spolupráce se společností Net Games USA, která na adrese [www.net-gamesusa.com](http://www.net-gamesusa.com) provozuje velmi rozsáhlé statistiky, ze kterých je zřejmé, kdo je nejlepší. Jednak je k dispozici tzv. globální logování, které je napojeno na všechny internetové servery, existuje však i možnost logování vašich lokálních her na síti, nebo jen z jediného počítače při souboji s boty. Informace, které program zaznamenává, jsou velmi podrobné, kromě počtu fragů je to například i úspěšnost s jednotlivými zbraněmi na jednotlivé protivníky, nebo také

naopak, který soupeř či bot vám způsobil největší problémy – díky propojení s html (standard internetových stránek) je zajištěno velmi přehledné zobrazení, zaručena je i ochrana proti hackování, takže se nemusíte obávat o regulérnost. Net Games umožní objektivní zjištění nejlepšího hráče a tím i navýšení míry soutěživosti.

Ještě než se vrhneme na krátký rozhovor s Jayem Willburem, bych vám rád prozradil malé překvapení. Zatímco v tomto vydání jsme pro vás na hlavním CD připravili menší vý-





běr těch nejlepších map a úprav pro *Unreal*, příště se predplatitelé dočkají absolutní lahůdky v podobě plného CD, na kterém najdete jednak klasický „best of“ obsah, tedy několik set MB toho nejlepšího stuffu pro *Unreal*, co je k dispozici, ale také zhruba 10 minutové video, ve kterém opět Jay Willbur podrobně představí *Unreal Tournament*, a vy se tak budete moci vedle recenze sami přesvědčit, jak skvělá hra to je, a třešničkou na dortu pak bude oficiální soundtrack ze hry, včetně exkluzivního remixu. Snad ani nemusíme připomínat, jak zajímavý to bude exemplář, hudba z *Unrealu* patří mezi nejlepší, co se z počítačových reprobelen dosud linulo, takže pokud čirou náhodou ještě nejste predplatitelé, vite, co dělat.

### Rozhovor s Jayem Willburem

Jay Willburem je v Epicu přes byznys – neprogramuje, nedesignuje, stará se o propagaci

a zkrátka zajišťuje budoucnost Epicu. O *Unreal Tournamentu* však v téměř vše – původně jsme byli trochu zklamáni, že byl jediným, kdo si na nás krátce před dokončením hry udělal čas, avšak posudte sami, jak se s tím vypořádal.

**Jaké změny byly provedeny v enginu a jak se změnil interface?**  
J. W.: Zpracovali jsme především na sítovém kódu, který by měl být definitivně optimalizovaný – změny poznají především hráči, co zkoušeli *Unreal* po internetu a nebyli příliš úspěšní. Zde je obrovské zlepšení. Tim Sweeney také zrychlil zobrazování postav a jejich animací, takže to nyní vypadá daleko živěji a reálněji. Razantně se ovšem změnil i interface, který byl kompletně předělan a nyní vypadá tak trochu jako Windows, takže se v něm každý perfektně vyzná. Hned základní verze *Unreal Tournamentu* bude podporovat D3D i Open GL a všechny standardní i nestandardní 3D karty.

#### Plánujete oficiální turnaje?

J. W.: Jasné, sice zatím nic kon-

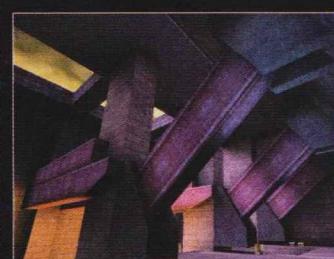
krétního nevím, protože to má spíše na starosti GT, ale bylo by skvělé uspořádat turnaje po celém světě. Například bychom měli amerického *Unreal* mistra, evropského *Unreal* mistra a australského *Unreal* mistra – kdekoliv by hra byla úspěšná, mohl by se uspořádat oficiální turnaj. Nakonec bychom uspořádali mistrovství světa a zjistili Grand Mastera.

**Myslíte že multiplayer hry jsou budoucností zábavního průmyslu?**

J. W.: Nemyslím, že by multiplayerové hry způsobily zkázu hry jednoho hráče, hry jako *Unreal* nebo *Half-Life* jsou velmi zábavné, každopádně však bude aspekt multiplayeru stále důležitější. Myslím, že se hry budou vydávat spíše směrem *Ultimy Online*, s herními světy, které existují nezávisle a vy do nich skočíte, kdy chcete.

#### A na závěr, máte nějaké novinky ohledně *Unrealu 2*?

J. W.: Fakt, že jej pro nás dělá Legend Entertainment, autoři *Wheel of Time*, myslím už vše. Ti hlapci jsou třešnič-



kou na dort a máme absolutní důvěru ve všechno, co udělají. Často s nimi diskutujeme a jde v podstatě o kolaboraci. *Unreal 2* je v tuto chvíli plánován na začátek roku 2000 a bude zasazen do klasického *Unreal* světa se spoustou známých, ale také zbrusu nových věcí. Technologie bude oproti prvnímu dílu vylepšena o atributy, které nebude mít ani *Unreal Tournament*. Budete nadšeni, věřte mi...

Děkujeme za rozhovor  
Za GameStar se ptal  
Jan Modrák  
9 0128

### Soutěž

Trofej Unrealu, kterou vidíte na obrázku, sice není z pravého zlata, avšak rozhodně jde o nejcennější cenu v historii GameStaru. Proto snad pochopíte, že se nemůžeme spokojit se snadnými otázkami a pro tentokrát volíme trochu obtížnější otázky, na jejichž zodpovězení určitě nestačí jen přečíst si toto preview, ba naopak. Alespoň zvyšodlněme znalce, kteří budou mít větší pravděpodobnost výhry. Odpovědi posílejte na adresu redakce případně na e-mail gs-soutez@idg.cz, a to do 15. května. A mimořadě – kromě skvělé trofeje tu máme připraveno 5 plných verzí *Unrealu* a 3 plné verze *Unreal Tournamentu*. Těšíme se na nával vašich odpovědí!

1. Vyjmoujete alespoň tři hry od Epic MegaGames (kromě *Unrealu*).
2. Existuje shareware verze? Pokud ano, kolik má úrovní?
3. Jeden z autorů *Unrealu* má na svědomí velmi známou modifikaci Quaka. O co jde a jak se úprava jmenuje?

### Unreal Tournament

Žánr: multiplayer 3D akční  
Vydává: EPIC MEGAGAMES  
Vydává: GT interactive  
Plánované dokončení: květen '99

Hotovo z Výborný  
První dojem

Velmi zajímavá hra, která jasně ukazuje, že to Quake III Arena nebude mít lehké.



# Fleet Command

**Looóoo' na pravobokůúú! Nabijte děla, napněte plachty, zapněte rady a katapultujte letadla! Ríti se k nám Fleet Command!**

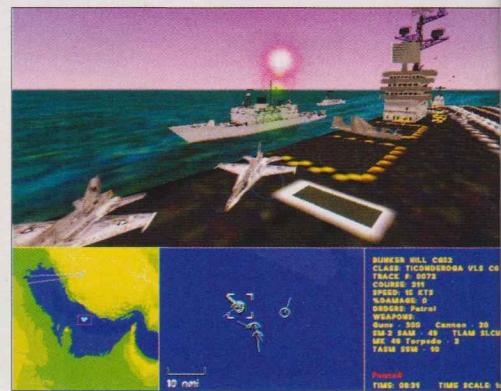
**V**iděli jste „Hon na ponorku“, máte rádi Clancyho? Pokud ano, tak to určitě znáte: zšeřelé velitelství centrum moderní válečné lodí, ponorky, případně létajícího řídího centra, ve kterém se nad zeleně zářícími obrazovkami radarů sklání smrtelně soustředění muži v bělostných uniformách. Pozorně sledují tajemné symboly na svých monitorech, a jakmile se objeví nějaký nový, stisknou tlačítko mikrofonu a rychle, ale s pečlivou a ostrou výslovností, řeknou něco ve

spoustu příležitosti k efektním dramatickým okamžikům. Přidejte si k tomu fakt, že světová námořnictva mají ve výzbroji často tu nejmodernější techniku, na kterou se spousta fandů vojenství slétně jak můry na žárovku, a že námořní bitvy nabízejí spoustu příležitostí k aplikaci taktických schopností (samořejmě při vhodně zvoleném scénáři; pokud proti sobě postavíte US Navy a Královské veslařské síly republiky San Marino, tak ti první taktiku nepotřebují, téměř druhým nepomůže), je proto vcelku pochopitelné, že tu a tam někoho napadne vytvořit počítačovou hru začlenou právě na soubojích moderních námořních plavidel. Před lety to byl velmi úspěšný Harpoon, následovaný efektivnějším (a složitějším) druhým

a nejničivější, co se plaví po světových oceánech. Pod vaše velení budou spadat letadlové lodě, fregaty, křižníky a další doprovodná plavidla, atomové ponorky a samořejmě i veškerá letadla, která činost těchto lodí zajišťuje, ať už z palub letadlových lodí nebo z pozemních základen. Jejich činnost budete sledovat nejen na klasických, leč poněkud anonymních „radarových“ displejích, ale budete moci i nahlédnout přímo do akce pomocí realistického 3D zobrazení. Po pravdě řečeno, nejsem si zcela jist, jestli investice do této vlastnosti hry není trochu zbytečná, vzhledem ke vzdálenosti, na které se dnes na moři válčí, toho moc k vidění nebude (samořejmě kromě zásahů

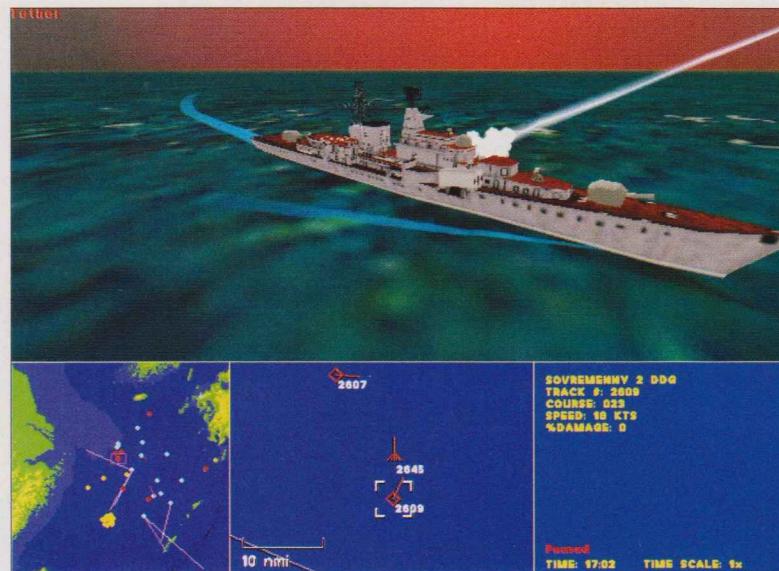
## Animace pro CNN

Neoficiální zprávy říkají, že beta-verze Fleet Command používá televize CNN pro tvorbu ilustračních animací pro reportáže z konfliktu v bývalé Jugoslávii, resp. Kosovu – to je dost slušný důkaz vizuálních kvalit programu...



stě všechno, na co jsme u této firmy zvyklí.

*Fleet Command* je nepochybně slibným titulem, a pokud se ukáží pravdivými zvěsti o blížícím se simulátoru F-14 Tomcat, který by s ním měl být propojitelný, šlo by o opravdu bombu. Jistě, u podobných her je spousta věcí, které se mohou nevyvěst (osobně vídám největší problém v mikromanagementu jednotek – nesmí ho být ani moc, ani málo), ale Jane's už několikrát ukázali, že své práci rozumějí. Takže se někdy na jaře můžete těšit na velmi zajímavý přírůstek do

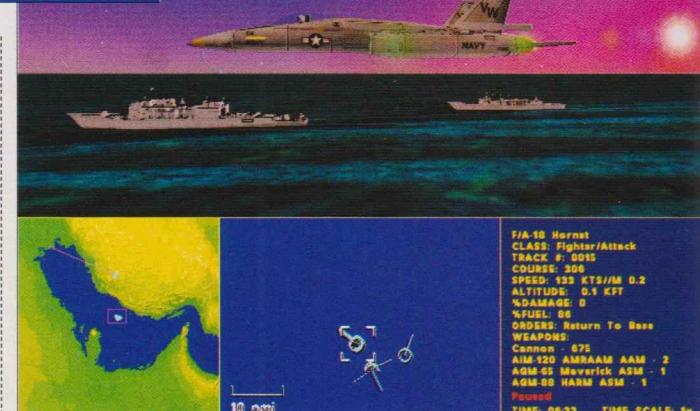


smyslu „Alfa bravo, tis iz alfa sijera, nū surfejs kontakt, biring van fór najn, fórtys siks majls, dezignejt sijera siks!“

Stručně řečeno, moderní vojenská námořní technika nabízí

dilem – mimochodem, oba díly byly založeny na stejném stolní miniaturové hře, kterou používal pro ověřování děje výše zmíněný Tom Clancy při psaní výše zmíněného „Honu na ponorku“. Od té doby se objevilo několik dalších pokusů na dané téma, ovšem skutečnou událostí v oboru moderních námořních simulací se stane asi až *Fleet Command* od Jane's.

*Fleet Command* bude kompletním simulátorem námořních vojenských operací z pohledu velitele, půjde tedy v podstatě o realistickou strategii, ovšem důsledně realistickou a autentickou. Budete mít k dispozici to nejmodernější



zbraní, ale nechejme se překvapit. Jako obvykle Jane's slijuji obsáhlou databázi techniky, propracované a ze skutečnosti vycházející scénáře – pro-

rodiny hi-tech vojenských strategických simulátorů.

Bob Koutsý  
9 0129

## Fleet Command

Žánr: strategický simulátor

Vyvijí: Jane's

Vydává: Electronic Arts

Plánované dokončení: jaro 1999



Hodnocení: Konečně se objevuje námořní strategický simulátor, využívající všech výmožností současných počítačů.



# Creative dimension,

## POZMĚR kde hra nikdy nekončí



December 1, 1998  
Creative Labs  
Graphics Blaster® Riva TNT™

### Live! the experience! the Live! experience!

Připravte se ke vstupu do zcela nového světa her. Světa, kde se vysoká obrazová frekvence snoubí s vysokou rozlišovací schopností a bleskovými obnovovacími frekvencemi s cílem dosáhnout tak hluboký prožitek z her jak je to jen možné.

Světa, kde grafika s milióny barev poskytuje takový pocit reality, že hry již nebudete jen hrát, ale budete jim žít!

S video kartou Riva TNT od společnosti Creative Labs vstoupíte do zcela nového světa her. Další informace můžete získat na našich WWW stránkách.

Vysoký výkon karty je zaručen sadou integrovaných obvodů Riva TNT od společnosti nVidia spolu s:

- 250 MHz paměti RAMDAC umožňující dosáhnout rozlišení 1920x1200 bodů a obnovovací frekvenci až 240 MHz
- 16 MB synchronní paměti na desce
- Velmi rychlou a propustnou paměťovou architekturou a duálním proudovým zpracováním 3D instrukcí
- Se sběrnici AGP nebo PCI



# CREATIVE

Your PC's key to another dimension  
[WWW.SOUNDBLASTER.COM](http://WWW.SOUNDBLASTER.COM)

Creative Labs (Irl) Ltd., Representative Office, 00-764 Warsaw, Poland, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +48 22 646 52 15, tel. +48 22 646 52 16

Distributoři:

Actebis Computers s.r.o. (tel. + 02 33090645); DATRONTECH Czech Republic (tel. +02 61122301); Experts&Partner s.r.o. Computer 2000 Group (tel. +02 67217111); TH'system, a.s. (tel. +069 6107111 nebo 224)

© Creative Technology Ltd. All brand and product names listed are trademarks or registered trademarks, and are properties of their respected holders.

**zvukové karty**

**grafické karty**

**reproduktoře**

**PC-DVD**

**video**

# REQUIEM: AVENGING ANGEL

**Requiem byl v podání Cyclone a 3DO vyvýjen přes 2 roky bez většího zájmu novinářů a veřejnosti.**

**Když pak jeho autoři před měsícem vypustili nevábné demo, někdo by na ně nevsadil ani vindru. Jak však vidíte, uběhlo pár týdnů a recenze se objevuje v sekci „Hra měsíce“. A tak si pojďme říci, Jak nás vlastně 3DO celé ty dva roky tahali za nos.**

Při vývoji her obecně a 3D akcí zvláště jsou velmi důležitým zdrojem nápadů konkurenční tituly. Odborně se tomu říká „ubohé kopírování“, faktum však je, že špatná originální hra je horší než skvělý kousek, který sem tam něco obšlehl odjinud. Recenzenti se bůhví proč snaží jakýmsi podivným vzorečkem odvozovat hratelnost od originality, tyto dva prvky jsou však, podobně jako technologie, na-

prosto nezávislé. Hráč kaše na to, co je, či není původní, vždyť stejně první výborné fungují i podruhé a potřetí – totéž koneckonců známe z klišovitých akčních snímků. Příkladem budí i Requiem: Avenging Angel, čímž rozohněně nechci říci, že tato hra postrádá originalitu. Vychytralí autoři však nakoupili všechny 3D akce na trhu, z každé z nich vybrali to nejlepší a navíc přidali nezanedbatelné množství originality. A to se počítá...

Stačí vyzkoušet demo z našeho CD, a bude vám jasné, že autory zdaleka nejvíce ovlivnil Half-Life. Dokonce bych řekl, že může za několikaměsíční zpoždění – v lednu zřejmě autoři vedle nového best-selleru shledali své dílko velmi chudým a jali se je podle předlohy upravovat.

Za tři měsíce dovedli té-

měř k dokonalosti interaktivitu,

brodrozvý příběh a samozřejmě i atmosféru. Jistě, Half-Life je jen jeden a za tři měsíce se nepodaří to, co za rok a půl, Requiem však rozohněně stačí na pomyslné stupně vítězů, i když rozohněně ne na pozici nejvyšší. Čtěte dál.

## Příběh

Den rozhněvání bude ten den, den

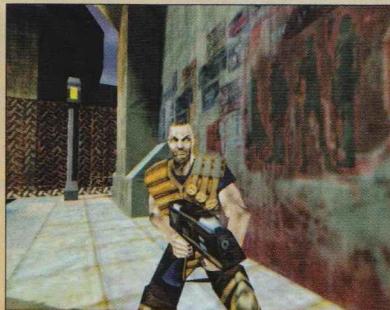
úzkosti a trápení, den zpustošení a to hrozného, den temnoty a mračna, den oblaků a mrákoty, den trouby a troubení proti městům hrazeným, a proti úhlům vysokým (Sofoniáš 1:15–16).

Jak jinak, nabízí se nám odvěký souboj nebeských a pekelných sil. Tentokrát se však oba vojevůdci, Bůh a Satan, dohodli na úplně jiném bojišti než obvykle. Tentokrát se utkávají někdy v polovině příštího století na samotné matice Země. Hráč zastává roli Malachiho, bojovného anděla, který byl vyslán, aby s pomocí normálních smrtelníků bojujících za stranu Dobra pokoril Zlo a Luciferu. Poznáte město budoucnosti, ve kterém panuje stanné právo, poznáte továrnu, elektrárnu, vězení, síň podzemních stok s přežívajícími rebely a možná se dostanete i do samotného pekla. Věřte, nebo ne, biblické pororce hře dodávají vitanou atmosféru, a to i pro nevzdělané ateisty jako jsem já, kteří bibli nikdy nečetli a asi ani číst nebudou. Příběh jí využívá ryze zábavným, i když trochu příškrceňským způsobem, a ač se to nezdá, spíše než Hexenu či Hereticu je hra podobná klasickým akcím typu Quake II či Unreal.

Přijde pak ten den Páně, jako zloděj v noci, v kterémž nebesa jako v prudkosti vichru pominou, a živlové pálivostí ohně rozplynou se, země pak i ty věci, kteréž jsou na ní, vypáleny budou. Poněvadž tedy to všechno má se rozplynouti, jací pak vy býti máte v svatých obcováních a v pobožnostech, očekávajice a chvátajice ku příští dne božího, v němž to nebesa, hořice, rozpustí se, a živlové pálivostí ohně rozplyn-



• Základní kouzlo „Lighting“ není, pravda, příliš účinné, ale vypadá dobře, co říkáte? Až na tu špinu za nehty...



• Tak tohle je náš hrdina Malachi - nevím jak vám, ale mně ani v nejmenším nepřipomíná anděla.



• Zde máme railgun, kolem kterého se mimochedom točí i část příběhu. Model zbraně vypadá skvěle, s efektem střel už je to horší.



nou se. Nového pak nebe a nové země podle zaslíbení jeho čekáme, v kterýchž spravedlnost přebývá (2. epištola svatého Petra 3:10-13).

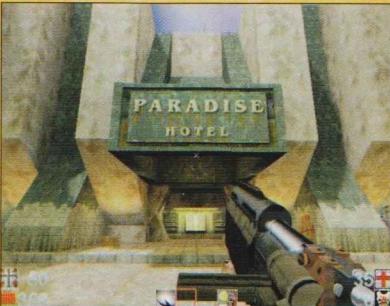
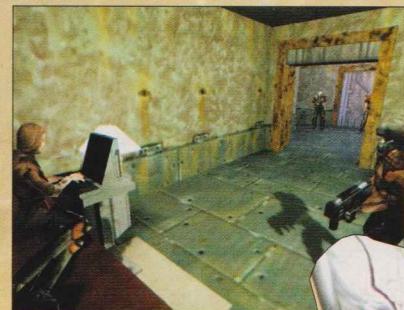
Protože na obrázcích možná vidíte i neindustriální prostředí, vězte, že v ději dostává jen pramalý prostor a kromě úvodu se s ním setkáte jen v několika málo okamžících. Od prvního momentu, kdy dosedáte na Zemi, se tedy děj odehrává v reálném prostředí, kde se život nerídí podle vás, ale běží sám – stráže stojící na každém rohu, vojáci kopající do ležícího žebráka apod. Po pár minutách vejdete do baru, kde si popovídáte s rebely, od barmana dostanete instrukce a pomaloučku polehoučku se dostáváte do role.

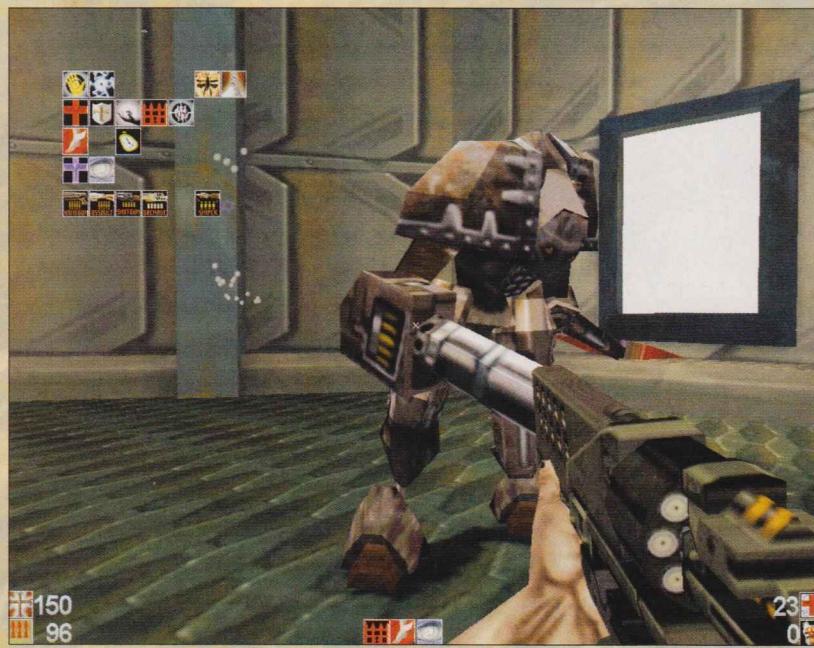
### Gameplay

Ne, nehráje se to vůbec zle, právě naopak. Je tu sice podobně jako v případě *Half-Life* vidět, že autoři vložili většinu svých sil do prvních fází hry a ke konci už atraktivita pokulhává a design se značně zjednodušuje. V prvních dvou třetinách však budete velmi často komunikovat s NPC postavami, a i když



bohužel nemůžete usměrňovat rozhovory a volit odpovědi, příběh a atmosféra, která je ještě obohacena o skvělou hudbu, dostává zabrat. Za jeden z nejlepších atributů *Requiem* povaluji design levelů a scénář celé hry. Pryč jsou doby *Quaka II*, kdy se hra dělila na levele vzájemně z hlediska textur podobně si jako vejce vejci. V *Requiem* jsou rozděleny podobně jako v *Half-Life*, takže se vám při nahrávání jen na krátký okamžik zobrazí nápis „loading“, a pokračujete na stejném místě, navíc po-

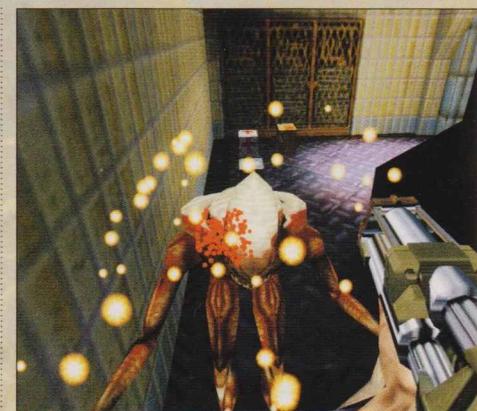




• Stačí stisknout tlačítko, a objeví se vám přehledné menu, ve kterém můžete myší zvolit kouzlo či zbraň. Směrová tlačítka dále fungují, takže se lze i v této pozici pohybovat.

znáte několik desítek různých prostředí od ulic přes hotel, kanály a elektrárnu až třeba po vesmírnou stanici či tajné sídlo rebelů. Scénář je perfektně vyba-

lancován, neustále musíte být ve středu, a v okamžicích, kdy už už ztrácí štávu, se na povrch dere nový úkol či zvrat.



Konečně se dostavám k tomu hlavnímu, co *Requiem* odlišuje od ostatních, k onomu originálnímu prvku, bez kterého by byla hra položená (vidíte, já vám to říkal, to my recenzenti...). Malachi v sobě totiž nezapře anděla a ovládá kouzla. Umí kolem sebe prskat síru, oživovat mrtvé, létat či si třeba svítit na cestu – kompletní seznam dvaceti kouzel naleznete v rámečku. Vzhledem k tomu, že tu je například i kouzlo, kterým hrdina sám sebe uzdravuje, si nejsem jist, zda je přítomnost powerů ryze pozitivním prvkem, já osobně ji hodnotím klad-

## Kouzla a powery

*Requiem* obsahuje poměrně značné množství (přesně 20) kouzel, která značně obohacují hráčnost a poskytují hře prvky originality. Je fakt, že až na nepatrné výjimky není jejich použití v nejnižší obtížnosti vůbec nutné, při náročnějších volbách a v multiplayeru však stojí za to znát jejich principy a účinky. Zde vám předkládáme kompletní seznam VŠECH powerů ve hře. Pro jejich použití je třeba různá hodnota Essence (ikonka nad munici), která automaticky přibývá až do maximálního stavu (zpočátku 100, na konci až 200) – obecně platí, že čím účinnější kouzlo, tím větší spotřeba Essence.

### Interaktivní kouzla

Heal Other – Jistě dobře využitelné v multiplayeru, ve hře jednoho hráče však nikoho ozdravovat nepotřebujete. Zapomeňte.

Insist – „Přesvědč“ protivníka, že bojuje na nesprávné straně. Soupeř nyní bojuje s vámi a následuje vás, kamkoliv jdete.

Resurrect – Oživovací kouzlo využijete jednou ve hře; zabijete-li nevinného chodce, pro dobrý pocit jej můžete také oživit.

Possess – Trochu podivné, ale zajímavé; na čas opusťte své tělo a vstoupíte do cizího, čímž protivníky minimálně zmatete.

### Útočná kouzla

Exorcist – Modré instantní fireballs. Bohužel nejsou příliš účinné, při stálé střelbě však mohou díky nevelké spotřebě potrápit.

Pentecost – Vypadá podobně jako Exorcist, účinek je však vyšší, způsobuje elektrizující efekt. Při delší stisknutí účinnější.

Brimstone – Velmi účinné kouzlo, střela je poměrně pomalá a hůře se míří, takže je vhodné spíše na blízko. Velká spotřeba.

Bloodboil – Způsobuje červený stín, nezdá se mi příliš účinné, vhodné snad jen na vojáky, navíc výhradně na malou vzdálenost.

Lightning – Základní kouzlo, jediná „zbraň“, kterou máte na samotném počátku hry. Není k zahodení, ale časem přijdou lepší.

Locusts – Včelí roj; nevím jak je účinný, je to značně specifická zbraň, moc jí tedy asi nevyužijete. Roj je navíc pomalý.

To Salt – Další úchytnost, solná střela, která promění soupeře v solný sloup. Není instantní, takže se jí s trohou umění lze vyhnout.

Apocalypse – Velmi účinná zbraň s podobným účinkem jako BFG, není dobré jí být nabízkou. Má však velmi vysokou spotřebu.

### Obranná kouzla

Heal – Velmi užitečné kouzlo, za 50 bodů Essence přidá 5 bodů energie, což je sice poněkud pomalé, ale často nezbytné.

Deflect – Toto kouzlo zaměří střelu protivníka, odkloní ji a pošle zpět proti němu. Za 40 bodů Essence stojí za vyzkoušení.

Holy Light – Vytvoří září okolo hráče a dokonale osvětlí hůře viditelná místa, ale i oslepí vojáky či soupeře, což se také hodí.

Banish – Doslova „vyhnat“, což znamená jednak odehnání malé potvůrky, jednak dočasně znehybnění potvory větší a získání času na úder.

Shockwave – Způsobí zemětřesení, což odvrátí, nebo naopak přiláká pozornost stráží či jiné havěti. V podstatě k ničemu.

### Manévrová kouzla

Haste – Za cenu 25 bodů Essence zrychlí chůzi. Na několika místech hry je použití nezbytné, jinak není moc využitelné.

Flight – Umožní zhruba 2 a půlkrát vyšší skok. Opět občas nezbytné, jinak k ničemu, ale od toho to tu končenou je.

Warp Time – Tohle je naopak velmi užitečné kouzlo do soubojů – zpomalí okolní čas a umožní bezproblémové zničení cíle.



Na našem CD tentokrát naleznete hned několik velmi chutných včetek pro *Requiem: Avenging Angel*. Po nevábném demu, které jste si mohli zahrát (a za dvě minuty dohrát) mi nulý měsíc, je to tentokrát naopak velmi kvalitní demoverze obsahující čtyři levele a kompletní úkol v podobně zničení reaktoru. Mysleli jsme však i na ty, kdo už si kupili plnou verzi v obchodě – na CD tedy naleznete kompletní návod na hru, který vás provede krok za krokem od startu do cíle. Ve stejném souboru najdete kromě „walkthrough“ i pár tipů a cheatů. No a na úplný závěr je tu pro lenochy, kteří se z nepochopitelných důvodů nechťejí zdržovat hraním finální pozice před závěrečným soubojem a po něm (resp. při něm, ale stačí jen poslední raketa). Pozi- ce vložte do podadresáře /gamers/ vaši hry.

ně především díky chytrým útočným a obranným kouzlům a samozřejmě i kvůli neobvyklosti – vždyť v kolika 3D akcích naleznete něco podobného? Pokud nechcete, bez kouzel se až na několik nepatrnných výjimek obejdete, ale při jejich strategickém využití je vše daleko snazší, o čemž se můžete přesvědčit i v návodu umístěném na CD. Kouzla do hry navíc vnáší první RPG, na začátku máte v rukou pouhý Lightning a teprve s postupem času přibývají nová a stále lepší kouzla. Podobně se později zvyšuje i kapacita many či

normální energie ze 100 až na 200. Navíc je tu i multiplayer, jež by byl bez kouzel jen tuctovou zkušenosí. Celkem sedm deathmatchových arén je navržených v duchu *Quaka II* a jednoznačně stojí za vyzkoušení.

### Engine a grafika

Technologicky je *Requiem: Avenging Angel* takový... no, jak to říct... všelijaký. Vizuálně jistě nedosahuje kvalit *Unrealu* a ani textury nejsou tak pěkné jako v *Half-Life*, je to však původní engine, jehož výhody spočívají v něčem úplně jiném – jednak je velmi nenáročný na hardware a i s minimální konfigurací (viz tabulka) nevypadá nejhůře, a jednak klade důraz na modely. To je, pravda, trochu z nouze ctnost, protože poněkud chudé prostředí nevylepší ani desítky krásných příšer, ale ty jsou fakticky nádherné, což konečnou vidíte na screenshotsech.



V závěru se utkáme se samotným Luciferem, a vězte mi, mrazilo mě v zádech. Obzvláště když zvolíte vyšší obtížnost.

Vizuálně mne tedy grafika nijak zvlášť nepřesvědčila a neohromila, je však na druhou stranu plně dostačující, a zvázíme-li přínos v jednoduchosti z hlediska nízkých hardwarových požadavků, nemám výhrady. Naopak výborný je interface, potěšila mne možnost ukládání vlastních konfigurací, volba kouzel je rovněž nesmírně intuitivní a snadná, neboť se můžete bud' obvyklým způsobem hrabat v inventáři, nebo si na obrazovce zobrazit všechna kouzla a myší vybírat.

### Závěrem

*Requiem* je kvalitní hra, u které si dobrě odpočinete. Občas se leknete, občas použijete mozkové závity, po celý čas však budete především pohodově hrát. Nic není dokonalé, je tu spousta chyb, ale jak vidíte na hodnocení, nijak zvlášť podstatných. *Requiem* je příjemné překvapení, kterých není nikdy dost.

Jan Modrák

9 0132

### Requiem: Awenging Angel

Žánr:

3D akce

Minimální konfigurace:

P 166, 32 MB RAM, 4x CD, HDD 100 MB

Výrobce:

Cyclone Studios

Vydavatel:

3DO

Systém:

Win 95/98

Jazyk:

anglický

Multiplayer:

ano

3D akcelerace:

D3D, 3Dfx

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Optimální konfigurace:

P II, 64 MB RAM, 32x CD, HDD 270 MB, 3D karta

**Velmi dobrá**

**Dobrá**

**Výborný**

**Nízká**

Překvapivě výborná 3D akce, u níž si nejen dobrě odpočinete.

85



# Nové číslo

V PRODEJI JIŽ OD 6. DUBNA!

V TOP 100 TESTUJEME 20 NOVÝCH PRODUKTŮ

www.pcworld.cz

# PC WORLD

MAGAZÍN DIGITÁLNÍHO VĚKU • DUBEN 1999 • CENA 89 Kč • 6 DM • 4,50 USD

14 dní připojení na Internet  
Zadarmo!

Slovník Yap verze 4.0

Zadarmo!

PC WORLD A/99

NÁKLAD 35 000 VÝTIŠKŮ Jirky Koska

Test 11 grafických karet 66

Roztočme DVD disky 80

Pentium na třetí v akci 90

Užitečné tipy pro Windows 126

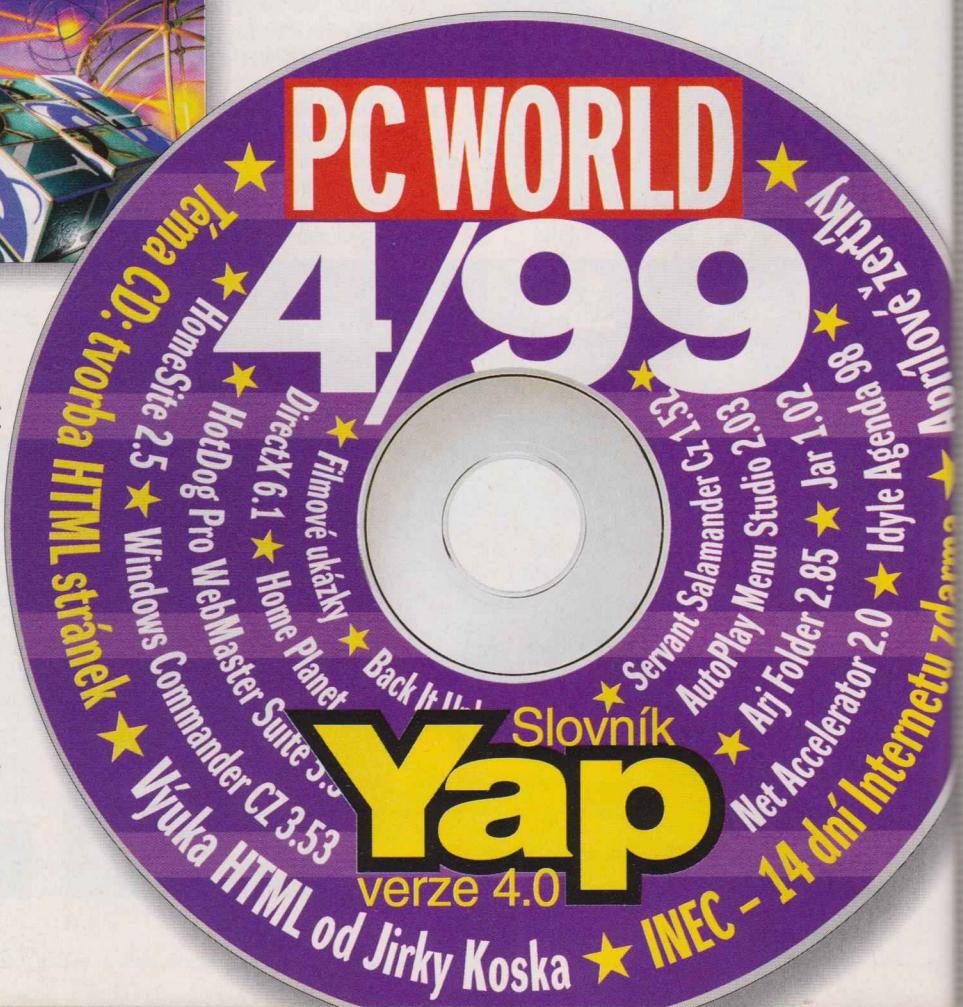
Profesionálové radí 136

139 Jak se nenechat okrást

www.pcworld.cz

**V dubnovém čísle  
naleznete  
mnoho nápadů,  
jak si usnadnit  
život:**

- ✓ Nové tipy a triky pro Windows 95/98
- ✓ Nenechte se okrást
- ✓ Pentium III v akci
- ✓ Novinky na Webu
- ✓ Profesionálové z horké linky radí
- ✓ Soutěže o pevné disky Seagate, software Seagate a Zoner, trička a tužky PC WORLDu



## Na našem CD:

- ✓ 14 dní Internetu zdarma od firmy INEC
- ✓ Téma CD: tvorba HTML stránek
- ✓ Aprílové žertíky
- ✓ Fotodokumentace z CeBITu 99
- ✓ HomeSite 2.5 a 4.0
- ✓ HotDog Pro WebMaster Suite 5.5
- ✓ Windows Commander CZ 3.53

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

www.pcworld.cz



Jan Modrák

Tento měsíc vás čeká rekordní nadílka osmi akčních her, navíc hned několik z nich stojí za zmínku. Nad *Mortyr*, *Redline* i *Aliens vs. Predator* vyčnívá *Requiem: Avenging Angel*, který je koneckonců i hrou čísla. Pro mne osobně to bylo velké překvapení a další důkaz, že nejenže není všechno zlato, co se třptytí, ale také, že i to, co se netřptytí, může být zlato. Tedy alespoň v počítačových hrách :). Pro nás novináře (a jistě i pro vás) je stále těžší zachovávat si imunitu vůči stále častějšímu „hajpu“, a tak potěší, když se zčistajasna objeví kvalitní projekt, o kterém se do té doby mnoho nemluvilo. Minule slíbeného návalu add-onů jsme se sice nedočkali, ba co víc, ani ten jediný do *Blood II* nikak nepotěšil, spíše naopak. Nevyšlo mi ani přání s *Kingpinem*, vyšlo však alespoň demo. Každopádně, tento měsíc rozhodně JE co hrát.

*jan\_modrak@idg.cz*

## TOP 10

Titul Recenze v Hodnocení

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Half-Life	1/99	—	—	NEW	1/99	2/99	3/99	NEW	2/99	2/99
Unreal	95 %	—	—	85 %	85 %	80 %	80 %	80 %	80 %	80 %
Rainbow Six										
Requiem										
Carmageddon 2										
Heretic II										
Resident Evil 2										
Aliens vs. Predator										
Sin										
Worms: Armageddon										

### Obsah oddílu

**Requiem: Avenging Angel**  
str. 28  
**85 %**



**Aliens vs. Predator**  
str. 34  
**80 %**



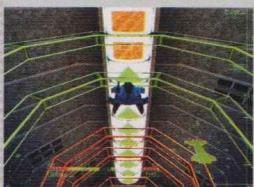
**Mortyr**  
str. 36  
**70 %**



**Redline**  
str. 38  
**70 %**



**Lander**  
str. 40  
**75 %**



**Blood II: Nightmare Levels**  
CD  
**25 %**

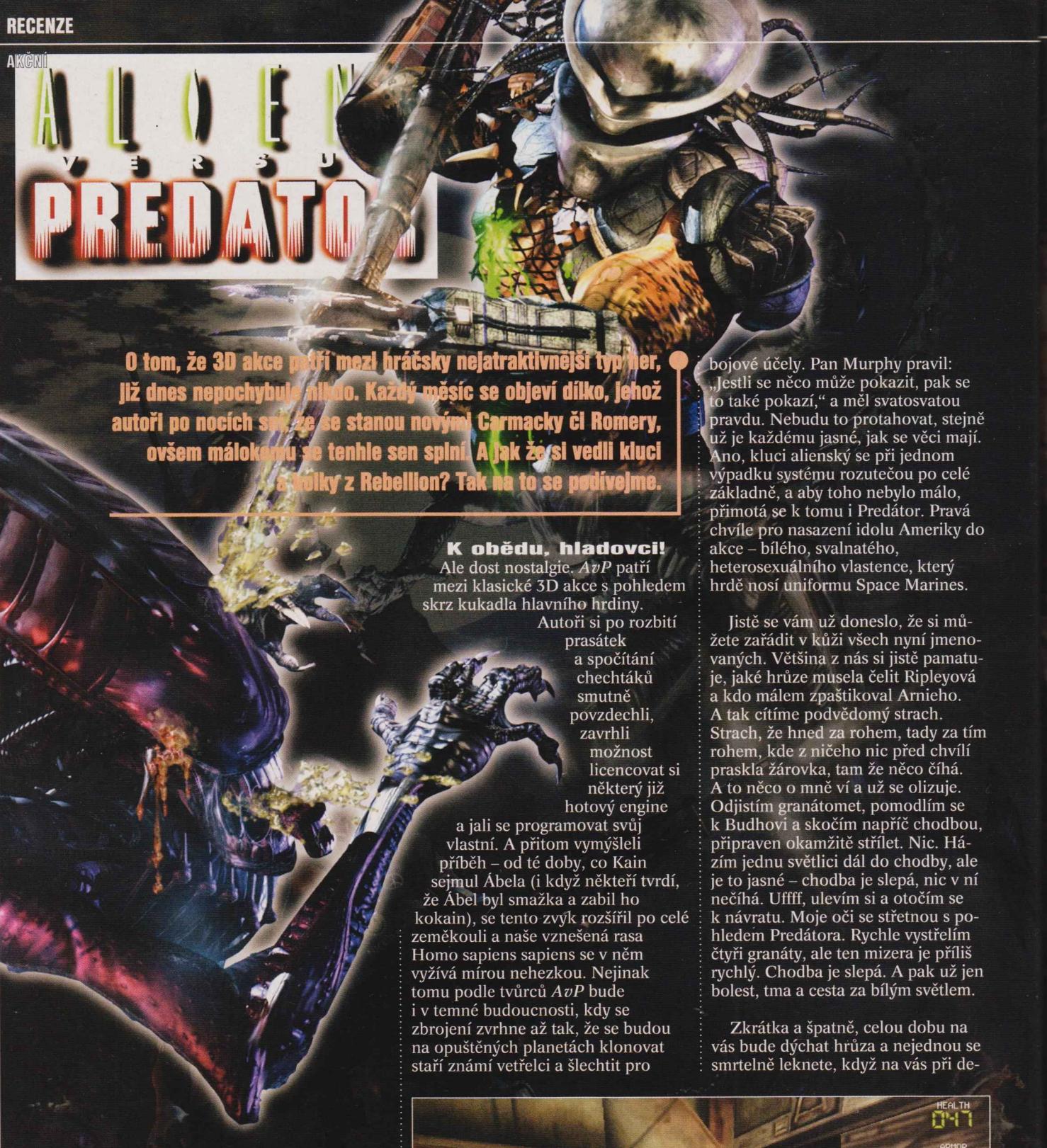


**Jazz JackRabbit: Secret Files**  
CD  
**60 %**



**Recoil**  
CD  
**65 %**





# PREDATOR

O tom, že 3D akce patří mezi hráčsky nejatraktivnější typ her, již dnes nepochybule nikdo. Každý měsíc se objeví dílo, jehož autoři po nocích snaží, že se stanou novými Carmacky či Romery, ovšem málokam u se tenhle sen splní. A jak že si vedli kluci z hulky z Rebellion? Tak na to se podívejme.

## K obědu, hladovci!

Ale dost nostalgie. *AvP* patří mezi klasické 3D akce s pohledem skrz kukadla hlavního hrdiny.

Autoři si po rozbití prasátek a spočítání chechtáků smutně povzdechli, zavrhlí možnost licencovat si některý již hotový engine

a jali se programovat svůj vlastní. A přitom vymýšleli příběh – od té doby, co Kain sejmíl Ábela (i když některí tvrdí, že Ábel byl smažka a zabil ho kokain), se tento zvýk rozšířil po celém zeměkouli a naše vznešená rasa Homo sapiens sapiens se v něm vyžívá mírou nehezkou. Nejinak tomu podle tvůrců *AvP* bude i v temné budoucnosti, kdy se zbrojení zvrhne až tak, že se budou na opuštěných planetách klonovat starí známí vetrovci a šlechtit pro

bojové účely. Pan Murphy pravil: „Jestli se něco může pokazit, pak se to také pokazí,“ a měl svatosvatou pravdu. Nebudu to protahovat, stejně už je každému jasné, jak se věci mají. Ano, kluci alienský se při jednom výpadku systému rozutečou po celé základně, a aby toho nebylo málo, přimotá se k tomu i Predátor. Pravá chvíle pro nasazení idolu Ameriky do akce – bílého, svalnatého, heterosexuálního vlastence, který hrdě nosí uniformu Space Marines.

Jistě se vám už doneslo, že si můžete zařádit v kůži všech nyní jmenovaných. Většina z nás si jistě pamatuje, jaké hrůze musela čelit Ripleyová a kdo málem zpaštikoval Arnieho. A tak cítíme podvědomý strach. Strach, že hned za rohem, tady za tím rohem, kde z ničeho nic před chvílí praskla žárovka, tam že něco cíhá. A to něco o mně ví a už se olizuje. Odjistím granátomet, pomodlím se k Budhovi a skočím napříč chodbou, připraven okamžitě střílet. Nic. Házím jednu světlici dál do chodby, ale je to jasné – chodba je slepá, nic v ní nevíš. Ufffff, ulevím si a otočím se k návratu. Moje oči se střetnou s pohledem Predátora. Rychle vystřelím čtyři granáty, ale ten mizera je příliš rychlý. Chodba je slepá. A pak už jen bolest, tma a cesta za bílým světlem.

Zkrátka a špatně, celou dobu na vás bude dýchat hrůza a nejednou se smrtelně leknete, když na vás při de-

## Vstávat a cvičit!

Jestli si ještě pamatujete na poslední smrtelné křeče kdysi slovutné firmy Atari, jistě vám v mysli zabzučí registr s názvem Jaguar. Tato na svou dobu hypervýkonná konzole přesvědčila nejednoho hráče, aby si odpustil nějakých 1500 piv, a místo toho zakoupil půvabnou černou skříňku. Mnohé zblbly právě screenshoty ze hry *Alien vs. Predator*, jejíž grafické provedení bylo v té době ironickým výsměchem jednomgovým grafickým kartám tehdejších PC. O pár let později se partička lidí z Rebellion rozhodla oprášit tento námět a pro své temné píkle zneužít dnes již přeci jen vyšší výkon pecek.





sátém průchodu dobře známou a bezpečně vycíšenou chodbou skočí ze stropu duo Los Alienos. Anebo jsem si to takhle jednou hasil k východu z náročné úrovni, vyjel výtahem nahoru, a kdopak se to tam opíral o zábradlí a pokuřoval čilum? Inu, strejda Predátor. K tomu východu jsem bohužel nedošel, i když mám pocit, že moje levá ruka s kusem trupu se od těch dveří odrazila. Ale naštěstí jsou tu zbraně. Mariňák v průběhu děje posbírá útočnou pušku, granátomet (ideální na „tapetování Alienem“), raketomet, plamenomet a pulzní kanón. Predátor má také rád různé smrtící hračky, takže nepohrdne laserovým zaměřovačem, ramenním pulzním kanónem (ten se pozvolna dobíjí), házecím diskem, speargunem – puškou na kopí, medikitem či maskováním. Slizký protagonista na tom na první pohled není nikak slavně – být se může pouze pařaty a ocasem, ale jak jistě pamatujete, ani Tyson by proti němu neměl moc šancí. A navíc – s postupem času roste co do velikosti, síly a rychlosti, naučí se plivat kyselinu a po nalezení Xenomorph obleku se z něj stane prakticky nezničitelný nástroj zkázy. Ale hlavně umí lézt po stěnách a po stropě! Tvůrci úrovni vzali šplhání vážně, a vy jako Alien se budete moci snadno doplatit po vysokém stropě tam, kam byste se jinak museli probít. Čeká na vás přes 50 levelů – ještě jsem se nedostal na konec, takže přesně nevím, ale nudit se myslím nebude. Při hraní nemůžete ukládat pozici, jenom na konci každé úrovni, což vám nedovolí ani na chvíliku povolit pozornost. Jako

mariňák máte navíc výtečnou pomůcku – detektor pohybu, vlastně takový kapesní radar, který vám může ušetřit nejednu srdečnou zástavu. Ještě nesmím zapomenout na optické systémy: celá akce se odehrává převážně v temných chodbách, takže není divu, že každá postava má nějaký ten koukací zlepšovák. Člobarda má infra brýle, Alien má také něco na ten způsob, ovšem přímo v sobě. Nejlépe je na tom v téhle disciplíně Predátor – ten disponuje hned čtyřmi módy zobrazení a kromě toho ještě může zoomovat, prostě paráda!

### Sváčka

Co se zpracování týče, jsem na rozpacích. Jak jsem již předeslal, autoři použili svůj nový engine, který je opravdu svížný a celou scénu i s 3D efekty zobrazuje opravdu velice realisticky. Má ovšem i několik záporů – nesedlo mi chování ovládané postavy, někdo by řekl, že fyzikální model je nějaký prapodivný, navíc se při úkrocích obraz nějak divně škubuje. Oproti enginům z Quaka nebo Unreal má tento k dokonalosti ještě pěkně daleko. Zbytek je lehčí nadprůměr, textury se vyloženě povedly, postavy a jejich pohyby také, jen alieni nohy působí nepřirozeně. Ozvučení mě nadchlo, plíživé a ponuré melodie, jako vystřílené z příslušných filmů, a děsivé skřeky, to je přesně ono!

### Večeři dej svému nepříteli

Takže suma sumárum – *Aliens vs. Predator* je poměrně nápaditá 3D střílečka, až na monotónnost levelů a zvláštní engine docela dobrá. Srovnávat ji s momentálním králem 3D akcí, *Half-Lifem*, není příliš na místě.

*AvP* je

zajímavá hlavně tím, že vám umožňuje ovládat tři naprostě jinak silné a jinak vybavené charaktere, dva navíc takové, které máte téměř všechny uloženy v podvídění jako nadlidské vraždící stroje. Na zpracování by se dalo ještě leccos vylepšit, ale hra je nesmírně chytavá a temná, morbidní a děsivá atmosféra zaručuje, že u ní vydržíte od začátku až do konce. Kdo zahráje, neprohlopí!

Tomáš Rádl

9 0131

### Aliens vs. Predator

Žánr: 3D akce

Minimální konfigurace:

P 200, 32 MB RAM, 2x CD,

HDD 200 MB, 3D karta

Výrobce: Rebellion

Optimální konfigurace:

PII 333, 64 MB RAM, 24x CD,

HDD 350 MB, 3D karta

Vydavatel: Fox Interactive

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglicky

Multiplayer: ano

3D akcelerace: 3Dfx, D3D

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Velmi dobrá

Velmi dobrá

Výborný

Vysoká

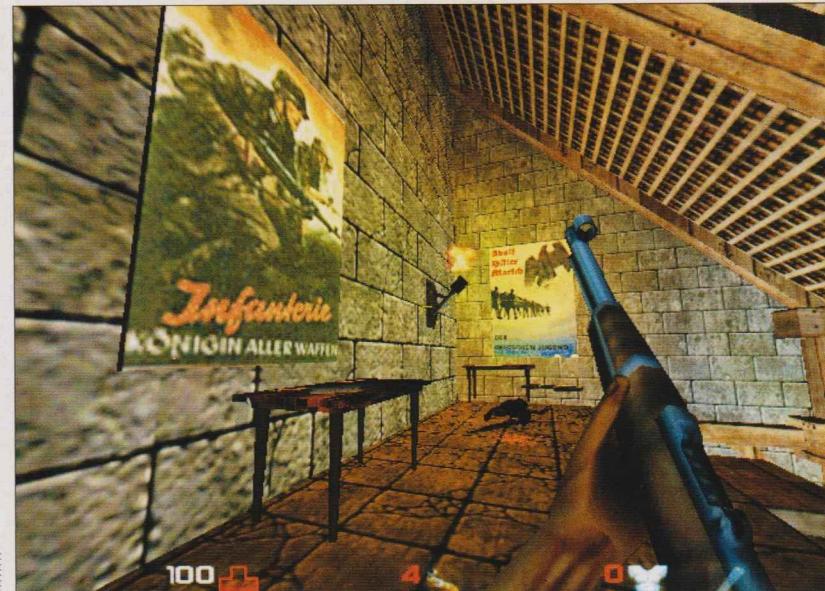
3D akce, která potěší zejména příznivce filmových příběhů s Alienem a Predátorem.



# Mortyr

K vývoji počítačových her už dávno ne-stačí jen idea a schopnosti – čím dál tím více je třeba know-how a především finanční zázemí. Přesto se čas od času nádeje výjimka, a hra z východní Evropy je tu. Snad to bude s postupem času stále lepší a lepší...

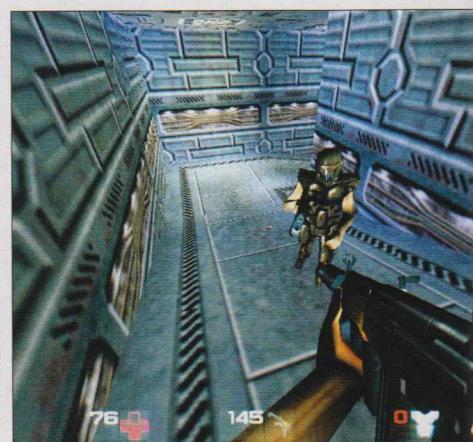
**V**aršavská společnost Mirage Media je tak trochu polským JRC – firma vznikla již v roce 1988 a jako oficiální distributor Atari se dlouhá léta zabývala tvorbou her pro jejich 8bitové počítače a později i pro Jaguar. Nevědomky je tedy zná mnoho z hráčů, kteří u nás vyrostli právě na slavné „osmistroce“, jejich hry z počátku devadesátých let téměř neměly konkurenci, ostatně právě polská scéna tomuto computeru prodloužila život o hezkých pár let. V současnosti se Mir-



ge zabývá distribucí a lokalizací západních her a stále i vývojem vlastních. Jednou z prvních vlaštovek je právě *Mortyr*, 3D akční hra, kterou podobně jako český *Flashpoint* do svého plánu zařadili v Interactive Magic.

*Mortyr* neoslňuje originalitou, právě naopak, vrací se do skvělých časů, kdy jsme rádi v pravoúhlém *Wolfensteinu* a kochali se jeho jednoduchostí. Mirage vyvinuli vlastní technologii, která svými parametry sice zdaleka nedosahuje kvalit *Unrealu*, je mu však vizuálně velmi podobná. Bohužel, pěkné nebe, slušné efekty a většinou obecnější textury (občas však zůstává rozum stát) nejsou vše, a proto trošku zamrzí vyšší hardwarové požadavky, absence podpory softwarové verze (bez 3D karty ani ránu) a třeba i dnes již běžného 3D zvuku.

*Mortyr* nepřipomíná *Wolfenstein* jen co do technologie (i když i to by bylo nefér, věřím, že při pohledu na



screenshoty chápete, jak jsem to myslil), ale i příběhem – po dlouhé době se někdo odvážil a využil jako předlohu 2. světovou válku a fašistický teror, címž si sice zajistil nulový



## Soutěž o tři batohy Interactive Magic

Ve spolupráci se společností Interactive Magic jsme pro vás připravili soutěž o tři fešné DJ tašky tmavě modré barvy s logem Interactive Magic. Jak vyhrát?? Tentokrát na to půjdeme trochu jinak – kromě otázek máme pro vás ještě jeden tvůrčí úkol, budete vymyslet slogan. Vymyslete reklamní slogan pro časopis GameStar a správně odpovězte na dvě následující otázky. Odpovědi pošlete do 15. května na adresu redakce nebo na e-mail gs-soutez@idg.cz – budou-li vaše odpovědi správné a bude-li reklamní slogan patřit mezi tři nejlepší, batoh je váš.

1. Ve kterém městě sídlí společnost Mirage Media?
  - ve Varšavě
  - v Krakově
  - Kecáte, žádná Mirage Media neexistuje!
2. Vyjmenujte všechny letopočty, které se objevují na této stránce.

prodej v Německu (tamní cenzura je pověstná, *Wolfenstein* tam má dodnes zavřené dveře), ale také zvýšení sympatií ve zbytku světa, nemluvě o nás. Příběh je poměrně lákavý a velmi lišácky vymyšlený – spojuje temnou minulost roku 1944 a dalekou budoucnost léta páně 2093. Německo díky vynalezení stroje času vyhrálo 2. světovou, nacisté ovládli svět, se vším to jde z kopce a blíží se apokalypsa. Vysoký nacistický generál Jürgen Mortyr v oné daleké budoucnosti tajemství stroje času odhalí. A protože sám věří, že jsou na vině Němci, posílá svého syna Sebastiana do minulosti. A tady začíná vaše role a cíl – zjistit, jak to ve skutečnosti je, a napravit minulost. Čeká vás několik zajímavých zvratů, o kterých bych nerad hovořil, jen trochu napovím, že jen pouhá polovina z 20 misí je situována do minulosti. Druhá polovina se totiž odehrává opět v budoucnosti.





## Polské hry

### Teen Agent

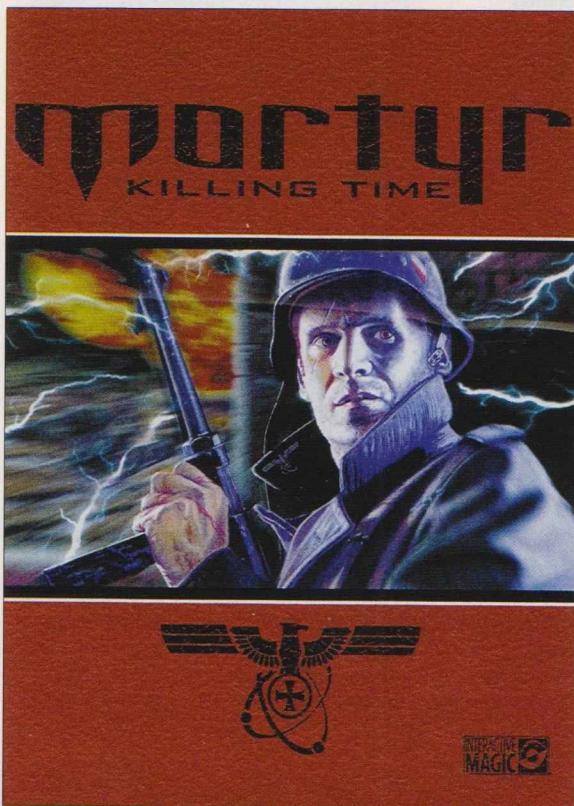
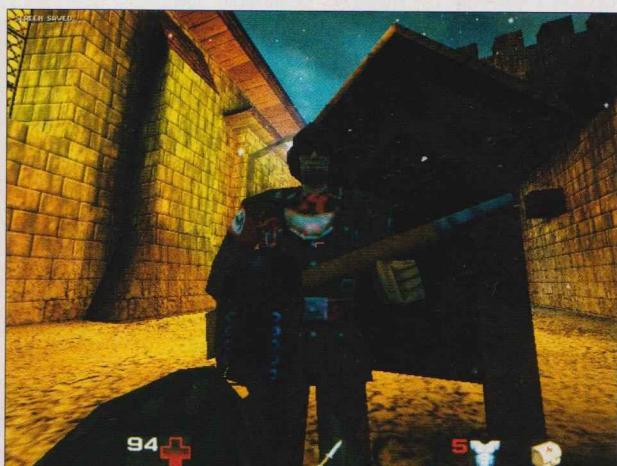
Skvělá klasická adventurka od Metropolis byla u nás Vochozkou distribuována v českém překladu. Výborná zábava a na svou dobu obstoně zpracování. Metropolis nyní chystá další čtyři neméně zajímavé tituly.

### Earth 2140

Polská pobočka Topware rovněž zabodovala, a to s velmi kválitní strategií *Earth 2140*. V Německu (a třeba i u nás) si ji samozřejmě prodávala mateřská firma, jinde na světě se tak stalo díky Interplay. V současné době se chystá pokračování jménem *Earth 2150*.

### Fire Fight

Krakovští ChaosWorks už pěkných pár let spolupracují s Epic MegaGames – jejich spolupráce vyústila jednou z prvních windowsovských her, *Fire Fight*, která byla později distribuována i EA. Později část týmu (i s enginem FF) vytvořila *Excessive Speed*.



Jednotlivé mise jsou až na malé výjimky klasicky lineární, jako tomu bylo před pár lety – hledání klíčů, otevírání dveří, likvidování strážců apod. Téměř každá je zasaděna do odlišného prostředí a samotný design levelů a scénář hry není vůbec špatný, jenom je to všechno trochu jednoduché. Výborně navržené jsou dobově zbraně – Mauser 98, skvělý Panzerfaust nebo třeba notoricky známý německý samopal Schmeisser MP40. Zakomponování příběhu tomu všemu sice dodává alespoň trochu atraktivity a atmosféra si také nevzala dovolenou, avšak rozhodně tu je vidět jisté zpoždění za „vyšplým“ světem a za tituly jako *Half-Life*,

*Sin* či třeba *Requiem*. To je ostatně celkově problém *Mortyru* – je zkrátka nějakých 18 měsíců za špičkovou konkurencí. Přesto má co nabídnout, z nějakého neznámého důvodu se hraje celkem dobře, takže je nakonec daleko větší chybou nevalná délka hry. Celkově ale rozhodně prst nahoru.

Jan „1548“ Modrák  
9 0130

### Mortyr

Žánr: first person 3D akce

Výrobce: Mirag Media

Vydavatel: Interactive Magic

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglický

3D akcelerace: D3D

Multiplayer: ano

Minimální konfigurace:

P 200, 32 MB RAM, 4x CD,

HDD 100 MB, 3D karta

Optimální konfigurace:

P II, 64 MB RAM, 4x CD, HDD

450 MB, 3D karta

Hratelnost

Grafika

Zvuk

Obtížnost

Velmi dobrá

Dobrá

Dobrý

Průměrná

*Wolfenstein meets Unreal*.

70

**„Ševče, drž se svého kopyta,“ říkají si patrně některé firmy a po dobu své několikaleté existence vydávají hry stále stejněho žánru. Nic proti tomu, horší jsou týmy, které se podobně chovají co do kvality a vydávají samé „šity“. A právě Redline dokazuje, že Accolade nepatří tam, ani tam.**

# Redline

dem z vlastních očí jako Quake a zároveň závodní jatka skoro jako Carmageddon. Je to myšlenka jednoduchá a v pravdě revoluční, obzvláště když jsou obě herní části vzájemně spojeny.

situace, kdy se úkol opakuje (rozhodně žádné klíč-dvere-klíč-dvere) nebo kdy se hráč nedejbože nudí či si neví rady. 12 jen průměrně velkých misí bohužel není moc, ušetřený herní čas však můžete bez obav vrhnout do multiplayeru, který už vzhledem k základní myšlence hry a kombinaci dvou žánrů stojí za vyzkoušení.

S tím vším souvisí samozřejmě i příběh, který je zde nezbytnou součástí hry. Rozsáhlé in-game animace vás výborně naladí na další úkoly, můžete je však i přeskočit (ano, je to tak – nevězte aprílovým výstrelkům konkurence) a věnovat se jen a jen hrani. Hráč se stává členem jednoho ze čtyř gangů, které ovládají svět po nukleární katastrofě. Vše to trochu připomíná filmovou sérii Mad Max, a tak se postupem času snažíte dostat na pozici hodnou Mela Gibsona.

Jednou z mála oblastí, kde to trochu skrýpe, je grafika. Ono vytvořit engine vhodný pro střílečku i závodní hru není snadné a také se to Accolade příliš nepodařilo. Vedle současných špiček vypadá chudě, na druhou stranu je však pro účely hry, která



**A**ccolade všichni dobře známe jako firmu žijící ze slávy svých starých klasik (např. *Test Drive*), případně jako čerstvé tvůrce sportovních a závodních her pochybných kvalit. Do 3D akčního žánru, pravda, již jednou zabloudili, omylem jménem *Eradicator* je však rychle donutil vrátit se k tomu, čemu rozumějí přeci jen více. Ovšem jen na čas – právě teď přišel okamžík na slavný návrat, který obstarává jejich originální a především zábavný *Redline*.

Ale postupně – *Redline* je futuristická 3D akční hra s pohle-



Cas strávený na nohou a za volantem některého z desítek vozidel je rozdelen zhruba na polovinu s tím, že tu je úroveň určená výhradně pro motoristické hrátky, jindy naopak výhradně pro boj muže proti muži se zbraní v ruce, ve většině misí však využijete obého. Design je vůbec věc, za kterou se autoři nemusí stydět, každý ze 12 levelů je jedinečný nejen graficky, ale i herně, a téměř tak neexistuje

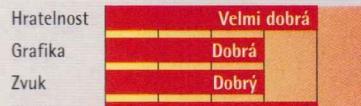
klade velký důraz na příběh, dostačující. Vézte, že *Redline* neosloví fa-noušky *Carmageddonu* a *Quaka* – obě ortodoxní skupiny nad ním ohrouzou nos. Faktem ovšem je, že je velmi zajímavou kombinací obou žánrů a navíc nabízí dostatek vlastních nápadů na to, aby si zasloužil 70 % a teď i vaši pozornost.

Jan Modrak

9 0133

## Redline

Žánr: 3D akce	Minimální konfigurace:
Výrobce: Beyond Games/Accolade	P 166, 16 MB RAM, 4x CD,
Vydavatel: EA	HDD 350 MB
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ano	P II, 64 MB RAM, 32x CD,
3D akcelerace: D3D	HDD 350 MB, 3D karta



Velmi zajímavá směs Carmageddonu a Quaka se skvělým multiplayerem.

70

# v SÍTI již od

# 89,- Kč\*

## ZA MĚSÍC!



### Internet bez čekání

S registrační sadou INTERNET OnLine se můžete připojit snadno a rychle od svého osobního počítače.

### Internet s právem výběru

Vyberte si jeden ze čtyř tarifních programů MAIL, BASIC, STANDARD nebo ISDN, podle toho, jak intenzivně chcete Internet využívat. Naše internetové služby tak můžete využívat již od 89 Kč za měsíc.\*

### Internet bez zbytečných poplatků

Díky vysokému počtu přístupových bodů - 89 v celé ČR - si můžete vybrat vždy ten nejbližší a tak ušetřit na telefonních poplatcích.

### Registrační sada IOL

Registrační sadu INTERNET OnLine dostanete v síti prodejen TELESET, ve značkových prodejnách EuroTel nebo u našich oficiálních distributorů. Blížší informace hledejte na adrese [www.iol.cz](http://www.iol.cz) nebo na bezplatné telefonní lince 0800 123456.

# Internet PŘIPOJTE SE *OnLine*

# Lander

**A máme tady další důvod k nostalgickému zavzpomínání na dávné časy – z pro-pasti věků se jako Fénix vy-nořil Lander, aby nás oslnil svým krásným novým peřím.**

**P**ůvodní *Lander* v době osmibitových počítačů nabízel pohled z boku na zubatou měsíční krajinu, plnou ostrých štítů a hlubokých propastí, mezi nimiž se krčila jedna (nebo více, podle verze) rovná přistávací plocha. Na horním okraji obrazovky se objevil malý, americký Apollon inspirovaný přistávací modul a začal klesat dolů. Nejdřív pomalu, ale postupně, poslušen zákonů gravitace, čím dál tím

rychleji. Cílem hry bylo pochopitelně navést modul na bezpečné přistání. To ovšem nebylo (aspoň zpočátku) nic snadného: modul měl totiž hlavní motor, který nešlo plynule regulo-vat – bud běžel na plné obrátky, nebo byl vypnutý. Navíc jediným způsobem, jak se dostat přímo nad přistávací plochu, bylo natočit modul do strany, na chvíliku zapnout motor, chvíliku počkat, natočit se do opačného směru a krátkým pulzem motoru zase pohyb modulu ve vodorovné rovině zastavit. A pochopitelně, zásoba paliva byla omezená...

Nový *Lander* je velmi zhruba řečeno totéž, ale v moderním hávu. První změna se týká samozřejmě stylu: v souladu se současným trenrem je hra plně 3D, a musím říct, že třírozměrnosti využívá víc než



## Lander

Žánr:	sim. přistávacího modulu	Minimální konfigurace:	P166, 32MB RAM, 8x CD, HDD 200 MB, 3D karta
Výrobce:	Psynopsis	Optimální konfigurace:	PII 300, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 250 MB, 3D karta,
Vydavatel:	Psynopsis		
Systém:	Win 95/98		
Jazyk:	anglický		
Multiplayer:	ano		
3D akcelerace:	3Dfx, D3D		

Hratelnost	Velmi dobrá
Grafika	Velmi dobrá
Zvuk	Velmi dobrý
Obtížnost	Nehratelná

Výborný a originální střílečko-simulátor. Bohu-žel dost obtížný.

75

dost. Modul a jeho okolí sledujete z nastavitelného pohledu třetí osoby, a že je co sledovat! Grafický engine vytváří nádherný svět se skvělymi speciálními efekty, včetně třeba vření prachu pod tryskou vašeho modulu. Hlavní třírozměrnost je ale skryta v řízení modulu: ten je stále vybavený jediným pevným hlavním motorem, ovšem může se otáčet kolem všech os – díky tomu je jeho řízení velmi náročné (to asi bude hlavní překážkou většího úspěchu *Landeru*). Pokud ale řízení zvládnete, můžete se těšit na vzrušující a atraktivní manévrování nejen nad povrchem planety, ale i hluboko pod ním, ve spletitých chodbách a rozlehlych jeskyních.

## GameStar CD

Uplyně prapůvodní *Lander* se hrál na programovatelných kalkulačkách a měl zcela eliminovanou horizontální složku pohybu – začali jste přesně nad přistávací plochou a šlo pouze o to, dostatečně inteligentně brzdit, aby přistávací rychlosť byla v rozumných mezech. Díky své jednoduchosti bylo možné tento *Lander* hrát i ručně – v časopise ABC kdysi vyšel „papírový počítač“, jehož jedním programem bylo právě přistání na Měsíci, alias „Lander“... bože, to byly doby... Jestli si chcete vyzkoušet, jaké to bylo, tak na CD najdete malinkatý triviální program simulující právě tentého pra-*Lander*...

Změn doznal samozřejmě i cíl hry. Zdaleka nejde jen o to, někde úspěšně přistát: většinou musíte buď něco někam dovezt, nebo něco odněkud odvázat. Tu někam vezete bombu, tu pomáháte uniknout důležitému vědci, tu prostě kradete nějaká umělecká díla. Za splněnou misi dostanete peníze a za peníze si můžete svůj modul vy-

lepšovat zbraněmi, pancířem, silnějším motorem, dokonce můžete i koupit nový, lepší modul. Cože? Že v původním *Landeru* zbraně nebyly? Ano, ale tady jsou. Pravda, většina jich míří vaším směrem, naštěstí ale máte v celku slušný výběr toho, cím palbu opětovat.

*Lander* je v principu jednoduchá hra, ovšem s vynikajícím provedením. Má sice své mouchy – zejména velmi složité ovládání a určitou jednotvárnost misí – přesto stojí za pozornost. Nikdo z něj asi nebude mít hru na celý život, ale jako příjemná a vcelku originální hříčka poslouží velmi dobře.

Bob Koutsý

9 0134



**stránka chybí**

**stránka chybí**

# Strategie

STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE STRATEGIE



Viktor Bocan

Dnes bych se chtěl krátce pozastavit nad jedním fenoménem, který mě ve světě strategií zaujal. Jsou to souboje velmi podobných her. Jistě, tohle známe z 3D akcí nebo akčních realltimových strategií, ale v hardcore taktických hrách je vydání dvou přímých konkurentů ve stejně době dosti nebyzářné. Přesto tu máme fenomenální *Alpha Centauri* a současně velmi inovativní a velmi podobnou *Civilization: Call to Power*. Když jsem hrál *Alpha*, myslil jsem, že je to vrchol invence, že je to *Civilizace* dotažená k dokonalosti, a na jednou se objeví *Call to Power* a ukáže, že spousta věcí jde udělat ještě lépe (a spousta hůře). A to nemluvím o tom, že jste ještě ani nedohráli *RollerCoaster Tycoon* a vbrzku se snad na vás vyřítí *Theme Park 2*.

Jako hráč totto pochopitelně hodnotím pozitivně, na druhou stranu mě mrzí, že místo dvou skvělých her neexistuje hra jediná, jež by vznikla jejich spojením, a stala se tak hrou dokonalou.

Hezký den.

[viktor\\_bocan@idg.cz](mailto:viktor_bocan@idg.cz)

## TOP 10

	Titul	Recenze v	Hodnocení
1	Alpha Centauri	3/99	90 %
2	RollerCoaster Tycoon	4/99	90 %
3	Settlers III	1/99	85 %
4	Warhammer: Dark Omen	—	—
5	Gruntz	4/99	85 %
6	Warhammer: Chaos Gate	2/99	85 %
7	Jagged Alliance II	NEW	85 %
8	Heroes of Might and Magic III	4/99	80 %
9	Civilization: Call to Power	NEW	80 %
10	Commandos: BCD	NEW	75 %

### Obsah oddílu



**Civilization: Call to Power**  
str. 44  
**80 %**



**Jagged Alliance II**  
str. 46  
**85 %**



**Commandos: BCD**  
str. 50  
**75 %**

# CIVILIZATION

## CALL TO POWER

Rozporupné pocity. Věřte tomu, nebo ne, ale právě tato dvě slova nejlépe vystihují mé dojmy z hrani nové *Civilizace*. Naštěstí nakonec zvítězily ty pozitivní.

Dějiny lidstva. Kolik je filmů a knih, které se snaží mapovat historii našeho pitoreskného světa od okamžiku, kdy první předčlověk popadl klacek, aby jím rozmlátil hlavu sousedovi, po totální vítězství lidí nad hmotou, smrtí a červotoči. Kolik her, jež by nám rády ukázaly něco z tajemství zmiňované evoluce lidského jedince, už vzniklo a kolik jich ještě vznikne. Vždycky tu však bude jedna, před kterou se nelze než v pokoře sklonit, snad proto, že byla první, snad proto, že nejlepší. *Civilizace*.



*Civilizaci* stvořil před mnoha léty jeden z nejschopnějších designérů naší doby – Sid Meier. Ten samý člověk stál později u zrodu *Civilizace 2* a konečně on to byl, kdo držel nenápadnou takto vytvorbě skvělé *Alpha Centauri*. Jenže časy se mění – a tak už to není božský Sid, kdo vydává další *Civku*, tentokrát s přídodem *Call to Power*. Hru nám přináší Activision, a snad aby fanoušci neřemcali něco o nastavovaném pudinku, rozhodl se hoch jít cestou novinek a inovací. A my jsme tu od toho, abychom zhodnotili, jak se mu to podvedlo.

Jelikož o herních principech jsem mluvil nedávno v recenzi na *Alpha Centauri* a navíc *Civilizaci* každý zná (že jo?), zmíním se o hlavních myšlenkách jenom stručně. Prostě máte Zemi plus jeden národ, jemuž šéfujete, a vaším cílem je projít s tím vším přes všechny útrapy, které historie přináší. A tak vynálezáte nové technologie (kolo, počítač), nové zbraně (prak, meč, samopal), zakládáte města, spojujete je silnicemi, bojujete s jinými národy, a tak pořád dokola, dokud někdo nevyhraje. To všechno je na tažky a je to pekelně dlouhé a zábavné.

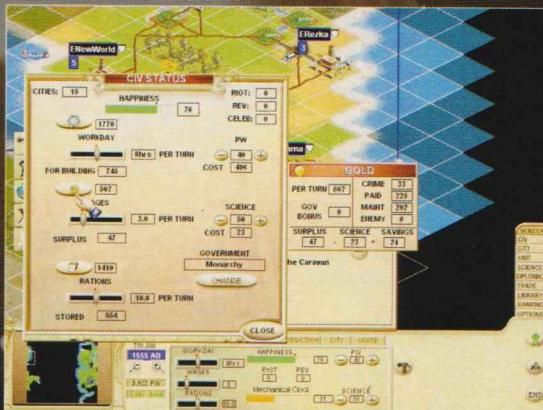
Abych se přiznal, mé první dojmy z CCTP (neplést



s CCCP!) byly spíše negativní. Je pravda, že nová grafika je fakt hezká, její problém je však v tom, že při jakémkoliv oddálení/přiblížení se natolik děsivě zdeformuje, že si raději necháte zajít chuť a hrajete celou dobu v základním pohledu. Snad ještě větším problémem je ovládání, které přináší poměrně dost zajímavých inovací, ale je natolik nedomyšlené a nedopilované, že to až bere dech a nutí člověka přemýšlet o tom, jestli hru vůbec kdy viděl nějaký betatestér. Všechno dovršuje na poměry civilizačních her skandálně ofdláknuté encyklopédie a nápověda vůbec, kterýto prvek se s konkurenční *Alpha Centauri* nedá vůbec srovnávat. Přestaňme ale na chvíli lát a podívejme se, co je vlastně nového.

Jak již bylo naznačeno, změnila se grafika, která je teď už doopravdy hezká, na druhou stranu je krajina





úplně plochá, takže vypadá poněkud uměleji než ta v AC. Zvukový doprovod je na standardní úrovni, hudba je sice slušná, ale za chvíli omrzí. Pochopitelně nejdůležitějšími změnami jsou změny pravidel, z nichž některé jsou takřka revoluční. Tak předně je tu kladen mnohem větší důraz na peníze. Odpadl obchod (takové ty šipečky), jako jedna položka vyráběná městem, a byl plně nahrazen penězi. Z peněz, které vyděláte v každém turnu, se nejprve odečtou všechny náklady na údržbu jednotek, staveb a bůhvíčeho ještě, a teprve z výsledné sumy se odebere stanovené procento na vědu. Tato změna je sice poměrně nemápnadná, ale přinutí vás naprostě změnit styl hraní, jak ho znáte ze staré *Civilizace*, kde nejjistější cesta k úspěchu vedla přes potlačení financí a podporu vědy – tady musíte setsakramentsky vydělávat, aby na vědu vůbec něco zbylo. Další změnou je celkové zjednodušení systému. Vojenské jednotky už nepatří městům, která je vytvořila, ale jsou vlastnictvím vaší říše jako celku a peníze na jejich podporu (plat) jdou přímo ze státní kasy. Obchod jako takový se přeměnil ve stanovování obchodních cest, obchoduje se se zbožím, které se povahuje na políčkách, obhospodařovávaných některým vaším městem (cukr, perly, bobří atd.). Celkový interface se poměrně revolučně přeměnil – už neexistují městské obrazovky, všechno teď ovládáte z jedné sady panelů a záložek. Systém vylepšování a mění krajiny je také jiný. Místo jednotek, které by stavěly silnice a doly, je tu systém veřejných prací, kdy stavovite, kolik procent výroby odevzdají města do společného fondu, a ten pak rozdělujete – tady postavíme silnici, tady farmu a támhle vyká-

címe chudinku džungli.

Na jednu stranu je to výrobně náročnější, ale zase máte nad vším přehled a po mapě se vám nepoflakují desítky osadníků. V neposlední řadě je hra o tisíc let delší a v pozdějších fázích můžete osidlovat i vodu a vesmír.

Stejně jako v *Civilizaci 2* má každá vojenská jednotka svou energii (zdraví). A stejně jako v AC může být více jednotek (až devět) v jedné armádě. Zatímco v *Sidově Alphě* jsem této možnosti takřka nevyužil, tady se bez ní neobejdete – celý boj je totiž pojat trochu jinak a je na něj kladen o mnoho větší důraz než dříve, což, pravda, přinese trošku oživení. Vojenským jednotkám přibyl jeden atribut, kterým je útok na dálku. Pokud zaútočíte na nepřitele více jednotkami, hra se přepne do speciální bojové obrazovky, kde vidíte přesné rozestavení svých vojáčků – ti, co to umějí, útočí raději zdálky (mají-li k tomu možnost), a soupeř se tak proti nim nemůže bránit. Bohužel boj nemůžete v této fázi nijak ovlivnit, ale kouká se na to hezky.

Nadšení, které by hra zřejmě sklidila za jiných okolností, krutě srážejí její chyby. Ovládání je sice zjednodušeno a přináší spoustu zajímavých možností, ale klidně se vám teď může stát, že někde špatně kliknete (nebo třeba stisknete levé tlačítko místo pravého), a zkazíte si tím pečlivě naplánovanou vojenskou akci. Tento nedostatek podporuje nepochopitelná absence autosavu, který je u takovýchto her už dnes běžný. Druhou podstatnou chybou je jen minimální provázanost s encyklopediemi – spoustu věcí se tak nedozvítíte v okamžiku, kdy je potřebujete, ale musíte si je vyhledat zpět. Chyb je mnohem víc – třeba se vám vždy neukazuje postup nepřátelských jednotek, i když je tato funkce zapnuta, klávesové zkratky jsou značně nepochopitelné a hardwarová náročnost je na tahové strategie nezvykle vysoká – 32 MB paměti je zoutfale málo.



## Srovnání

### Alpha Centauri

Obě hry vycházejí z *Civilizace*, ovšem zatímco AC ji rozšiřuje spíše do hloubky (všechno je lepší, u všeho je víc možností), CCTP jde do šířky – spoustu věcí doplňuje a spoustu věcí mění. Zatímco AC jasně boduje promakaným ovládáním a tradičním přístupem, CCTP má zase ohromný trumf ve faktu, že jde o *Civilizaci* – vyvijíte tedy věci známé a představitelné. Navíc je CCTP lehčí, kdežto AC směřuje spíše do řad hardcore strategů.

### Civilizace 2

CCTP vychází z C2 a určitým způsobem rozšiřuje její možnosti, na druhou stranu ne každému musí být změny, popsané v recenzi, přijemné. Pokud tedy toužíte po klasické *Civilizaci*, zapřemýšlete i o C2, která je teď za jednu cenu k mání i s kopou přídavných scénářů. V CCTP je všechno víc (jednotek, typů terénu, vynálezů), CCTP také klade větší důraz na boj a v neposlední řadě je výrazně hardwarem náročnější.

Tak vám nevíme. CCTP je určitě dobrá hra. Někde okolo by se měl povolovat rámeček, který ji srovnává s hlavními rivaly, tak si jej přečtěte a volte sami. Já sám bych byl velmi na vážkách, ale jak je vidět i z výsledné hodnocení, hlasuji spíše pro *Alphu Centauri*. Hezký den.

Viktor Bocan  
9 0135

### Civilization: Call to Power

Žánr: tahová strategie

Minimální konfigurace:

Výrobce: Activision

P 133, 32 MB RAM, 4x CD,

Vydavatel: Activision

HDD 360 MB

Systém: Win 95/98

Optimální konfigurace:

Jazyk: anglický

P 200, 64 MB RAM, 16x CD,

Multiplayer: ano

HDD 590 MB

3D akcelerace: ne

Hratelnost

Velmi dobrá

Grafika

Velmi dobrá

Zvuk

Dobrý

Obtížnost

Průměrná

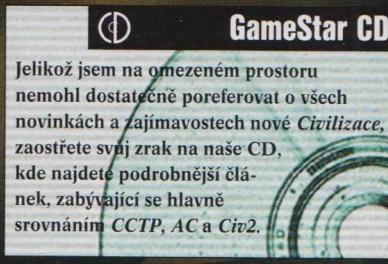
Velmi inovativní přístup ke starému tématu dost ztrácí zbytečnými chybami – přesto je to pořád ještě strategie jako femen.

80



### GameStar CD

Jelikož jsem na omezeném prostoru nemohl dostatečně porovnat všechny novinkách a zajímavostech nové *Civilizace*, zaostřete svůj zrak na naše CD, kde najdete podrobnější článek, zabývající se hlavně srovnáním CCTP, AC a Civ.



# Jagged Alliance 2

## Historie

Člověk by nevěřil, že to jsou už čtyři roky, co se odkudsi vynořila vynikající tahová strategie s prvky RPG *Jagged Alliance*. Protože hra byla dob-

Uplynula další noc a mì vojáci jsou k smrti utahaní.  
Presto jdou dál, prodírají se krovinami, plíží se za zdmi, vkrádají se do domů. Takový je jejich život. Za to jsou placeni.



• O každém vojáku si kdykoli můžete zobrazit všechny informace - viz dolní panel.

rá, dočkali jsme se po roce pokračování s novými misemi, pozměněným enginem a trochu jiným přístupem k samotné hře, autoři se však ukázali být natolik sebekritičtí, že hru nepojmenovali JA2, ale jen *Jagged Alliance: Deadly Games*. A tak vlastně přichází opravdové pokračování s tou správnou šťavnatou dvojkou na konci až teď. Sláva.

## Co a jak

*Jagged Alliance* je o nájemných vojácích. Můžeme jim říkat třeba vrazi, nebo teroristé, nebo žoldáci, to je fuk - důležité je hlavně to, že náplň jejich života tvoří zabíjení za peníze. A také to, že je řídíte vy. Zatímco v prvním díle jste bojovali o podivný ostrov s ještě podivnějším drogovým magnátem (nebo 'ký dás to byl), *Deadly Games* už tvořil sled vzájemně nijak neprovázaných misí - krvavých zakázek. Druhý (třetí) díl se oklikou vrací k myšlence původní JA, a tak se během hry pomalu zapletáte do poměrně propracovaného, byť zpočátku poněkud naivně napsaného příběhu o moci, zradě a boji za svobodu v jedné nejmenované (nebo jmenované, ale naprostě bezvýznamné) zemičce kdesi v Jižní Americe (soudě podle akcentu a barev kníru hlavních hrdinů a hrádinek).

## Náhled a vzhled

Zatímco oba minulé díly jste sledovali pohledem ptáčka zpěváčka, poletujícího v oblacích, JA2 sledujete očí-kamou ptáčka zpěváčka, sedícího na větví. Řečeno méně poeticky (méně zmateně) - pohled shora se změnil v pohled izometrický, který je jednak slušivější, jednak umožňuje větší hrátky s prostorem (třeba takový dům má konečně nárok na více patr a sklep). Když jsem po několika hodinách hrání uvážoval, co mi to vlastně připomíná, ke svému značnému údivu jsem zjistil, že *Fallout*. Další důkaz, že rozdílnosti mezi žánry se pomalu a nenápadně stírají.

## Vo co vlastně gou

Vzato s mírnou intelektuální nadsázkou, začáváte v příběhu pozici vedoucího pracovníka v oboru lidských zdrojů (tzv. personálního manažera). Jednoho dne jste kontaktováni mírně

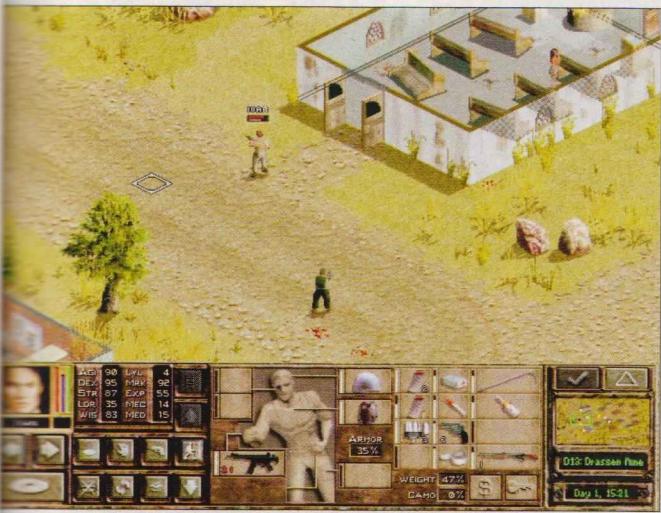
uslintoným Latinoameričanem, který by potřeboval, abyste podpořili jeho gringos v boji o svrzení zlovolného režimu tyranské královny ve zmiňované nejmenované zemičce, k čemuž vám dopomáhají bůh a pětačtyřicet tisíc dolarů, které pobuda přinesl v omláceném kufríku. S nonšálancí sobě vlastní zakázku přijímáte a kolotoč, známý z obou předchozích díl-



• Přehledná internetová databáze žoldáků - tohle je kupříkladu Ivan.

lů, se roztáčí nanovo. Takže najmete dva nebo tři vojáky, pověsite na ně nějakou tu výzbroj a výstroj, necháte je vyhodit z helikoptéry nad zbytky města, kde byla dříve základna rebely (než tamtudy projelo pář desítek tanků královny armády) a pustíte se do boje. Postupně vyděláte nějaké peníze, za které koupíte vojákům lepší výzbroj a najmete vojáky další, přítom dostáváte nové úkoly atd. Celá hra je protknuta takovým tím správným a spravedlivým rebelským příběhem, a ačkoli děj je celkem pevně dán, lze hrát mnoha způsoby.





Tahle je důl – těžce vybojovaný zdroj vašich příjmů.

### A jak to gou

Ovládání je zpracováno vskutku originálně. Základem všeho je váš notebook, kde dostáváte z virtuálního internetu virtuální maily, můžete broušit virtuálním webem, a získávat tak virtuální informace, občas dostanete nějaký ten soubor (virtuální) a ve volné chvíli se přehrabejte virtuálními statistikami svých virtuálních zaměstnanců – prostě virtuální žůžo. Pochopitelně, že ovládání přes notebook tvoří jen pozadí skutečné hry, protože tím nejdůležitějším je, jak správně tušíte, boj.

### Bojujeme

Samotný průběh misí je, ač izometricky viděný, velmi podobný přecházejícím dílům (Proč také ne, když to bylo povedené?), samozřejmostí je spousta legrátek a vychytávek navíc, které hru ještě více přibližují běžnému RPG. Po vesnicích a dobytých městech se pohybujete se svými vojáky v normálním realtimovém módu, můžete prozkoumávat všechno, na co narazíte, sbírat věci, klábotis s lidmi nebo se válet a odpočívat.

Jak padnete na nepřitele, hra se přepne do starého známého tahového módu, kdy má každý voják určitý počet

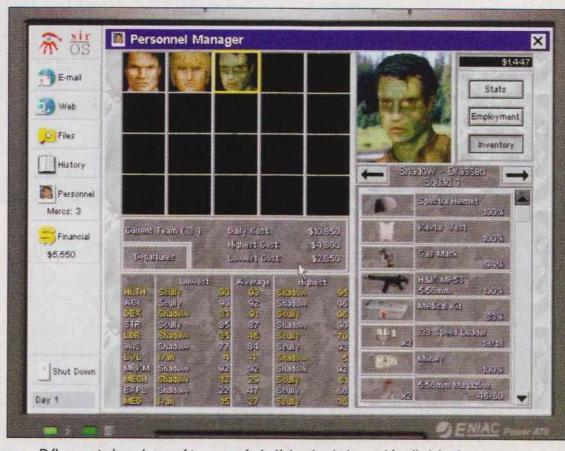
pohybových bodů, které utrácí za hýbání se, skrývání a střílení. Pohybový rejstřík se od minula značně rozšířil – dnes už se můžete plazit, běhat, přelézat zdi, skákat, šplhat, skočit, házet nože, vidličky a kameny a vůbec dělat, co se vám zlíbí, přičemž ovládání zůstalo jednoduché a intuitivní. Ač jsou vojáci na kresleni poněkud jednoduše, jsou báječně rozpohybováni, takže jsou

jako živí, navíc na vás pochopitelně celou dobu mluví, nadávají neprátelům, a když nějakého sejmou, utrousí nějakou tu cynickou poznámku, za kterou by se ani Bruce Willis nestyděl. Až se pohybové body všech vašich vojáků vyplýtvají, je na chvíli na rádě protivník, a tak pořád dokola, dokud jedna strana definitivně nelehne. Šarvátky jsou poměrně malé – většinou ovládáte dva až pět vojáků proti mírně přesile, postupně

můžete mít sice až dvacet „zaměstnanců“, ale budete je muset rozdělit do více jednotek, protože do jedné se jich vejde jen šest. Navíc byla přidána možnost nechat počítač vybojovat řežbu za vás, což ovšem silně nedoporučuji – zatímco v manuální bitvě nejsou čtyři nepřátelští soldáti, rekrutovaní z místních buranů, pro vaše tři profíky žádnou výzvou, v počítačem řízeném boji minimálně jeden žoldák zařve a zbývající dva vyvázou s těžkými zraněními, která se tady léčí setsakramentsky dlouho.

### Mise

Jednotlivé mise od sebe nejsou nijak viditelně odděleny. Všechno začíná tím, že dostanete dopis pro vůdce vzbouřenců, takže své zabíj-



Díky notebooku máte o svých lidech dokonalý přehled.

ky vyložíte z helikoptéry v rozbořené rebelské základně, vypořádáte se s vojenskými hlídkami, které tam pátrají po něčem k zakuchnutí, načež prokecnete pář místních, kteří vás k hledanému vůdci dovedou. Ten vás přivítá na své straně a hned vás pošle vyčistit cestu do města, odkud by měly přijet zásoby jídla pro vyhladovělé hrdiny. A tak dále. Když nebojujete, chodíte a konver-

### Příběh



Do povstalecké základny v Omertě míří tanky.



Vzpoura je potlačena tvrdě...



...a naprostě bezohledně.



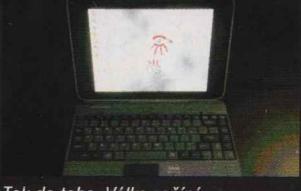
Šance na přežití není dáná nikomu.



O dva měsíce později člověk, který přežil, najímá na tajném místě toho nejlepšího.



Je ochoten dát všechny peníze, podaří-li se svrhnut krutovládu.



Tak do toho. Válka začíná.



Rozhovory s NPC jsou na velmi pokročilé úrovni.

zujete. Nudíte-li se, můžete zrychlit ubíhající čas, nebo naopak hru pauznout a hrabat se vě statistikách svých vojáků, nebo brouzdat virtuálním internetem. Celá země je rozdělena do asi dvou set sektorů, které postupně dobýváte (rozhodně neplati „jedna mise – jeden sektor“), na dobytém území si budujete reputaci a získáváte civilisty na stranu rebelů. Dokonce můžete rekrutovat milice a cvičit je ve zbrani, což je velice vhodné v okamžiku, kdy přijede armáda a začne vámi ovládané sektory dobývat zpátky. Již bylo řečeno, že své žoldáky můžete rozdělit do více jednotek, každá jednotka může potom plnit úplně jiný úkol.

### Mapa

Celá hra má v podstatě tři základní roviny. Jednak je tu zmíněný notebook, kde najímáte lidi, nakupujete informace a zbraně (ve virtuálním obchodě) a vůbec si hrájete s počítačem, jednak tu jsou samotné boje, o kterých jsme si už, milé děti, také vyprávěli, no a konečně třetí rovinou je mapa celé země. Tady přehledně vidíte všechny sektory, včet-

ně toho, kdo je řídí a jak jste tam populární, tady posouváte nebo stavujete čas, tady můžete jednoduše přesouvat své vojáky i celé jednotky, aniž byste museli zdlouhavě „ručně“ pochodemovat po cestách i necestách. Aby bylo přesouvání ještě rychlejší, dostanou se vám později do spárů i nějaké ty dopravní prostředky (třeba vrtulník). Právě z obrazovky s mapou komunikujete nejlípe se svými lidmi, prodlužujete nebo rušíte kontrakty, posíláte je na trénink nebo k doktorovi. Také si zde můžete pečlivě pročíst pár desítek rádků posledních rozhovorů a je tu přehledně zobrazena vaše hotovost a vaše příjmy.

### Detaily

Přeběh po čase přinese zajímavé zvraty a trochu se nám poscifiovatí, pokud vám to ale nesedí, můžete si tuto vlastnost vypnout. Ono se toho vůbec dá vypnout a zapnout docela dost – tak nějak mi připadá, že autoři u některých nápadů nevěděli, jestli je to přínos nebo ne, a tak nechali rozhodování na hráče a tu kterou feature sice do hry zabudovali, ale umožnili její deaktivování. Ve hře běží permanentně čas (pokud ho nezastavíte), a tak se střídá den s nocí, vaši muži jsou utahaní a musejí odpočívat (ženy také), vesničané si tak trochu žijí svým vlastním životem (ale moc to neprehánějí) a část

z nich si až do konce hry zachovává svou neutralitu. V celé zemi se považuje několik dolů na vzácné nerosty (stříbro a nějaká další bižuterie), jejichž dobytím zajistíte, že příjmy z nich plynou k vám do pokladny, což je v podstatě jediný způsob (snad kromě občasné injekce od rebelských přátel), jak vydělat nějaký ten dolar.

### Vojáci a vojandy

Vojáky si vybíráte ze specializované databáze na virtuálním internetu a jsou jich k mání desítky, včetně spousty starých známých (jo, i Ivan je tady – a dokonce se naučil pár slov anglicky). Po krátkém čase vás navíc kontaktuje konkurenční firma a nabídne vám svou vlastní databázi – lidi sice neschopné, ale zase pekelně laciné. K tomu je přidána jedinečná možnost vygenerovat si své vlastní zabijáky, nastavit jim vlastnosti, přiřadit ksichtík i hlas, čímž se definitivně JA přesouvá do sféry RPG a v příštím díle už určitě bude me bojovat s draky a netopýry. Když už mluvíme o RPG, musím se zmínit o tom, že žoldáci mají číselně vyjádřené hromady vlastností, které se



během boje vylepšují, každý voják je na něco specialista a každý umí zaházet s jinými zbraněmi. Zbraní je ve hře několik desítek a jsou mezi nimi i takové perličky jako vrhací nože, ostřelovací pušky nebo bazucky. V případě nouze můžete dokonce zkoušit i karate (takové yoko-geri do čenicha uklidní každého Hispánce), nejefektivněji využijete sílu svých nohou při „otevřání“ zamčených dveří.

### Sbohem a šáteček

Grafika i zvuky se doopravdy povedly, hudba a nějaký ten filmček jsou také na úrovni. Kvalitní herní základ zůstal, všechno ostatní se změnilo – dle mého názoru k lepšímu. Takže asi není co řešit. Berte.

Viktor Bocan

9 0136

## Jagged Alliance 2

Žánr: tahová RPG strategie

Výrobce: Sir-Tech

Vydavatel: Topware

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ne

3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:

P 133, 16 MB RAM, 4x CD,

HDD 250 MB

Optimální konfigurace:

P 166, 32 MB RAM, 8x CD,

HDD 750 MB

Hratelnost

Velmi dobrá

Grafika

Velmi dobrá

Zvuk

Výborný

Obtížnost

Průměrná

Pokračování jak má být – dobré jádro zůstalo, všechno ostatní šlo nahoru.





HEWLETT  
PACKARD

Expanding Possibilities

Sleva 20 %

cena 11 600 Kč\*

## Čtení, vypalování a přepisování CD (CD-R, CD-RW)

Hudba

Archivace  
Zálohování

Multimédia  
Fotografie



### HP CD-Writer Plus 8100i

Kompletní hardwarové i softwarové řešení.

Parametry (24x rychlosť čtení, 4x zápis na CD-R média a 2x přepis CD-RW médií) a připojením přes IDE rozhraní dokáže úplně nahradit nejen klasickou CD-ROM mechaniku, ale i disketovou jednotku ve Vašem počítači.

A navíc v dodávce je mnohem více než vlastní mechanika CD-Writeru. Automaticky obdržíte také všechny nezbytné kabely a velké množství softwaru:

#### Adaptec EasyCD Creator

Kopírování a vytváření univerzálně čitelných Audio a datových CD

#### Adaptec DirectCD

Vytváření CD pouhým přetažením souborů myší.

#### HP Fast Format

Vysokorychlostní formátování přepisovatelných CD-RW médií

#### HP Simple Trax

Archivace a značení souborů uložených na CD.

#### HP Disaster Recovery

Zálohování celého systému proti selhání pevného disku.

\* Uvedená cena je orientační, může se lišit v závislosti kurzu USD a obchodních podmínek partnerů. Cena je bez DPH.

Pro více informací volejte informační centrum  
tel.: 02-613 07 310, <http://www.hp.cz/storage/main.htm>

# Commandos: Beyond the Call of Duty

Jelikož druhého dílu skvělých Commandos se asi hned tak nedočkáme, nezbývá nám, než vzít za vděk datadiskem. Fakt je, že se povedl.

**R**oztomilá hříčka *Commandos: Behind the Enemy Lines* se objevila zhruba před osmnácti měsíci, a bylo to něco jako blesk z víceméně čistého nebe. Ještě měsíc před vydáním o ní nikdo neměl ani páru a hned pár týdnů po něm ji mohly očekávané hitovky závistivě pozorovat, jak obratně splhá po žebříku oblíbenosti. *Commandos: Beyond the Call of Duty* je ve své podstatě datadisk. Přináší osm zbrusu

principiích hry, které se od minula v podstatě nezměnily. Tak tedy: před sebou máte sled misí, v každé z nich je zadán jeden úkol, obvykle destrukčního charakteru (znič dělo, zlikviduj vlak, vyhod domeček do luftu), a místo, kde si vás po úspěšném splnění cíle vyzvednou vaši chlebodárci. Ke splnění úkolu vedete několikačlenné komando, kde je každý vojáček na něco specializován – tenhle umí řídit auto, tamten kuchat padouchy rybičkou, jeden má ostřelovací pušku a jiný jehlu s jedovatým jedem. Své úkoly plníte obvykle na základnách nepřitele a jedna z nejlepších věcí na celé hře je to, jak si celý tábor žije svým vlastním životem – stráže chodí po určených trasách, když vidí stopy ve sněhu, jdou se podívat, jestli je zanechal sysel nebo nepřítel, potkají-li mrtvého kamaráda, spustí poplach, a vůbec si žijí a umírají tak, jak skuteční vojáci ve skutečné válce žijí a umírají. Vy, jako velitel speciální jednotky se speciálními úkoly, musíte toho všechno využít. A tak podřezáváte osamocené vojáčky, schováváte mrtvoly za zed', lákáte hlídky pryč, oblubujete je převlečeným špiónem a děláte spoustu dalších skopičinek.

Ačkoli původně se od Pyrosů čekal jenom sled nových (těžkých) misí, autori nespali na vavřínech a přinesli něco inovací. Jednak trochu vylepšili grafiku i zvuk (zvýšený repertoár hlášek vašich vojáků), jednak udělali misy o něco nápaditější – třeba hned druhá se odehrává v zoo a můžete přímo potkat třeba pštrosa (dobrý den). Asi hlavní novinkou jsou nové schopnosti, třeba to, že každý váš voják může házet kameny. Když takový šutřík přistane na zemi, všichni padouši v okolí zaměří své zraky k místu dopadu, což vám umožní vtipně proklouznout okolo. Podobně (ale s menším dosahem) působí ledabyle odhozená krabička cigaret.

Další skvělou novinkou je zajímání nepřátel – prostě nácka nezabijete, ale jen omráčíte, nasadíte mu pouta, a je váš. Pak ho můžete normálně ovládat, a když ho udržíte v dostřelu některého ze svých, bude vás poslouchat jako hodinky a s písni na rtech napomůže likvidaci svých blížních.



Spión konečně nemusí krást uniformu jen ze sušáku, ale může i svlékat zajaté nepřátele (nemrava jeden), klávesové zkratky byly trochu překopány a sjednoceny a všechno je teď ma-



nových (a pěkně těžkých) misí z různých prostředí, nějakou tu novou grafiku a pár inovací do herního systému, víc nic.

Než se vrhneme do popisu novinek, řekneme si něco o základních

## Commandos: Beyond the Call of Duty

Žánr: logická strategie  
Výrobce: Pyro Studios  
Vydavatel: Eidos  
Systém: Win 95/98  
Jazyk: anglicky  
Multiplayer: ano  
3D akcelerace: ne

Minimální konfigurace:  
P 150, 32 MB RAM, 4x CD  
HDD 225 MB

Optimální konfigurace:  
P 200, 32 MB RAM, 16x CD  
HDD 225 MB

Hratelnost  
Grafika  
Zvuk  
Obtížnost

Velmi dobrá
Velmi dobrá
Velmi dobrý
Vysoká

Takové malinkaté pokračování výtečné logické hry v strategickém kabátku.

75

**Mission 3** June 10, 1942

**Dropped out of the Sky**

June, 1942. The German advance in North Africa comes to a halt at the outskirts of Tobruk. The siege gets longer and longer as the Allies desperately defend the town. This is the occasion that the German High Command was waiting for to test its secret new weapons.

By sheer chance, one of these weapons, the HS 293 bomb, has fallen on the island of Crete without exploding, half way to its target. Your mission consists in recovering its navigation system. The study of that system will allow Allied technology to catch up with that of the III Reich.

Press Escape to Exit

linko hardwarově náročnější. V oficiálních proklamacích se můžete dozvědět něco o nových vojácích, ale není to žádná sláva – moc si jich neužijete a nic zvláštního neumí.

Toť vše. CBCD je takový malý příběh pro ty, co už *Commandos* hráli, nováčkům však doporučuji raději originál, aby se přímo trochu otrkali. Lovu zdar.

Viktor Bocan

9 0137



**stránka chybí**

**stránka chybí**

# SPORT

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



Lukáš Erben

Herní trh čas od času postrádá logiku. Kupříkladu právě nyní – je jaro, a předpokládám, že počítač je to poslední, s čím by většina z vás trávila svůj volný čas. A přesto právě teď vychází neuvěřitelné množství nových fotbalů a fotbalových manažerů – jen počítejte se mnou: *Viva Football*, *UEFA Championship League*, *Championship Manager 3*, *Premier Manager 99* – to jsou hry, které se nyní objevují v rozmezí týdnů. Ať už je důvodem začátek jarní fotbalové sezóny, nebo dostatečný odstup od her EA Sports (kterým je opravdu těžké konkurovat), znamená to obrovský výběr více i méně kvalitních her pro všechny, kterým i v dubnu a květnu zbude nějaká ta chvíle pro hraní na počítači. A pokud nehodujete fotbalu, máme pro vás v tomto čísle ještě báječnou *TOCA 2* a dva kulébry.

*lukas\_erben@idg.cz*

## top 10

Titul	Recenze v	Hodnocení
NHL 99	1	– –
FIFA 99	2	1/99 90 %
Grand Prix Legends	3	– –
N.I.C.E. 2	4	3/99 85 %
Speed Busters	5	2/99 85 %
NBA Live '99	6	1/99 85 %
Motoracer 2	7	1/99 80 %
TOCA 2	8	NEW 80 %
Redline Racer	9	– –
Superbike W. Champ.	10	3/99 80 %

## Obsah oddílu

**TOCA 2**  
str. 54  
**80 %**



**Premier Manager 99**  
str. 56  
**70 %**



**Viva Football**  
str. 58  
**60 %**



**Actua Pool**  
str. 60  
**75 %**



**UEFA Champ. League**  
CD  
**60 %**



**Jimmy White 2: Cueball**  
CD  
**70 %**





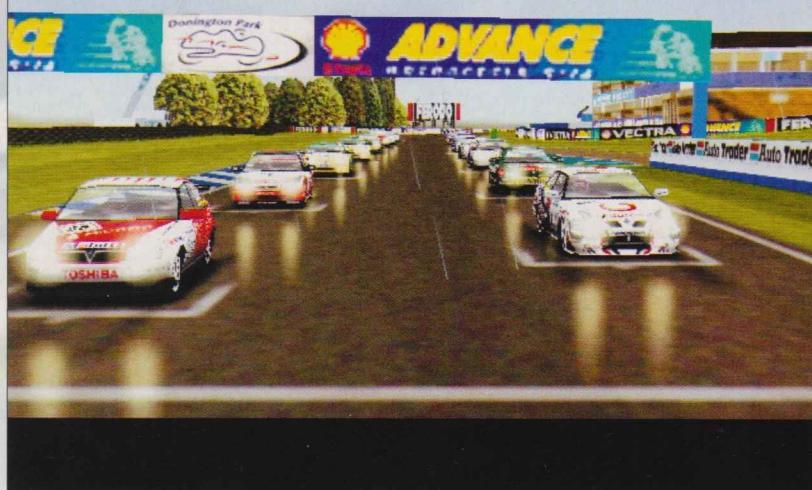
From: mr.code@codemasters.com  
To: bela\_nemeshegyi@idg.cz

### Milí přátelé z GameStaru,

přibližně před rokem a půl naše firma vydala automobilové závody s názvem TOCA Touring Car Championship. Po úspěchu Colin McRae



**YOU MUST FINISH 1ST TO CONTINUE IN THE CHAMPIONSHIP!!**



# TOCA 2

**Řekli byste, že automobilových simulátorů je už více než dost? Je. Vždycky se však najde někdo, kdo si myslí, že právě on udělá ten nejlepší. A ono se to dokonce někdy skoro podaří.**

Rally, která byla do konce vyhlášena závodní hrou roku 98, přicházíme s druhým dílem TOCA, který obsahuje všechny naše nové nápady, vylepšení a také nová pravidla RAC AutoTrader British Touring Car.

Nejdříve bychom vás rádi upozornili, že jsme i na tento titul zakoupili licenci, díky čemuž obsahuje osm oficiálních aut a jména skutečných jezdců. Mezi základními vozy hlavního turnaje najdete například Hondu Accord, Ford Mondeo nebo Vauxhall Vectra.

Jak už jsem zmínil, výrazná vylepšení souvisí s novými pravidly BTTC. Na každém okruhu se jedou nejméně dva druhy závodů: sprint a tzv. „feature race“. Podle zmíněných pravidel se jezdí pouze jedno kvalifikaci kolo, ve kterém si musí závodník vybojovat co nejlepší pozici na startovním roštu. Zatímco sprint zahrnuje jen několik kol, „feature race“ je dlouhý, plnohodnotný závod se vším všudy. Ono „vše všudy“ spočívá ve strategickém

kém prvku nutnosti spolupráce s týmem, s nímž jste neustále spojeni. Musíte plánovat zajíždění do boxů a rozhodovat se pro správný typ pneumatik. Počasí se totiž někdy v průběhu závodu změní, a jestli chcete uspět, musíte přezout, a je velmi důležité, kdy to uděláte.

První díl TOCA slavil úspěch z velké části díky svému realistickému enigmatu, který odrázel všechny fyzikální zákony, stejně jako možnosti i omezení různých modelů aut. Tentokrát jsme šli ještě dál, a uvidíte, že ani nepoznáte, že nejedete ve skutečném autě. Rozšířili jsme počet pohledů na hru, a tak se teď můžete přepnout přímo do kokpitu a zažít strhující akci pravého závodu. Četné haváry a bouračky se projevují na vzhledu auta, takže se klidně stane, že se vysype jedno ze skel nebo se zdemoluje karoserie. Dokonce je možné, aby utřížený kus blatníku chvilku dřel o kolo a brzdil vás, a konečně si také můžete urazit zrcátko.

Herní módy zahrnují hlavní mistrovství, akční závod, turnaj „support cars“, závod proti času nebo proti kamarádovi. Další druhy závodů si navíc lze libovolně nastavit v menu. Díky rozdělení obrazovky na čtvrtiny mohou stejně jako v minulém dílu hrát na jednom počítači až čtyři hráči. Pro různě zkušené hráče jsme připravili též tři stupně obtížnosti, které se projevují mimo výkonu soupeřů například i na délce hlavního turnaje.





Závody doprovází skvělý komentář a i ostatní zvuky jsou na vysoké úrovni. Motory burácejí, brzdy kvílí a zvuk jízdy se liší podle druhu povrchu.

Věříme, že se vám bude *TOCA 2* líbit a že se zkušenostmi s ní se podělíte i s vašimi čtenáři. Těšíme se na další spolupráci u příštího titulu a dle naší předešlé telefonické dohody zasíláme i šek na 10 000 dolarů.

S pozdravy Arthur Code

From: bela\_nemeshegyi@idg.cz  
To: mr.code@codemasters.com

**Ahoj Codemasters,**  
děkujeme vám, že jste nám poslali vaši novou hru, která se nám moc líbila. Po dohrání prvního dílu jsme byli na-

plněni velkým očekáváním, a *TOCA 2* nás rozhodně nezklamala. Co víc, považujeme ji za jednu z nejhratelnějších závodních her současnosti. Většina z toho, co jste nám o hře napsali, do puntíku platí, zbytek platí pouze do kroužku, ale to už tak někdy bývá.

Na *TOCA 2* se obdivujeme především tomu, jak rychlý při všech skvělých grafice a efektech je. Na dnes již nijak výjimečném P200 s Voodoo1 se obraz netrhal ani při startech, kdy se v jeden okamžik hýbe najednou šestnáct aut, přičemž se jim ještě kouří od kol a do toho všechno pří. Okruhy vypadají skvěle a v recenzi rozehně oceníme i možnost prorazit bariéry kolem tratí a vydat se po příjezdových silnicích někam do odlehých částí celého areálu. S tím souvisí i výtečné bonusové trati s atraktivními zkratkami například přes dlouhé schodiště nebo jezerní hráz.

Zaznamenali jsme i posun v grafickém ztvárnění samotného vozu a musíme schválit vaše rozhodnutí nahradit poměrně nerealistická zrcadlová skla mnohem přirozenějšími průhlednými. Je zajímavé sledovat, jak se jezdec v autě rozhlíží, rádí a jinak se pohybuje. Textury na karosériích jsou pěkně pestré, škoda že nevíce vyhlazené, protože při pohledu z dálky se na hranách tvoří nepříjemné zuby a čtverce. Hráčům se jistě buď zamlouvat, že si mohou, podobně jako ve *Viper Racingu*, sami kreslit vlastní nové textury, nebo si je stáhnout z internetu.

Rádi bychom se vás také zeptali, jaký druh umělé inteligence jste použili u jednotlivých závodníků, kteří se někdy chovají prostě jako živí. Slabší závodníci například často nesou vinu na hromadné havárii, ti schopnější a sebevědomější si nenechají líbit žádnou agresivnější jízdu, takže někdy to na trati vypadá jako v akčním filmu. Na druhou stranu nás zklamalo, že žádný z jezdců počítáče nevyužívá zkratky ani malých podvodů. Mluvíme-li o podvodech, kde jsou, damned, nějací rozhodčí? Maximálně dostanete napomenutí za nebezpečnou jízdu. Očividně zkracování trati a rezání zataček by mělo být potrestáno časovou penalizací. Neznáme pravidla původní soutěže, nechce se nám ale věřit, že by jezdec musel pro možnost účasti v dalším závodě dosahovat v předešlém dané hranice bodů. Tohle pravidlo jsme pochopili jako snahu o začlenění jakýchsi „levelů“ do hry, což potvrzuje i skutečnost, že s postupováním do dalších trati se otvírají speciální okruhy, kam předtím nebyl možný přístup. Bohužel, podle našich redaktorů tento pseudoakční prvek kaží celkovou hratelnost.

Další věc, které je skutečně škoda, je komentář. Sice je skvěle namluvěný, ale opět ho slyšíte pouze před a po závodu. Vždyť si není těžké představit, co by s atmosférou udělalo pář vzuřených komentářů při srážkách, vjezdech do cílové rovinky či soubojích. Přitom technicky to očividně možné je, z boxů dostáváte pokyny vysílačkou velmi často.

Přes výše popsány chyby se domníváme, že *TOCA 2* bude mít mezi hráči přinejmenším takový úspěch jako její předchůdkyně, GameStar ji s přihlédnutím k zaslávanému šeku svým čtenářům doporučí.

Za GS Béla Nemeshegyi

9 0138

## TOCA 2 Touring Cars

Edr: závodní  
Prohrobek: Codemasters  
Dodatek: Codemasters  
Systém: Win 95/98  
Jazyk: anglický  
Multiplayer: ano  
Akcelerace: D3D, 3Dfx

Minimální konfigurace:  
P133, 16 MB RAM, 4x CD,  
HDD 100 MB

Optimální konfigurace:  
P233MMX, 32 MB RAM, 16x CD,  
HDD 100 MB, 3D karta

Pratelnost

Grafika

Zvuk

Oblastnost

Velmi dobrá

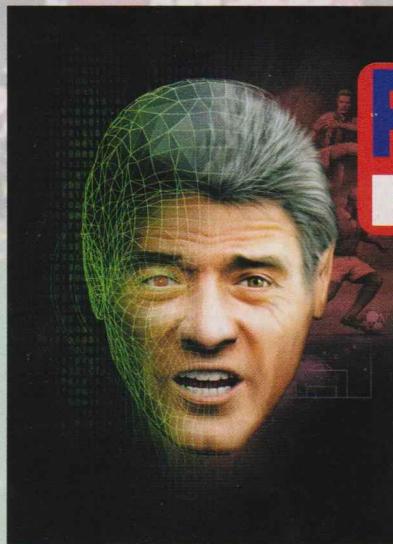
Výborná

Výborný

Vysoká

Tourné pokračování oblíbené závodní hry. Auta byly velice pečlivě a zkušeně, což se promítlo do výsledku.



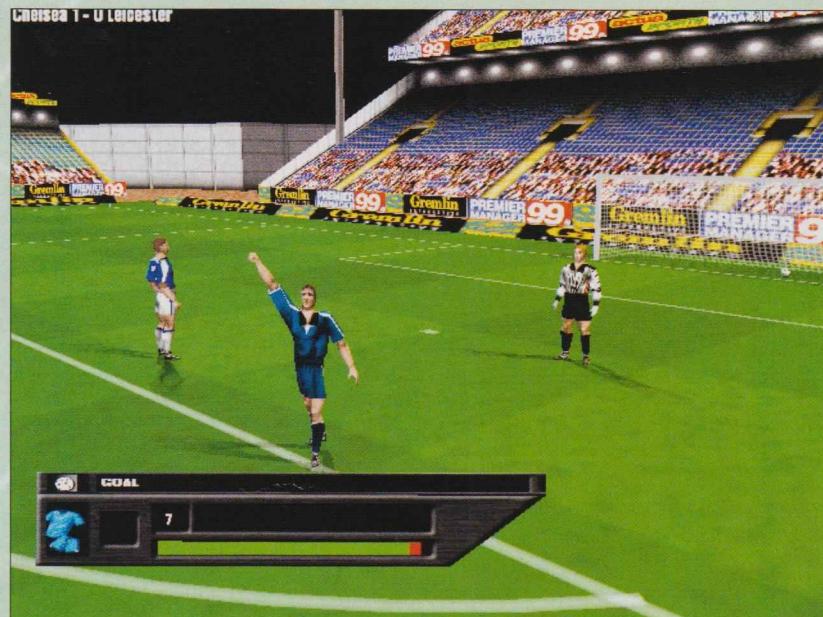


# PREMIER MANAGER NINETY NINE

Ať už je to úrovní domácí ligy či národní kulturou, u nás se fotbalové manažery narodil od Británie či Německa téměř neprodávají. To však naštěstí není pro jejich tvůrce impulzem k pozastavení jejich počinání, takže si fandové i letos mohou zničit oči u další edice *Premier Manageru*.

**G**remlin Interactive se na pole fotbalových manažerů vrhli už před pár lety (viz rámeček) a loni se stal *Premier Manager 98* pátem nejprodávanější hrou roku v Británii. Není tedy divu, že tu je s novou fotbalovou sezónou i další pokračování. Autoři rozhodně měli na čem stavět, ale také co vylepšovat, a dobré věděli, že nemohou pouze aktualizovat soupisky a vydát novou hru. Proto také oslovili úspěšného trenéra anglického Fulhamu, Kevina Keegana, aby jím do hry pomohl vnést nové prvky a nápady. Jeho přítomnost se však příliš neprojevila, protože na těch několik málo vylepšení by Gremlini asi přišli i sami. Posudte sami.

Nejprve si musíte vybrat mezi dvěma módy, Manažer nebo Kariéra. Zatímco jako manažer můžete koučovat libovolný tým, v Kariéře začínáte hezky ve třetí divizi s daným cílem do sezóny. Nic nového. Před sezónou můžete kontaktovat ostatní kluby kvůli přípravným zápasům, během nichž se vaši hráči dostanou do formy. Zároveň si najmete trenéry a jiné činovníky klubu (o nich později) a určíte, který hráč má co trénovat. Staráte se o hráčské smlouvy, které můžete libovolně rušit, prodlužovat nebo doplňovat o dodatky, například o finanční odměně za každý vstřelený gól. Při nakupování hráčů už tentokrát nemusíte zbytečně čekat, ale můžete jednat s větším počtem fotbalistů na jednou. Rozhodování, koho oslovit, je zase o něco lehčí, neboť už nevolíte jen podle ceny, atributů a postavení hráče, ale také podle toho, jak si



vedl od začátku kariéry, což se dozvíte díky nové funkci „history“, která už není na rozdíl od loňské databáze nezávislou částí hry.

Keeganovy trenérské zkušenosti se určitě vyplatily při sestavování modernizovaného systému herní strategie vašeho týmu. Nejenže můžete hráče podle předvoleb i libovolně rozmišťovat po hřisti, ale dokonce můžete určit, kde má kdo stát, když je míč na určitých místech. Nově máte na výběr také několik druhů taktik, kterým podobně jako v *NHL 99* porozumíte díky jednoduchým animacím.

Protože vedení celého klubu, zahrnující A team, juniorku, ale také správu domácího stadionu a mnoha dalších věcí, je věc, na kterou jeden člověk prostě nestačí, budete na pomoc potřebovat schopný tým činovníků. Za klubové peníze zaměstnáte pomocné trenéry, lékaře, vyhledavače talentů či třeba klubového psychologa. Můžete za ně zaplatit málo, ale pak s nimi určitě nebudete spokojeni,

naopak vyšší investice do zkušeného odborníka přinesou své ovoce. Přestože budete za sebou mít několik lidí, nebudeste se moci věnovat pouze zá-



## GameStar CD

### Video na CD

Podobně jako loni a předloni se s největší pravděpodobností nedočkáme demoverze ani nyní, takže jsme pro vás kromě v rámečku zmíněného dema na *Premier Manager 3* připravili alespoň kratoučké video, ve kterém se vám vedle statických obrázků menu představí v akci i in-game engine.

## Kevin Keegan

Kevin Keegan se narodil 14. února 1951 a jeho život byl od počátku řízen fotbalovým osudem. Ve dvaceti se stal hráčem Liverpulu, kterému až do přestupu do německého SV Hamburg ve 26 letech pomohl získat tři ligové tituly, Anglický a Evropský pohár. Stal se klíčovým hráčem anglické reprezentace, kterou později doveď až do finále MS v 1982. Po úspěšné kariéře fotbalisty (získal několik individuálních ocenění, včetně fotbalisty Evropy 1977), kterou zakončil v roce 1984, se stal stejně kvalitním trenérem. Po pěti letech v Newcastle je nyní trenérem Fullhamu a především čerstvým koučem anglické reprezentace. Jak se zdá, Gremlin si pro pomoc nemohli zvolit nikoho lepšího, protože právě Keegan je letošním premier managerem.



kladní jedenáctce. Pořád na vás zbrde spousta manažerské práce. Budete prodávat reklamní prostor na stadionu, stavět obchody se suvenýry a občerstvením, modernizovat zázemí pro hráče, kontrolovat jejich platy atd. Je toho vážně dost a hodně to stojí. Oproti verzi 98 dokonce prodáváte práva na televizní přenosy a také už můžete určovat, jaké konkrétní zboží má být nabízeno na stáncích a v obchodech, které jste mimochodem také zaplatili a nechali postavit vy z klubových peněz. Což je prima, ale to samé už obsahoval i daleko starší *Ultimate Soccer Manager*.

V prohlášeních předcházejících vydání hry Gremlini slibovali rozšíření soupisek o celou italskou ligu a do-

konce i s ní spojený italsko-anglický pohár, ale dost dobře nechápu, proč se z italských krasavců mohou radoval jen majitelé PSX verze. Když už se dělá s novou ligou, tak to využiji i jinde, ne? Přesto je stále z čeho vybírat. K dispozici máte 92 anglických týmů a čtyři výkonnostně odlišné divize, přičemž soupisky hráčů jsou aktualizované podle sezóny 98/99.

Někomu na grafice nezáleží, ale souhlasit se mnou bude snad každý, že na pokračování série by měl být jistý grafický posun na první pohled znát. PM 99 nabízí změny hlavně v rámci volby sledování simulovaného zápasu. Sledujete celé utkání, a je to nuda. Dostanete jenom konečný výsledek, a cítíte se ochuzeni. Koukáte se jenom na šance, a otráví vás, že jde pořád o ty samé akce. Všechny zmíněné módy tu jsou, navíc však sledování celého zápasu ve schematickém zpracování. Tato možnost se jeví jako nejšikovnější, protože máte čas na vystrídání či změnu taktiky. Díky



časovém urychlení neztrácíte čas zbytečným koukáním do monitoru, veškerá volba je na vás.

Co se týče grafického zpracování, opět zde nachází uplatnění už překonané enginy klasických fotbalových simulátorů, na něž jsme ještě před několika lety psali oslavné re-

STOCK		SOLD			MAKE			TOTALS		
6,700 units		Sale price	Week	Total	Make	Unit	OK	15	Expenses	Income Profit
0 units		20	920	43,200	5,000	OK	15	600,000	866,000	266,000
0 units		Sale price	Week	Total	Make	Unit	OK	2,50	Expenses	Income Profit
0 units		5	0	0	5,000	OK	2,50	23,350	283,205	259,885
0 units		Sale price	Week	Total	Make	Unit	OK	0,25	Expenses	Income Profit
0 units		0,50	0	0	5,000	OK	0,25	34,000	100,000	66,000
47,575 units		Sale price	Week	Total	Make	Unit	OK	2,50	Expenses	Income Profit
7,780 units		5	995	33,304	5,000	OK	2,50	0	166,520	166,520
0 units		Sale price	Week	Total	Make	Unit	OK	0,10	Expenses	Income Profit
0 units		0,30	0	0	5,000	OK	0,10	0	0	0
<b>TOTAL EXPENSES</b>		<b>TOTAL INCOME</b>			<b>TOTAL PROFIT</b>			<b>SHOPS</b>		
<b>£657,350</b>		<b>£1,742,755</b>			<b>£1,085,405</b>			<b>10</b>		

cenze. Podobně vypadá i zdejší nový systém, a ačkoliv působí jako lehce vyšší z módy, trochu neuhlazený a tu a tam s neprirozenou animací hráčů, svůj nový účel plní důstojně. Dokonce tam lze vypátrat několik prvků, které byste v každém fotbale nenašli, jako je například vydřený trávník u středového kruhu, mlha nebo jména na dresech hráčů. Neprekvapí ani možnost mnoha nejrůznějších kamer, ani automatický či manuální zoom. Slušně dopadl i herní komentář už několikaletého spolupracovníka Gremlin, komentátora Barryho Daviese, jehož hlas poprvéazněl z počítačových reproduktorů v *Actua Socceru*. Nabídka menu zůstala graficky prakticky stejná jako vloni, pouze hlavní nabídka je o něco širší a přehlednější. Z jedné obrazovky máte přístup do všech hlavních sekcí a na vše důležité jste náležitě upozorněni.

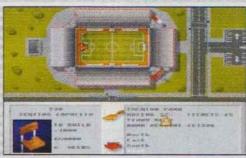
Premier Manager 99 je bezesporu skvělým fotbalovým manažerem, nejdříve v něm žádných větších chyb a budete spokojeni. To vše ovšem pokud jste nehráli jeho o rok staršího bratríčka, protože pak byste mohli nabýt dojmu, že se zas toho tolik nezměnilo a že jste svoje peníze neinvestovali tím nejlepším směrem. Navíc nesmíme zapomínat na F.A. Premier League Football Manager 99 od EA Sports, který je pro PM 99 nepřijemným konkurentem.

Béla Nemeshegyi

9 0139

## Historie Premier Manageru

Spolu s eidosáckým *Championship Managerem* je Premier nejslavnější a jistě i nejdelší manažerskou sérií. Gremlin jej poprvé uvedli ještě na monitory Amiga někdy v roce 1991, kdy fotbalové manažery vypadaly neuvěřitelně jednoduše. Snadný nákup hráčů, jednoduchá volba taktiky a primitivní správa financí jen mírně očořeně vylepšováním stadionu a prodáváním reklamních ploch však slavila úspěchy, a tak se zakrátko objevil druhý a dokonce i třetí díl. V roce 1997 však, ruku v ruce s módou označovat sportovní série letopočtem, přišel razantně inovovaný *Premier Manager 97* a odtud již historie pokračovala všem dobré známým způsobem. S tím současným je to tedy celkem 6 dílů, a to ještě nepočítáme „deluxe“ edici PM3.



Na obrázcích vidíte, jak jednoduše vypadala správa stadionu, a pohled na hru ve třetím díle. Jen tak pro zajímavost jsme pro vás na CD zařadili staršíčkou demoverzi tohoto třetího dílu, ze které je zřetelně vidět, kam až se za těch pár let manažery dostaly především v propracovanosti. Faktem ovšem je, že zábava zůstává stále na stejně úrovni.

## Premier Manager 99

Žánr: fotbalový manažer

Minimální konfigurace:

Výrobce: Gremlin Interactive

P 133, 16 MB RAM, 4x CD,

Vydavatel: Gremlin Interactive

HDD 2 MB

Systém: Win 95/98

Optimální konfigurace:

Jazyk: anglický

P 200, 32 MB RAM, 4x CD,

3D akcelerace: D3D

HDD 2 MB, 3D karta

Multiplayer: ano

Hratelnost

Dobrá

Grafika

Velmi dobrá

Zvuk

Dobrý

Obtížnost

Průměrná

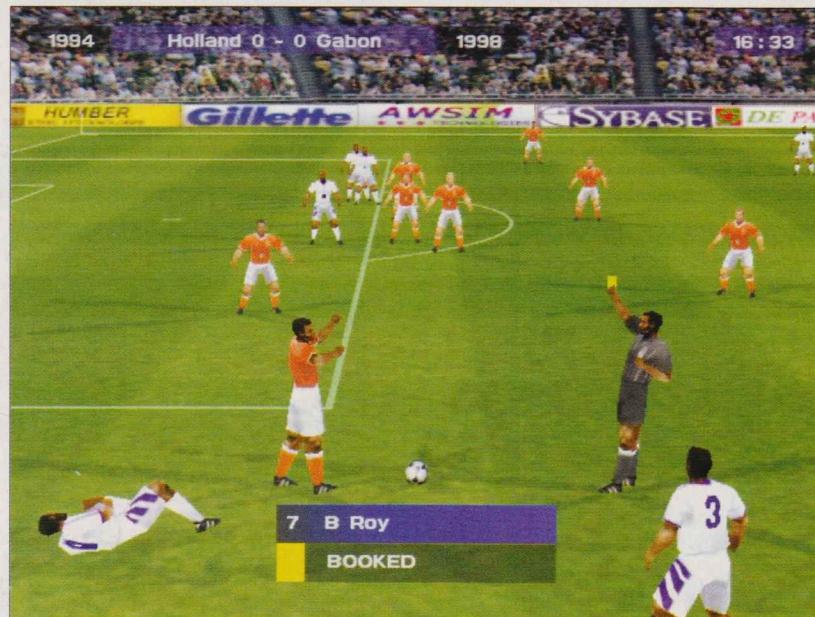
Nepříliš vylepšená verze výborného *Premier Manageru 98*.

70

**Už to tak vypadá, že k tomu, aby se dnes herní vývojáři užili, potřebují vydat ročně alespoň jednu akční hru s prsatou holkou a jakýkoliv, pokud možno licencovaný, fotbalový simulátor.**

Polygonových sexbomb a pofidérních fotbalů tedy veselé přibývá, a člověk aby si dal porádnou práci s výběrem toho, za co vydá svoje peníze a čemu věnuje svůj volný čas. V uplynulém měsíci do redakce GameStaru dorazily dva nové fotbalové, UEFA Champions League, jehož recenzi najdete na CD, a Viva Football. Druhý jmenovaný má na svědomí skupina Crimson, která je považována za největší trumf firmy Virgin Interactive, ovšem ať pátrám v paměti sebevíc, na žádnou jejich předešlou hru si nevzpomínám.

A je to právě nezkušenosť prvních her nadějných týmů, na niž narazíte ve Viva Footballu hned několikrát. Nad jednou stránkou hry úctyhodně pokyvujete hlavou a broukáte uznale „hmm“, u jiné se musíte divit zbytečným chybám a nedokonalostem.



# Viva Football



Počítacové fotbalové se liší druhem soutěže, kterou zpracovávají. Viva se zaměřila na fenomén mistrovství světa a nabízí na něj pohled z historické perspektivy. Najdete tu jakýkoliv národní tým, který se zúčastnil mistrovství světa od roku 1958, a to prosím včetně kvalifikace. Není tedy žádný problém uspořádat nadčasové zápasy a postavit proti sobě kupříkladu aktuální šampióny z Francie proti reprezentaci Venezuely z roku 1966. Pokud byste byli hodně pečliví a chtěli všechna mužstva spočítat, dostali byste se až k číslu 1 035, v případě hráčů pak k fantastickým 16 500. Je neuvěřitelné, do jaké míry odpovídají všechny soupisky skutečnosti. U jiných her si libujete, když v brance české reprezentace nestojí vychladlý Kouba, ale Srníček, a tady oproti neaktuálnější sestavě nechybí snad nikdo kromě náhle povolaného Kollera, a Kuka má formu jak hrom. Shromažďování dat o týmech muselo dát nesmírnou práci, stejně jako přirazování typů postaviček vzhledově podobným fotbalistům. Nejdřív se zdálo, že jejich podoba je víceméně náhodná, ovšem když

jsem viděl Drulákovu pleš a Bergrovy vlasy na ramena, bylo jasné, že to je výsledek něčí práce, které je třeba zatleskat. Ovšem jak říká Jirka Krampol, nikdo není dokonalý, a Hassler taky nebyl nikdy v životě blondák. Jednotliví hráči se od sebe liší též svými schopnostmi, ale světe dív se, tyhle jejich vlastnosti tu někde nejsou vyjádřeny čísla, hvězdičkami ani červenými puntičky. Absolutně tu chybí jakékoli atributy, takže například o špatném brankáři se dozvíte pravdu, až když vám prohraje zápas.

Jedním z několika hlavních problémů, s nimiž se musí tvůrci fotbalu vyrovnat, je intuitivní a použitelné ovládání. Právě zde však narází noha na minu, neboť ovládání Vivy je intuitivní asi jako formulář daňového přiznání a používá se podobným způsobem. Jinaly řečeno, budete z něj neshastní. Kupodivu je to právě ovládací systém, jímž se Crimson chlubí ze všeho nejvíce. „Máme zdokonalený systém přihrávek, který umožní hráči totální kontrolu nad míčem.“ Dobrá, ale indikátor síly kopu už tu několikrát byl a přihrávku do běhu rozhodně lépe zvládl EA Sports. Máte tu zvedání míče na prsa, dosud nepoužitý tzv. osvobození odkop a tlačítko pro určení adresáta přihrávky, ale po klasických klíčkách nebo zaseknutých by pátral marně i komisař Rex se stěnatý. Vaše hra navíc vždycky nepozná, jestli už má hráč míč pod kontrolou, nebo ho má na kopačkách jenom „skoro“, což v součtu s informací, že pro hlavičku podražení proti-





hráče platí v různých situacích stejná klávesa, dává dosti zneplácivý výsledek. Ovládání se navíc nedá předefinovat! Odvracejte pak ve vlastním výpnu vysoký centrum, když z padesáti procent způsobíte penaltu. A můžete si být jisti, že vám sudí nic neodpustí. Rozhodčí zde totiž trpí dětskou hyperaktivitou, běhají jak šílení po hřišti a těší se, jak každý druhý zákrok posoudí jako faul na žlutou kartu. Přiblížení míče jedné z branek se pro změnu většinou považuje za ofsy, třebaže snadno nastavitelná kamera replaye nepozorného muže v černém nekompromisně odhalí.

působí jako vyspělí fotbalisté. Kupodivu neplatí, že můžete ovládat hráče nejbližšího míče, což vede k situacím, kdy z dálky bezmocně přihlížíte jak soupeřův útočník snadno obchází vámi neřízeného obránce a dává góly.

Po grafické stránce lze *Viva Football* označit jako docela povedený. Trávník a hřiště několika druhů vypadají standardně dobře, pouze jednoduchou diváckou texturou potažené tribuny ve vás vyvolávají lehké rozpaky. Motion capture animovaní hráči se pohybují přirozeně, jen zákrokům brankáře se mělo věnovat

mentáře, to jenom potvrzuji. Co na tom, že diváci po celý zápas vydávají nejrůznější zvuky, když celá atmosféra je bez vzuřeného hlasu komentátora tam. Přičinou toho všechno je zřejmě pokřikování hráčů, kteří si žádají míč, volají „na druhou“ či „gólman má“. V nastaveních dokonce můžete určit, aby na sebe křičeli svým mateřským jazykem, ale to je jenom blamáž. Ze hřiště se totiž ozývají nejrůznější pazvuky, v nichž si můžete představit to, co se vám tam hodí. Proto například Češi jakoby křičí „levá“, ale co to ve skutečnosti znamená, ví asi jenom lidé z Crimson. Přesto tu a tam uslyšíte slovo francouzsky, německy, ale hlavně anglicky, a to i v případech, kdy proti sobě nastoupily reprezentace Madagaskaru a Západní Samoy. Pokřikování hráčů v mateřském jazyce je dobrý nápad (nikoliv však zcela originální), ale spíš je vhodnější pro hry, v nichž nefiguruje všechny týmy světa.

*Viva Football* ale není špatná hra. Samozřejmě ve srovnání s *FIFA 99* se může tak maximálně červenat, ovšem pokud se dočkáme dalších fotbalových pokusů stejných autorů, jednoho dne by to mohlo dopadnout překvapivě dobře. Ale do té doby se alespoň my, v GameStaru, budeme držet titulů zkušených EA Sports.

Béla Nemeshegyi

9 0143



*Viva Football* se moc dobře nehraje. Svoji vinu na tom nesou výše popsané chyby, ale také nepřirozený rychlý běh hry, připomínající starší DOSovky, které se bez zpomalení vůbec nedaly na výkonných počítacích hrát. Například střely soupeře mají takovou rychlosť, že se vám ani nestáčí zatajit dech, když letí na vaši branu.

Pustíte-li se do delšího hraní, brzy si začnete všímat mezer v uměle inteligentním chováním hráčů. Nejvíce biti jsou samozřejmě brankáři, jejichž reakce by svojí pohotovostí v některých případech nezaskočily ani podporující želvu. Také hráči, již uvažují tak rychle, že počítac ani nestáčí jejich myšlenky zachytávat, natož je potom promítat do dění na hřišti, ve výsledku ne-

více pozornosti. Ve fotbalech zřídka vیدaným prvkem jsou oslavy po vstřelení branek, které můžete sami ovlivnit. Bud' jenom zamachrujete pěstitkou, skočíte rybičku na zem, nebo se proběhnete po hřišti se spoluhráči ve vláčku. Výběr kamery sledujících hru je kupodivu dost úzký. Zápas nelze vidět jinak než z boku a vybrat si lze pouze ze čtyř vzdálostí od plochy. Na vertikální nebo oblíbený izometrický pohled zapomeňte.

Další obrovským nedostatkem je úplná absence komentáře. Nechtěl jsem o tom mluvit, ale teď už musím. *Viva Football* byl totiž programován i pro PlayStation a například dost těžkopádná menu, která nelze ovládat myší, nebo právě absence ko-

## Viva Football

Zánr: fotbal

Minimální konfigurace:

Výrobce: Crimson

P166, 32 MB RAM, 4x CD,

Vydavatel: Virgin

HDD 18 MB

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglický

Optimální konfigurace:

Multiplayer: ano

P200, 32 MB RAM, 8x CD,

3D akcelerace: D3D, 3Dfx

HDD 50 MB

Hratelnost

Dobrá

Grafika

Velmi dobrá

Zvuk

Špatný

Oblastnost

Průměrná

Další nedotažený fotbal s obdivuhodnou týmovou databází a možností nadčasových zápasů.

60

**Existují téma, která se v počítačových hrách jen velmi těžko zpracovávají. Přesto není *Actua Pool* ani zdaleka prvním kulečníkem. Dovolte mi předběhnout a konstatovat, že sice možná není prvním, jistě však nejlepším.**

Za krále toho „odvětví“ byl dosud považován *Virtual Pool*, ač byl zpracován velmi zastaralou vektorovou grafikou. Hráči zde dokázali ocenit výborné simulování fyzikálních vlastností počítačového kulečníku a upřednostnili je před jeho vizuální stránkou. Přesto jste při hraní stále věděli, že hrajete jenom na počítači a ke všemu proti jakémusi virtuálnímu protivníkovi. *Mirage* si tuto skutečnost možná uvědomili a šli na věc úplně od jiného lesa. Místo dokonalého enginu vsadili na lidštější pojetí a plně trojrozměrné grafické zpracování. Vektory byly nahrazeny polygony s měkkými texturami, je tu několik různých prostředí a stolů, stejně jako stejný počet osobitých protivníků (přesná informace se vždy nejvíce cení). Tím se samotná hra nesmírně zatraktivnila. Můžete hrát v deseti různých prostředích (klub, bar, motorest ap.) a s 18 protivníky (sexy ženské v upnutých džínsech, holohlavý motorkář Ed nebo Slim Chance s tou opravdu nejtenčí nadějí na vítězství).

Už si asi nikdo nepamatuje, kdo poprvé přišel s téměř geniálním ovládáním počítačového kulečníku myší. Nejprve si důkladně z jakýchkoliv úhlů prohlédnete situaci na stole a nastavíte tágo, nachez pohybem myši zpět natáhnete a po-

hybem vpřed štouchnete. Krásné na tom je, že intenzita úderu se odvíjí od rychlosti pohybu vaší ruky, což ale na druhou stranu znevýhodňuje bývalé zaměstnance prac'háren a výzkumných laboratoří (toho času v invalidním duchodu).

*Actua Pool* nabízí více než deset různých typů her, které nejenže se liší pozměněnými pravidly, ale narazíte i na typy her pro více hráčů, s nimiž jste ještě neměli tu čest. Můžete hrát na body, na štouchy o mantinel, na hlášené štouchy nebo proti času. Některé módy jsou tak zajímavé, že si udrží vaši pozornost celé hodiny. Přiznám se, že *Actua Pool* je pro mne prvním kulečníkem, který jsem skutečně hrál, na rozdíl od ostatních podobných her, jež jsem vlastně jen „zkouknul“ a posoudil. Možná není tak dokonalý jako simulátor, ale o zábavu se vám postará.



ná hudební kulisa, určitě ne dokonalá, avšak postačující. Slepého preludujícího pianisty a barovou smyslnou zpěvačku si možná *Mirage* nechávají na pokračování, o kterém jakmile budeme vědět něco víc, dáme vám vědět. Do té doby si zkuste zahrát *Actua Pool*, je fajn.

Béla Nemeshegyi

9 0140

## Interview

**Co jste udělali pro to, aby se hráči nezáčali brzy nudit? Pořád jde pouze o jeden stůl a šestnáct koulí.**

Kde mám začít? Co takhle 30 různých stolů a na každém se hraje trochu jinak? Máme stoly se skleněným povrchem, stoly nepravidelných tvarů a dokonce i stoly kulaté. To by koukal i Steve Davies! Hraje se na deseti skvěle vypadajících místech, se všemi existujícími sadami koulí a podle všech nám známých pravidel. Vymysleli jsme také jakousi kariéru, kdy hrájet obtížný turnaj a po jeho úspěšném dokončení se utkáte se samotným dáblem.

**V čem je *Actua Pool* jako kulečník ojedinělý?**

Nezkušení hráči mohou absolvovat reallimový trénink a tutorial. Zařadili jsme i spoustu ukázek trickshotů, které si hráči mohou rovnou zkoušet.

Máme úžasný, stoprocentně autentický engine. Mysleli jsme například i na různé míry trení koulí o stůl. Ale co bych vám vyprávěl, přesvědčte se sami...

*Na otázky odpovídá Peter Jones, hlavní producent*



## Actua Pool

Žánr: sport

Výrobce: Mirage

Vydavatel: Gremlin Interactive

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ano

3D akcelerace: D3D

Minimální konfigurace:

P133, 16 MB RAM, 4x CD, HDD 50 MB

Optimální konfigurace:

P 200 MMX, 32 MB RAM, 24x CD, HDD 50 MB, 3D karta

Hratelnost

Velmi dobrá

Grafika

Velmi dobrá

Zvuk

Dobrý

Obtížnost

Průměrná

Povedený kulečník pro nenáročně v aktuální polygonové grafice.



Díky „kolovému“ systému hry se na jednom počítači může utkat více hráčů, případně můžete do party přibrat několik polygonových borců. Nechybí tu ani možnost zahrát si po modemu nebo síti až v počtu šestnácti hráčů. Tolik lidí se nevejdě ani ke dvěma skutečným stolům.

Každý hráč je věrně zanimován a dokonce u něj vypořazujete i speciální pohyby jako drbání se na zadku, protahování krku nebo chytání se za hlavu. To samé platí o zvukových projevech, ať už mám na mysli vzdychání při pokaženém štouchu, drsnácké „yes!“ nebo zadumané „hmm.“ K pohodové náladě přispívá nenároč-

**stránka chybí**

**stránka chybí**

# STUDIOPOLY



Tomáš Varoščák

Zatímco mnohé březen, a obzvlášť jeho druhá polovina, potěší vlnidným počasím, pro vás, kteří se těšíte na nová RPG či adventury, přinesl spíše špatné zprávy. Adventuristi si budou muset ještě nějaký ten pátek vystačit s *Dreamlandem*, milovníky RPG trochu potěším. Jedinou, zato ovšem velice povedenou hrou, již v tomto čísle recenzujeme, je RPG *Silver* od britské odnože firmy Infogrames. Obzvláště spokojeni by mohli být ti z vás, kterým se líbila úžasná *Final Fantasy VII*. *Silver* je totiž její téměř identické dvojče, alespoň co se prvních dojmů týče. O tom, co vás čeká, pokud se rozhodnete *Silver* hrát, se dočtete o stránku dál, a tak neváhejte, otočte list a doufejte, že se naše nabídka v příštím měsíci trochu rozrosté.

[tomas\\_varoscak@idg.cz](mailto:tomas_varoscak@idg.cz)

## TOP 10

Titul Recenze v Hodnocení

Final Fantasy VII	1	—	—
Fallout 2	2	—	—
Quest for Glory V	3	2/99	90 %
Lands of Lore III	4	4/99	85 %
Dreamland	5	4/99	85 %
Blackstone Chronicles	6	—	—
Baldur's Gate	7	2/99	80 %
Silver	8	NEW	80 %
Ring	9	2/99	80 %
King's Quest VIII	10	2/99	80 %

### Obsah oddílu



Silver  
str. 64  
80 %

# SILVER

Líbila se vám *Final Fantasy VII*?  
Tak zbytřete pozornost.  
Je tu hra, která vám může  
zkrátit čekání na její pokračování.

Jak jste se již zcela jistě dozvíděli v úvodníku rubriky, *Silver* je jedinou RPG hrou, která se nám v tomto čísle dostala do ruky. Skončilo tak mé přibližně dvouměsíční čekání; už jsem se na ni těšil. Její obrázky a první informace o ní, které prosáklý na veřejnost, mne totiž před časem velice zaujaly. Ptáte se proč? Poslední (a vlastně i první) podobnou hrou, kterou jsem hrál, byla *Final Fantasy VII*. A o tom, nakolik si mne *FFVII* získala, se můžete přesvědčit v naší tabulce Top 10. Ale nechejme zbytečných plků a vrhněme se na to...

V zemi Jerrah vládlo Zlo ztělesněné krutým vládcem Silverem, jeho bezohledným synem Fugem a dcerou Glass dávící se potlačovanou nenávistí. Jediným Silverovým cílem bylo nastolit vládu chaosu. Chtěl vyvolat mocného boha Apocalypse, jemuž by se stal poručníkem, a získal by tak obrovskou moc. Pod záminkou výběru nevěsty vyslal Silver své vojáky, aby prohledali celou zemi, našli adekvátně staré ženy a dívky a přivedli mu je. Kdo se postavil na odpor, byl zabít. Tou dobou se na ostrově Verdante u svého obydlí yěnovali cvičení s mečem mladík David a jeho děd. Znenadání se kolem domu vyrojili vojáci, sebrali Davidovu nevěstu Jennifer a odeslali. Marná byla Davidova snaha dohonit je, marně pobíbil několik vojáků. Odplovující galeon už nedohonil.

Příběh, a to by už spousta z vás mohla vědět, je pro mne jedním z klíčových elementů hry. Pokud nechybějí ani správné ingredience jako přátelství, zrada, láska, hněv, pomsta a smrt, okamžitě se mění pohled na hru. A přesně v tomhle *Silver* boduje.



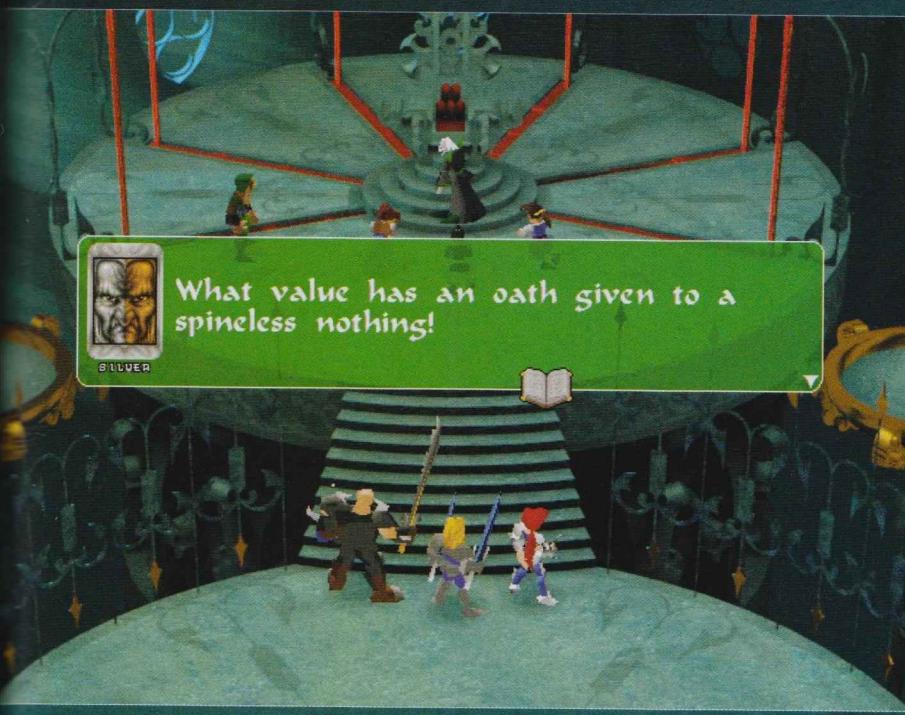
jejichž vyřešení je ale mnohdy klíčové pro dohrání hry.

Ted', když už víte, o co jde, pojďme se podívat, jak to jde. *Silver* ani omylem není krytalicky čistým zástupcem RPG a i pojetím má velice blízko k *FFVII*. Začínáte s jedinou postavou, ale postupem času se do vašich služeb dá dalších pět postav. Vybrat si můžete pouze dvě, a tudiž na vás opět čeká nepříjemná selekce. Klasickými atributy postav jsou samozřejmě síla a inteligence pro boj a kouzlení, které do-



## GameStar CD

Na CD jsme pro vás připravili pár tipů do hry, které vám prozradí informace o všech větších potvorkách a zároveň zde najdete rady jak na ně. Některé bohužel nemají jméno, takže se špatně identifikují, máte-li však problém rozhodně čtěte.



Je tu jednak jasná dějová linie – klasický příběh mladíka hledajícího cestu za svou unesenou láskou, jenž se spojí se skupinou rebelů, kteří chtějí totéž, nebo se jen mstít za smrt svých blízkých. Jedenak jsou tu i epizodní příběhy o zradě, zrádci a jeho potrestání, o smrti Davidova děda, o hněvu a o pomstě na krutém synovi ještě krutějšího otce.

Cesta za zabitím nenáviděného tyra a osvobozením blízkých však není tak jednoduchá. Ke zničení Silvera a jeho d'ábelských plánů je potřeba najít osm magických koulí umožňujících kouzlení osmi základních magických elementů: ohně, ledu, života, blesku, země, kyseliny, času a světla. Bohužel ne každý z těchto artefaktů se dá koupit na burze, a tak Davidova cesta vede přes strašidelná místa a dávno opuštěné kraje vždy k jednomu nepríjemnému strážci, jehož úkolem je chránit svou kouli a pokud možno raději umřít, než o ni přijít. Pokud se vám podaří najít Achillou patu zmíněných oblud, máte v podstatě vyhráno. Malými odbočkami od hlavního úkolu jsou i drobné questy,

provází ještě umění boje na dálku, armor class a pár dalších, méně důležitých. Tyhle vlastnosti nejsou neměnné a zvyšují se spolu s hit pointy a spell pointy při přestupu na vyšší úroveň. To se stane pokaždé, když zabijete jednu z hlavních příšer. Je to poměrně ojedinělý způsob, ale nemohu říci, že by mi nějak vadil. Trochu více problémů jsem měl s pochopením systému zlepšování kouzel, která se stávají účinnější pouhým tréninkem. Podle jakého modelu, to ale zůstává mému rozumu skryto. Zbraně

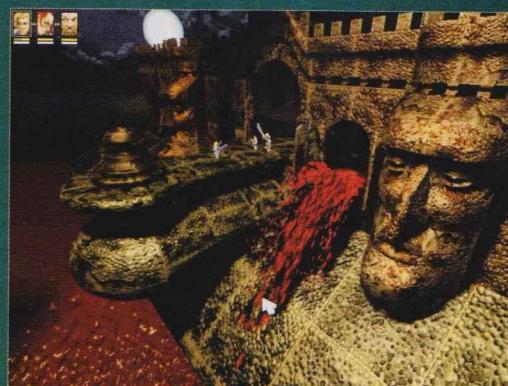
a štíty mají jen základní atributy, přičemž jich je osm (ostatně stejně jako všechno v *Silveru*).

Systém ovládání hry je u *Silvera* poměrně kvalitně vymyšlen. Jednoduchým klikáním myší můžete ovládat jednu postavu nebo všechny, zpřístupnit inventar a různá menu pro výběr zbraní a kouzel, nebo bojovat. Souboje neprobíhají na kola, ale realtimově, a myší nejen určujete, koho napadnete, ale také jak. Stisknutím Ctrl a hýbáním myší můžete zaútočit až čtyřmi druhy útoků, bránit se, anebo využít jedno z osmi účinných komb. Magie je nezbytnou součástí správného fantasy RPG. V *Silveru* je založena na osmi zmiňovaných kouz-



lích, z nichž každá vám dává možnost vyčarovat jediné kouzlo. Osm rozhodně není nijak velké číslo, ale kromě soubojů s hlavními příšerami je kouzlení spíše okrajovou záležitostí. Ne, že by bylo neúčinné, ale jednodušší je dát postavě meč, štít, a hurá do boje.

Chování postav je velice zajímavým aspektem hry. Protože jde o real-time, a nemůžete tedy dost dobře ovládat všechny tři postavy najednou (ono to jde, ale pak se vám pletou přes sebe, a vznikne takový malý chaos), je možné ukázt postavě cíl, rychle přepnout najinou postavu, a věnovat se zase jí. Pokud nezvolíte žádný cíl, bude postava pouze stát a bloumat, dokud ji někdo nenašadne. Pak se samozřejmě brání a bojuje až do své, nebo protivníkovy smrti. Ta ovšem u vašich panduláků není trvalá, a tak jako například v *Land of Lore* i v *Silverovi* dokáže jediná přeživší postava přivést



k životu ostatní. Za zmínku stojí i ukládání pozic, kterým se *Silver* opět vrací k *FF VII*, pouze s tím rozdílem, že kronikář, u nějž si jednou uložíte pozici, zmizí, a dokud nenašlete dalšího, nemůžete ukládat. Takových míst je ovšem v celé hře čtyřicet a jsou rozestavěna velice šikovně, takže pokud se vám stane nějaké neštěstí, nebudeste muset trávit dlouhé hodiny procházením známých míst. *Silverovi* se nevyhnulo ani obchodování, a tak peníze nalezené po zabitých nepřátelích budete moci vyměnit u dvou obchodníků a jednoho alchymisty za vrhací zbraně, potraviny, které slouží k regeneraci hit pointů, a různé lektvary.

## Silver

Žánr: RPG	Minimální konfigurace:
Výrobce: Infogrames	P 166, 32 MB RAM, 4x CD,
Vydavatel: Electronic Arts	HDD 160 MB
Systém: Win 95/98	
Jazyk: anglický	Optimální konfigurace:
Multiplayer: ne	P II, 64 MB RAM, 8x CD,
3D akcelerace: ne	HHD 160 MB



Výborná záležitost pro milovníky japonského stylu RPG.

80



Po technické stránce je *Silver*, i když se tomu autoři brání, téměř dokonalá kopie *Final Fantasy VII*. Grafické zpracování je s několika stovkami renderovaných prostředí téměř identické, ve všech je použitá fixní kamera, i když pokaždé z jiného úhlu. V nich se pak pohybují modely, jež i bez podpory 3Dfx vypadají možná trochu lépe než *FF VII*. Chybí zde samozřejmě nedostižitelné efekty při kouzlení, ale vše působí jemnějším dojmem. Hraný nejsou tak ostré a přechody méně kontrastní. Hudba, tedy přesně řečeno dvě hodiny melodii, nijak nevybočuje z průměru, snad jen skladby při soubojích s hlídajícími koulí bývají trochu nadprůměrné. Šrámek na zvukové stránce je však nemožnost zapnout si titulky spolu s mluveným slovem.

*Silver* je skvělá hra – vyložená nezbytnost pro ty, kterým se líbila *Final Fantasy VII*. I když autoři tvrdí, že hru začali dělat dřív, než *FFVII* vznikla a uviděla světlo světa, je těžké uchránit se srovnání, když obě hry mají na první pohled tolik společného. Po delší době si však všimnete malých rozdílů např. v ovládání, v grafice a hlavně v soubojích. I přesto, že je *Silver* mnohem kratší než *FFVII* a dohrát ho není těžké během několika dní, rozhodně je to hra, kterou byste měli okusit. Nejsou v ní žádné přehnané těžké hádanky či úkoly, je spíše akčnejší, s pěkným příběhem a výbornou hratelností.

Tomáš Varoščák

9.0141



MEDZINÁRODNÁ VÝSTAVA  
INTERNATIONAL EXHIBITION

hardware, software  
telekomunikácie, office

COMPUTERWORLD

PC WORLD

GameStar

vás pozývajú

na návštěvu stánku č. D2

v dňoch 27.–30. 4. 1999

Výstavisko Incheba – Bratislava

- využite výhod mimoriadneho predplatného!
- možnosť dokúpenia starších chýbajúcich čísel so zľavou.

 IDG  
INTERNATIONAL DATA GROUP

The World's Leader in Information Services on Information Technology

IDG Publishing a. s., Seydlerova 2451, 155 00 Praha 5, Česká republika

Tel.: +420-2-570 88 111, Fax: +420-2-652 08 12.

Distribúcia a predplatne v SR:

Magnet-Press Slovakia, s. r. o., Teslova 12, 821 02 Bratislava

Tel.: 07-525 46 28, e-mail: magnet@press.sk



**stránka chybí**

**stránka chybí**

# Simulator



Bob Koutský

V tomto čísle vám místo obvyklých skutečných letadel nabízíme velmi těžkou váhu *Starsiege* a další pokračování legendy *X-Wing Alliance*. Obě hry mají jedno společné: jsou to sice simulátory, ovšem simuluji něco, co existuje pouze ve vaší fantazii. Je samozřejmě otázkou, jestli něčemu takovému můžete vůbec říkat simulátor, ale osobně si myslím, že pro svoji komplexnost si to určitě zaslouží. Zejména *X-Wing* už propracoval svůj svět, jeho fyziku a technologii, do takové úrovně, že co do kvality letového modelu a avioniky může směle soutěžit s těmi nejlepšími „skutečnými“ simulátory. Nesimuluje totiž nás svět, ve kterém je rychlosť světla nejvyšší dosažitelnou rychlosťí, ve kterém se zvuk šíří pouze vzduchem a ve kterém lasery nemají zpětný ráz, ale svůj vlastní svět, jiný, ale neméně složitý a v mnoha ohledech mnohem zábavnější...

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

## top 10

Titul	Recenze v	Hodnocení
Falcon 4.0	1	2/99 95 %
Red Baron II 3D	2	-- --
World War II Fighters	3	1/99 85 %
X-Wing Alliance	4	NEW 80 %
Fighter Squadron	5	3/99 75 %
Jane's F-15	6	-- --
Hornet Korea	7	-- --
F-22 Total Air War	8	-- --
Descent: Freespace	9	-- --
Apache Havoc	10	2/99 75 %

## Obsah oddílu



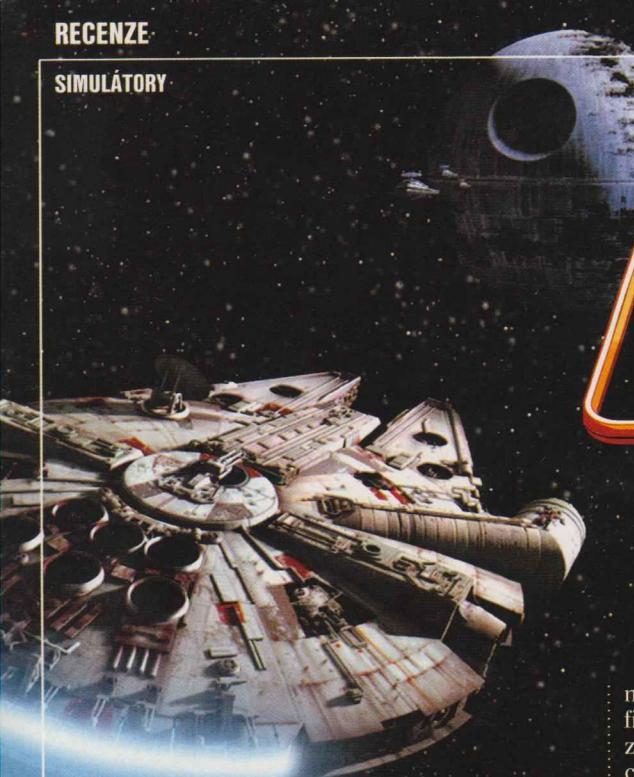
**X-Wing  
Alliance**  
str. 70  
**80 %**



**Earthsiege 3:  
Starsiege**  
str. 72  
**70 %**



**F-16  
Aggressor  
CD**  
**50 %**



# STAR WARS X-WING ALIANCE

Jé tomu již šest let, co jsme mohli poprvé usednout do kokpitu X-Wingu. Od té doby nás LucasArts pravidelně každé dva roky zásobuje novým hvězdněválečným simulátorem. Opět tedy nadešel čas sprovodit ze světa pár Táj Bombérů.

**H**ry založené na téma Star Wars obvykle inklinují k nejrůznějším klišé. Vždy začínáte jako zelenáč, který se právě přihlásil tu k rebelům, ondy zas do rād Impéria. Vždy jde jen o slávu a prospěch těch správných barev, metály, záchrana Aliance či císaře. Vždy se objeví zrádce, který se vše spaží zhádat.

**Víteje v systému Alliance-mail. Pokud chcete vyvolat problémy, pošlete vzkaz na vader@imperial.emp.**

X-Wing Alliance (dále jen XWA) ale některá nejohranější klišé rozbití. Po nekonečných šesti letech se i do vesmírného simulátora od LucasArts dostává osobní příběh, soukromí, vlast-

ní zájmy, osobnost, humor – zkrátka filmové prvky, na jaké jsme zvyklí z Wing Commanderu a které v LucasArts z doposud nepochopitelných důvodů ignorovali. Již nejste anonymní nováček, ale nejmladší člen obchodnické rodiny Azzameenů, která nemá ve zvyku se příliš plést do politických sporů a věnuje se spíše půtkám se svými konkurenčními. Naneštěstí se ale vás otec zapletl do jistých obchodů s rebely, což se ukázalo jako nepříliš moudrý nápad – vaše rodina přichází o všechny svý majetek, v prvních misích umírají i někteří z vašich blízkých, a vám nezbývá, než zdrhnout v otcově correliánském transportu a stát se pilotem Aliance.

**Nazdar bráško! Potřebuju hilfnout, omylem jsem smazala databázi zboží v kontejnerech na našich překládištích. Vem si lod a pomoz mi s identifikací nákladů. Nemělo by to trvat víc než pár minut a tata se ani nemusí nic dozvědět.**

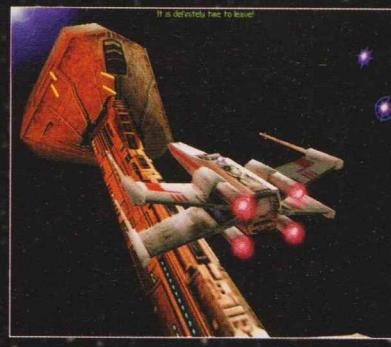
Mise, mise, mise – to byla cenná devize předchozích dílů, a ani tentokrát

tomu není jinak. První část hry se odehrává na vaší rodné stanici, ze které startujete v correliánském transportu CT 1300 (to je loď, ze které Han Solo vytvořil Millenium Falcon) a CT 2000 (lod vašeho otce, která vám pak zůstane po velkou část hry), na misce se členy vaší rodiny. První mise jsou nerůznější patroly, ochrana nákladů či léčky na konkurenční rodinu Viraxo, během kterých se dostáváte do hry. Po útěku před Impériem se rozjíždí hlavní část hry, ve které hrájet střídavě za rebely a za svou rodinu. Úkoly, jež dostáváte, jsou skutečně různorodé a dají se plnit mnoha způsoby. Bohužel, ne vždy hra pochopí právě ten způsob, který jste ke splnění zvolili, a v několika misích se vám tak může stát, že ačkoliv jste evidentně udělali vše, program vehementně trvá na nesplněné misi – a to po půlhodinice propocenou u joysticku docela nase... ehm zamrzí. To vše ale nemění nic na skutečnosti, že mise, které budete v XWA plnit, patří k těm nejpracovanějším a nejlepším, jaké jsem kdy hrál.



**Millenium Falcon: Modifikovaná varianta CORT 1300, kterou vytvořili Han Solo a Lando Carlissian. Je rychlejší a lépe vyzbrojená, v kritických okamžicích ovšem inklinuje k poruchám a selháním.**

Dalším veleúležitým prvkem jsou lodě – stačí nahlednout do pokojíčku kteréhokoliv fandy Star Wars vyzdobeného modely Shuttle, X-Wingů a Y-Wingů, a pochopíte proč. Hlavně TIE Fighter byl v tomto směru doslova pastvou – během hry jste se tehdyn dostali ke dvěma novým výtečným strojům (TIE Advanced a TIE Defender), v datadisku byl navíc ještě Missile



Boat. XWA obsahuje všechny lodě, které byly k vidění v předchozích hrách, a přidává i pár nových. Výborná je možnost létat s correliánskými transporty CORT 1300 a CORT 2000, samozřejmě že můžete pilotovat všechny standardní stroje Aliance (X-Wing, B-Wing, Y-Wing, A-Wing) a v multiplayeru i širokou škálu lodí Impéria. Naprostě super je pak možnost obsadit v lodích vybavených střeleckými věžemi pozici střelce a pilotování nechat na robotovi (dokáže sledovat cíl či držet směr), případně použít robota pro nezávislé ovládání střeleckých pozic – ve větších lodích typu Millenium Falcon se tak zvyšuje vaše šance na úspěch. Významně se rozrostlo i množství ostatních plavidel, která vám poslouží jako cíle. S novými plavidly úzce souvisejí i ovládání – přibylo mnoho nových kombinací kláves (celkem jsem jich napočítal více jak

110) a bez manuálu či referenční kartičky se téměř neobejdete. Ke komfortu, jenž byl k vidění u *Descent: Freespace*, to má ale přeci jen daleko. Mimochodem – zmíněný multiplayer



## GameStar CD

### Demo na CD

LucasArt se tentokrát překonali a současně s vydáním XWA dali k dispozici i demoverzi, kterou najdete na CD v tomto čísle. Výborné je, že demo obsahuje nikoliv první, ale pokročilou misi, takže si můžete vyzkoušet, jaké je to létat s CORT 1300 (alias Millenium Falcon).

je velmi zajímavý, můžete hrát po lokální síti až v osmi lidech, po internetu, připravovat si vlastní mise či závodit. Zkrátka a dobré, i po dohrání pěti desítek misí vlastní hry (to vám zabere minimálně několik dnů) si můžete užít mnoho další zábavy.

Drobné postěžování se dotkne zpracování. Ozvučení je rozhodně výborné, grafika drží krok s dobou, co ale zamíří, jsou nároky na hardware. Hru jsem vyzkoušel; na AMD K6-2 333/Voodoo2/96 MB byla hra v rozlišení 800x600 hráteľná, ale bylo nutné snížit detaily na 2/3, protože jinak se chvílemi dost zpomalovala. Na PII 450 se 128 MB RAM a Rivou TNT se hra dala hrát v 1024x768, ovšem některé mise obsahující hodně lodí či velké objekty byly též znatelně pomalejší. To je u vesmírného simulátora na pováženou – nedokážu si představit, jak by asi hra běhala na uváděné minimální konfiguraci P 200 se 32 MB RAM. Každopádně při srovnání s *Descent: Freespace* či posledním *Wing Commanderem* na tom XWA není zrovna nejlépe.

Celou dobu jsem měl pocit, že se autorem podařilo najít cosi, co by mohlo X-Wingu dodat zcela nový rozdíl, ale nakonec to použili jen v menší části hry. Uvnitř své lodí máte počítat, ve kterém si můžete přečíst nejnovější zprávy od svých přátel, příbuzných i nepřátel. Zatímco mise hráne ve vlastní lodi za vlastní rodinu jsem tak prožíval a všechny piráty i lodě Impéria drtil s maximální rozkoší, hra za rebely mi chvílemi přišla jen jako mechanické plnění úkolů. (Snad kromě závěru u Hvězdy Smrti, ten opravdu stojí za to!) Pročitání nových e-mailů bylo rozhodně zajímavé, ale ve srovnání s příběhem, který je vyprávěn ve *Wing Commanderech*, to byl jen slaboučký odvar – filmečky jsou samozřejmě i u XWA, ale je jich tu pomálu. Rád bych zdůraznil, že netrvám na tom, aby byl vesmírný simulátor založen na příběhu a stokilometrové filmové metráži, jako tomu je u *Wing Commanderů*, ale pokud se

do toho autoři už jednou pustí (a v případě XWA se tak evidentně stalo), pak by svou práci měli dokončit, a ne zůstat v půli či dokonce čtvrtině cesty – to je horší, než kdyby se drželi původního konceptu „císařského důvěrníka“, který před čtyřmi lety tak báječně fungoval u *TIE Fightera*. A jsem si naprosto jist, že právě LucasArts mají na to, vybudovat hejen poutavý, ale i bezvadně podaný a vyprávěný příběh. Snad proto *X-Wing Alliance* nepovažuji zá bezchybnou, ale „pouze“ výbornou hru, která by rozhodně neměla uniknout nikomu, komu není osud Galaxie lhostejný.

Provázej vás Síla!

Lukáš Erben  
9 0142

## Některé nové lodě



### CORT YT-1300

Výrobce: Correlian Engeneering Corp.  
Šíť/trup: 120 SBD/76RU  
Zbraně: 1+2 laser, ion, hlavice



### CORT YT-200

Výrobce: Correlian Engeneering Corp.  
Šíť/trup: 320 SBD/114RU  
Zbraně: 1 + 2 + 2 laser, ion, hlavice

## X-Wing Alliance

Žánr: vesmírný simulátor  
Výrobce: LucasArt  
Vydavatel: Activision  
Systém: Win 95/98  
Jazyk: anglický  
Multiplayer: ano  
3D akcelerace: Direct3D

Minimální konfigurace:  
P 200, 32 MB RAM, 4x CD,  
HDD 280 MB  
Optimální konfigurace:  
PII 300, 128 MB RAM, 8x CD,  
Riva TNT



Povinnost pro všechny, kterým není osud Galaxie lhostejný



# Earthsiege 3: Starsiege

Hou, hej hou, Cybridí už jdou,  
hou, hej hou, co si to nesou,  
hou, hej hou, laser si nesou!

**K**do ví, co se skrývá za oblibou her s obrovskými bitevními roboty? Možná kdyby se tímto fenoménem zabýval nějaký psycholog, dospěl by k tak nečekaným a šokujícím závěrům, že byste na další hru s OBRy (jak je v češtině takřka geniálně nazvali vydavatelé české verze Battletech) a jim podobnými nesáhl ani třímetrovou tyčí – ostatně, kdybyste věděli, cím psychoanalyticky zdůvodňujete třeba štědrost, možná byste dvakrát zvážili, než obdarujete nějakého chudáka žebráka na ulici. Bud' jak bud', hry se zbraněmi se ježicími (hmmm...) roboty tady jsou a asi ještě dluho budou, vám nezbývá, než je hrát, a mně než je recenzovat, ať si o tom naše podvědomí myslí kolik.

Takže, *Earthsiege 3: Starsiege*. Neřeba asi zdůrazňovat, že jde o třetí díl řady: v tom prvním lidstvo stvořilo



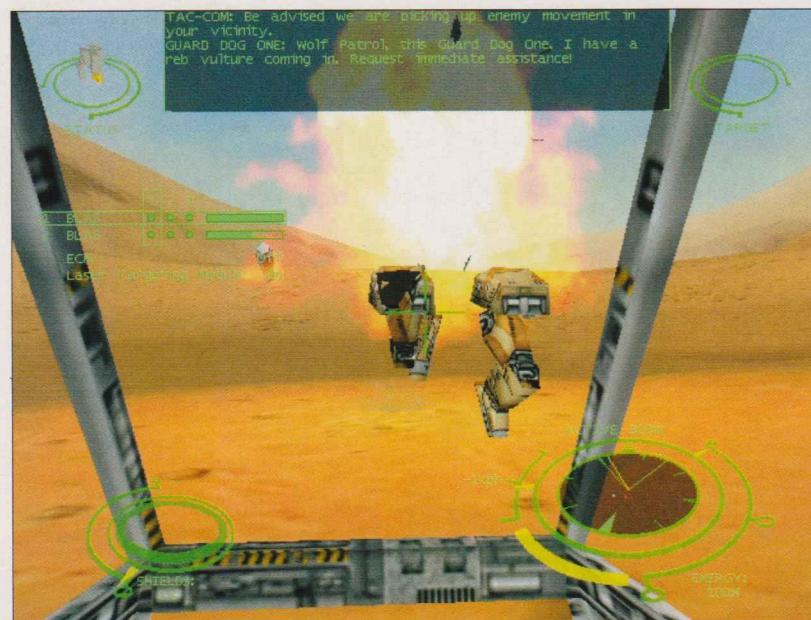
Cybridy, obživlé inteligentní stroje. Cybridé neváhali, a jak se na pořádné inteligentní stroje sluší a patří, se promptně vzbouřili proti svým pánum. Tém se to nelíbilo, takže si své neshody začali vyřizovat pomocí obřích bitevních robotů. Druhý díl mi kupodivu (nebo spíš samozřejmě?) vypadl z paměti, ale nepochybňuji v něm někdo (patrně lidé) něco s někým (dost možná s Cybridy) vyřizoval pomocí obřích bitevních robotů. A dnes tady máme díl třetí, ve kterém (to byste nečekali) si to lidé vyřizují s Cybridy pomocí obřích bitevních robotů.

Zápletka je pro hru tohoto typu vcelku standardní. Jediným oživením je skutečnost, že konfliktu se účastní celkem tři strany: Imperiálové (zlí), Povstalci (hodní) a Cybridé (divní a hodně zlí). Impérium nejdřív všechny utlačovalo, pak Povstalci povstali, Impérium je rychle, efektivně a brutálně pacifikovalo, Povstalci našli artefakty nějaké dávno vymřelé civilizace a znova povstali. Tentokrát se jim to podařilo, ovládli slušnou část sluneční soustavy, když v tom se objevili starí známí Cybridé (které lid-



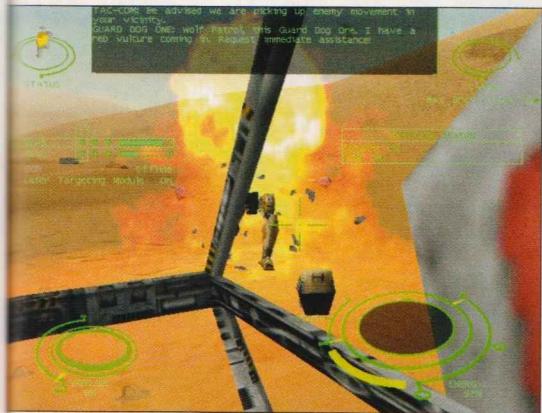
stvo bud' považovalo za vymřelé, nebo na ně radostně zapomnělo – taková naše příjemná vlastnost). A tady vstupujete do děje vy – začínáte jako nový pilot HERCu (zdejší termín pro OBRa) bud' povstalců, nebo Cybridů. Kupodivu, kariéra v Impériu není možná. Zpočátku jsem se domníval, že je to pouze nedostatek novinářské recenze, kterou jsme obdrželi, ovšem ukázalo se že nikoliv. Nu což – chce-li hrát ty zlé, stačí zvolit Cybridy.

To co obaluje vlastní hru, je také zufale standardní, možná až podprůměrné. Kampaně se skládá z lineární posloupnosti misí, dokud nesplníte jednu, nedostanete se dál – po nějakém větvení nebo vlivu hráčových akcí na děj není ani stopa (tedy, kromě toho, že dokud misi nesplníte, tak děj nepostoupí). Velmi ošízená je i oblíbená část her tohoto typu, totiž vylepšování vašeho stroje. Místo nějakých peněz máte pouze jakési „prověření“, které se postupem času zvyšuje a dovoluje používat lepší technologie. Během kampaně tedy máte přístup k stále lepším a lepším HERCům, zbraním a vybavení, ovšem ta pravá radost z nakupování a utracení vydělaných peněz v tom prostě není. Příjemná je ovšem možnost vytvořit pro svého HERCa vlastní kamufláž – prostě vezmete z adresáře hry obrázek obsahující příslušné textury ve formátu .bmp, v libovolném rozumném



grafickém programu si je překreslité podle libosti a nakopírujete zpátky – a hotovo. Velmi pěkné a efektní, ale obávám se, že plně tuhle možnost ocení jen ti, kdo často hrají proti lidským soupeřům po síti, takových hráčů u nás však asi moc nebude...

Vlastní hra vypadá přesně tak, jak byste si představovali jednoduchý simulátor OBRů, ehm, HERCů, využívající současných technologií. Pěkná, čistá a elegantní grafika, velká dohlednost, slušné speciální efekty, plynulé animace, prostě všechno je přesně tak, jak má být – a ani o kousek jinak. *Starsiege* tak tak po stránce enginu spadá do kolonky průměr – možná že to je velmi slušný průměr, pořád ale jenom průměr. Zmínku si zaslouží snad jen nemožnost ukládat hru v průběhu mise, což je zejména u delších misí opravdu hlopou.



hru ovládat i úplnému začátečníkovi, osobně bych ale uvítal i možnost složitějšího ovládání HERCa, zejména pohybů. Přijde mi totiž poněkud hlopou, když kráčející roboti nedokázou využít všech předností pohybu po dvou nohách a pohybují se v podstatě stejně jako kolová vozidla – žádné úkryty, skoky nebo rychlé otočky.

*EarthSiege 3: Starsiege* je „zase dalším simulátorem fakt velkých robotů“. Kromě slušné grafiky nepřináší nic nového, takže v těžké konkurenci dalších, podobně zaměřených titulů bude mít velmi těžkou pozici a pravděpodobně zaujme pouze fajnšmekry přes roboty (obří a bitevní).

Bob Koutsý

9 0144

## EarthSiege 3: Starsiege

Žánr: simulátor obřích robotů

Výrobce: Dynamix

Vydavatel: Sierra

Systém: Win 95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ano

3D akcelerace: 3Dfx, D3D

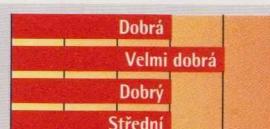
Minimální konfigurace:

P 166, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 100 MB,

Optimální konfigurace:

PII 300, 64 MB RAM, 16x CD, HDD 250 MB, 3D karta

Hratelnost



Kvalitně provedená, ale jinak průměrná simulace velkých robotů.

70

## Papíroví bratřičci

Je zajímavé, že všechny tři hlavní roboti hry mají své nepočítacové sourozence: hry *Mechwarrior* a *Heavy Gear* existovaly dokonce dřív v „papírové“ verzi než v počítačové, u *Starsiege* byl vývoj opačný, nejdřív byla počítačová hra a pak teprve vznikla její miniatuřová verze. Není se ale co divit, roboti hry se svým poměrně malým množstvím jednotek a atraktivním prostředím jsou pro hrani na hexovém papíře nebo s miniaturami ideální.

**allstar**

computer systems

### AllStar prodejna:

Šumavská 19, 120 00 Praha 2 - Vinohrady

Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: Info@allstar.cz

### CENOVÝ TIP

CD ROM 36x Creative	1499,-
CD ROM 40x Creative Infra	1714,-
Monitor 14" Color SVGA	3999,-
FaxModem 56K int.Genius	1436,-
FaxModem 56K ext.Genius	2448,-
Creative Gamepad Cobra USB	676,-
Sound 16, stereo, 3D	547,-
SoundBlaster 64 PCI	890,-
SoundBlaster Live 256Value	2550,-
Sonic Impact S90,PCI 3D	912,-
VGA 8MB,AGP,OpenGL comp.	1272,-
DiamondViper 550,16MB,AGP	4811,-
CD-RW Creative mech.24-2-2	8495,-
Barevná tiskárna Lexmark	3217,-
Repro Genius 36W stereo, akt.	320,-
Repro Genius 72W stereo, akt.	399,-

### Graphics Blaster RIVA TNT

Nejvýkonnější grafická karta pro masový trh! Je postavena na čipu nVIDIA RIVA TNT, který přináší výkonnéji realistiké zrychlení 2D/3D grafických aplikací. Maximální rozlišení 1900x1200 při 32-bit hloubce barev je podporováno 16MB rychlé paměti.



3.690,-

SUPER CENA

### nejlepší ceny přestaveb PC

např. na Pentium 233MMX za 3736,- a k tomu zvuková karta zdarma

### Scannery Genius za nejlepší ceny

ColorPage View 4800dpi	1932,-
ColorPage ViewPro 9600dpi	2555,-
ColorPage Vivid+ 4800dpi	3476,-
ColorPage VividPro II 9600dpi	2540,-

3D Banshee DTEC 16MB, AGP

3.499,-

### 3D Banshee CreativeLabs - 16MB SDRAM

Karta je postavena na novém čipu 3Dfx Interaktive pojmenovaném Voodoo Banshee. Spojuje 2D 12bit grafiku s podporou 3D akcelerace Voodoo2. Obsahuje také podporu pro Glide a Direct3D. 3D Blaster Banshee je v provedení AGP a PCI.

3.999,-

AGP verze

### počítače na splátky od 320,- Kč za měsíc

#### Přestavíme Vaše PC z čehokoli

na Pentium 233 MMX	3736,-
na Pentium 300 MMX	4500,-
na Celeron 333A MMX	6098,-
na PII 350MMX	10147,-
na PII 400MMX	14459,-
na PII 450MMX	22491,-

v ceně je započten:  
novy board, CPU,  
chladicí CPU a  
instalace



všechny uvedené ceny jsou bez DPH

### Počítačové sestavy AllStar

velmi krátké dodací lhůty

#### AllStar Classic 233MMX - ZVUKOVÁ KARTA ZDARMA

sestava obsahuje procesor IBM 233MMX, 16MB RAM, HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 14", FD 1,44MB, VGA kartu PCI, klávesnice a myš

13.098,-

#### AllStar GameStation 300 3D MMX - Banshee 16MB uvnitř

sestava obsahuje procesor K6 300 MMX s podporou 3D instrukcí, 32MB SDRAM 100MHz HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15", zvuková karta 16 3D CD ROM 36speed, FD 1,44MB, 3D Banshee 16MB AGP, klávesnice a myš

21.860,-

#### AllStar Profi 333A MMX - ZVUKOVÁ KARTA ZDARMA

sestava obsahuje procesor Intel Pentium II Celeron 333 MMX s interni cache 32MB SDRAM, HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15" CD ROM 36speed, FD 1,44MB, VGA kartu 4MB AGP, klávesnice a myš

20.242,-

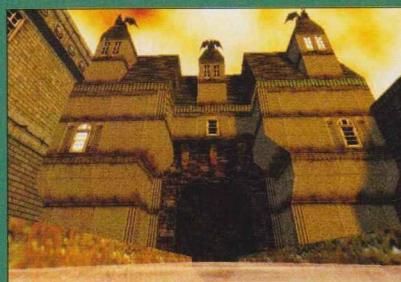
[www.allstar.cz](http://www.allstar.cz)

Největší výběr PC repro-soustav Creative, Yamaha, Labtec, Genius Teac, Arowana a další za super ceny.

**HI FI Star**

**Trainery****IMPERIALISM 2**

Délka souboru: 6 Kb  
Název souboru: pdmi2.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezené peněž



**Instrukce:** Před použitím musíte tento trainer nakopírovat do adresáře se hrou a spustit ji pomocí funkce „Launch“. Poté vám již nebude nic bránit v používání číselních kláves (ne numpadových) k vyvolávání po- saných funkcí.

**GEX 2**

Délka souboru: 219 Kb  
Název souboru: trg-gx2t.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: nekonečně životů a věcí  
**Instrukce:** Rovněž i tento trainer přijde do adresáře se hrou, ale je nutné ho spustit až následně po ní. Dále viz přiložený txt soubor.

**ALIEN VS. PREDATOR (MARINE DEMO)**

Délka souboru: 139 Kb  
Název souboru: avpmard.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: nesmrtnost  
**Instrukce:** Spusťte demoverzi hry za mariňáka, taskněte zpět do systému a uvedte do chodu trainer. Nastavte hodnotu na 9999, klikněte na knoflíky poke all a freeze. Vratěte se zpět do hry a nechte se zabít. Tím by měl trainer začít plně fungovat.



GameStar CD

# Tipy & Triky

A zase jednou nadešla chvíle, kdy se setkáváme u tipů, triků, cheatů a trainerů. Jak jste si již možná stačili všimnout, dnes došlo ke změně rozsahu této rubriky. Ačkoli si to jen málokdo z nás chce připustit, tak herní „sucho“ je již téměř na obzoru a Ga-

překonatelní. V tomto případě zapracoval opět váš strýček Zoubkař a přišel na způsob, jak je snadné i tak brankáře překonat. Stačí na branku poslat z větší vzdálenosti a s menší silou míč (nejlépe aby se v závěrečné fázi kutálel po zemi) a brankář bude tímto směšným pokusem natolik rozčarován, že ve většině případů míč prostě pustí.



Alien vs. Predator

meStar je natolik flexibilní magazín, že bez problémů dokáže reagovat na změnu jakýchkoliv skutečnosti. A to by bylo ve stručnosti k oné změně a teď hrrr do akce.

**Baldur's Gate**

V každé lepší partě naleznete páreček, který se nerad nechává rozdělit. Samozřejmě bychom to nebyli my, kdybychom neměli řešení. Stačí oddělit „problémového“ jedince od skupinky, vstoupit s ním do souboje a nechat ho zemřít. Poté smazat jeho kolonku – a můžete si připojit ke skupince jakéhokoliv nováčka.

**FIFA 99**

I přes sílu kopů jsou brankáři z delší než desetimetrové vzdálenosti těžko

hráče přejmenovat, jděte do menu „player management“ a tam si „přihodte“ Ronaldu i do 99tkové verze.

**Rollage**

Na startu přidejte plyn teprve až ve chvíli, kdy je počítadlo na jedničce. To vás ušetří zbytečné šíleného kvičení gum a dovede vás to většinou hned do vedoucí pozice.

Nitra používejte pouze s rozvahou a zapomeňte na jeho podporu v klikačém terénu. Raketové zrychlení by nepochyběně zmáčklo vaše smysly natolik, že byste ztratili čas bouráním do překážek či mantinelů.

V síťové hře se můžete zbavovat nepohodlných protivníků pomocí raket. Stačí šíkovně směrovat jejich hlavice na okolní



budete moci nahlédnout do každého pokoje

gsaswap – prohodí strany (budete moci hrát za ufony)

gsakill – nekompromisně zabije označenou postavičku

gsastop – zastaví veškeré akce ufonů i vašich kolonistů (budou postavat a čučet – opětovným použitím se vše vrátí do původního stavu)

gsabog – vytvoří „BOG“ zbraň, která vám po zdvihnutí zvýší obranu a umožní zamknout dveře

gsaknife – stvoří nůž, který po zdvihnutí skryje vaše postavičky před pátravým ufonským zrakem

gsacmdr – na místě, kam ukazuje kurzor, bude vytvořen velitel

gsamedi – a na světě bude medik

gsaboff – i technika je možno přivést na svět

gsawin – ukončení úrovně vítězstvím

**Cheaty****SPEED BUSTERS**

choperiew – přemění mapku umístěnou v levém rohu na kamerový pohled  
fulofit – dostanete k dispozici neomezené „niter“  
tagkiller – jakmile do hráče někdo ze zadu ducne, vrací se zpět na start  
notimelim – deaktivuje „checkpointy“ v arcade módu hry

**ENEMY INFESTATION**

Následující kódy můžete vkládat v průběhu hry, ale je nutné je po „doťukání“ potvrdit klávesou Enter  
gsaheal – uzdraví všechny vaše kolonisty  
gsaroon – odstraní všechny střechy, takže

budovy, které po pádu do vozovky mohou rozhodnout ve vás prospěch.

### Tomb Raider III

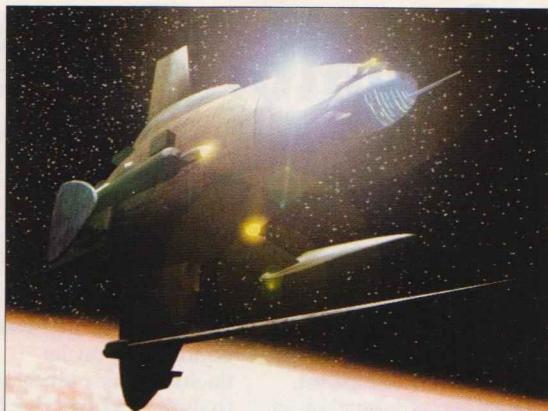
Aby chudák Lara Croft nemusela tak mrznout v arktických vodách, máme pro vás v dnešním seriálu další tip. Jakmile indikátor tělesné teploty klesne na nebezpečně nízkou hranici, která by smrtelně ohrozila vaši Laru, uložte jednoduše a prostě vaši hru. A pak. Nahrajte si s lehkou hlavou tu pozici a hle, indikátor je jako mávnutím kouzelného proutku opět na bezpečné úrovni.

### Thief: The Dark Project

Stále máte problémy se závěrečnou misí této úchvatné hry? Přinášíme vám pár triků, které by vám snad mohly pomoci tuto pekelnou misi dotáhnout do finále.

Schovejte se v červené chodbě do stínu a vyčkejte až do doby, než vás příšery přejdou (neútočte na ně!).

Vydejte se po schodech, a ve fialových místech nalezněte váš hrdina dostatek plynových a vodních šipek. Potom bude následovat kus žulové cesty. Držte se po druhém krátkém schodišti vlevo. Pozor, hlídka číhá na cestě dolů. Když budete v lávové oblasti, všimněte si vlevo umístěných



Alpha Centauri

říms. Skákejte po nich až do chvíle, kdy narazíte na další chodbu.

Po této chodbě bude následovat ledová oblast. Nedotýkejte se modrých krystalů. Po několika kluzkých partíích se budete nalézat v nějaké jeskyni. Skočte do vodopádu tekoucího nahoru. Vodní kanál vás zavede do jezera. Odsud můžete uvážit skok do blankytně modré chody.

V lese váš hrdina vyšplhá nitrem stromu za pomocí provazových šipek. Na špičce tohoto stromu je modrý vchod do pavoučí jeskyně. Držte se vpravo a přejděte přes most. Jděte osvětlenou chodbou a projděte lávovou jeskyní. Pozor, vpravo se schovávají protivníci. O několik kroků daleko vlevo najdete provazy, s jejichž pomocí můžete překonat útesy.

Nyní stojíte před Constantinovou jeskyní. V každém případě si nyní uložte hru. Oko je umístěno přesně uprostřed. Počkejte, až se Constantin otočí, a zaměňte oko. Když vás odhalí, tak vám už můžete pouze stará pozice (load). Pokud ale výměnu ve vši tichosti zvládnete, můžete z úkrytu přihlížet Constantinovu pádu. Blaho-přejeme, jste skutečný mistr zlo-dějů!

Chalid Hammam

9 0145



Interstate 82

### BIG GAME HUNTER 2

automatická kamera – během hry podržte klávesy „Ctrl“ a „Alt“ a stiskněte „C“, automatická kamera sama ukáže pozice, kde je zvěř léčení – stiskněte klávesy „Ctrl“, „Alt“, „H“ a budete kompletně vylečeni změna větru – stiskněte „Ctrl“, „Alt“ a „W“ sníh – během hry stiskněte klávesy „Ctrl“, „Alt“ a „S“ děšť – „Ctrl“, „Alt“ a „R“

### RESIDENT EVIL 2

Pro získání čtvrtého charakteru dohrajte hru na vysokou obtížnost za Claire A, B a Leona A, B.

Pro neomezeně munice stiskněte v menu, ve kterém se vybavujete zbraněmi, následu-

jící klávesy – nahoru, nahoru, dolů, dolů, doleva, doprava, doleva, doprava a zaměřování.

### FIFA 99

K získání zimního úvodu pište při nahrávání pořád dokola „win“. Pokud jste reagovali dostatečně pohotově, mělo by se to podařit.

### ALPHA CENTAURI

Během hry stiskněte klávesy „Ctrl“ a „K“ pro vstup do mapy. Teprve poté budou fungovat níže uvedené kódy.  
Shift a F5 – změna roku  
Shift a F1 – vytvoření jednotky  
Shift a F2 – vynalezení technologie  
Shift a F4 – editace kreditů

### ROLLERCOASTER TYCOON

Délka souboru: 6 Kb  
Název souboru: pdmrett.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezeně financí  
Instrukce: Trainer se spouští z adresáře se hrou. Po jeho spuštění deje „Launch“ a funkční klávesou F10 si budete moci nastavit přístup k neomezeným financím.

### HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Délka souboru: 221 Kb  
Název souboru: ognh3trn.zip  
Typ programu: editor  
Funkce: editace vlastností hrdinů, pečeň a surovin



Instrukce: Opět si nakopírujte tento soubor do adresáře se hrou a samotné editování bude již hračkou (vše je shrnuté do přehledné tabulky).

### RECOIL

Délka souboru: 13 Kb  
Název souboru: rectrn.zip  
Typ programu: trainer  
Funkce: neomezené energie a zbraní  
Instrukce: Nahrajte soubor do adresáře hry a spusťte ji dle typu nastavení (rec3dfx.exe – Glide verze, recd3d – DirectX verze). Popisek k funkčním klávesám bude zobrazen v menu traineru.

### A DALŠÍ

Na CD naleznete i další trainery (vč. popisu funkcí a použití):  
Lander, Rollercoaster Tycoon, Redline, Ultimate Games Pack, Tank Racer, HoMM III, Bowldash



GameStar CD

Shift a F9 – editace diplomacie

Y – celá mapa

Shift a F6 – zabít nepřítele

Shift a F3 – prohození stran

Shift a F8 – animované sekvence

Shift a F7 – replay

### ZERO GRAVITY COMBAT FIGHTER

Uvedené kódy se vkládají do příkazové řádky hry.

add-mrcranky – přidá nepřítele

add-mob – přidá deset nepřátel

demowrite – začne nahrávat demo

demostop – přerušení nahrávání

demoplay – přehrání dema

oneshotonekill – získáte hive rakety

who-dat-who-dat-huh – přidá vám balíček na létání

# RollerCoaster Tycoon

## Úvodem

*RollerCoaster* je záležitost velice zábavná a vydrží opravdu dlouho. Jelikož však pro kolotočáře – začátečníka skrývá mnohá tajemství, vznikl tenhle krátký návod, který by vás měl provést nějakými těmi úskalími tohoto bohulibého podnikání na obrazovce vašeho počítače.

## Výkon a příkon

RT jde rozběhat takřka na libovolném Pentiu, pokud se vám však přece jen

rok začíná v březnu (March) a končí v říjnu (October), zimní měsíce se bez viditelného přechodu přeskakují, takže pozor, abyste nepohoreli na nedostatek času. V okamžiku, kdy splníte zadáný úkol, se můžete zapsat do výsledkové listiny a hrát klidně dál, pokud nyní hru vypnete nebo začnete novou, počítá se daný scénář za dokončený a zpřístupní se některý další.

## Výzkum

Málokdy máte na začátku dostatek atrakcí, proto se hodí sponzorovat nějakého toho vědce. Nejste-li totálně na mizině, vraťte do výzkumu maximum, aby šlo vynáležání rychleji. Doporučuji ze začátku zvolit bádání v oblasti prodejních stánků a vynalezení informačního kiosku, kde si mohou návštěvníci koupit roztomilé reklamní deštníky (zlepšují blbou náladu vyvolanou deštěm) a plánek parku, který hned zlevněte, aby si ho mohl dovolit každý. Úplně se v prvních pár měsících (letech) vykaštěte na vymýšlení scenérií a na vylepšování stávajících atrakcí – zapněte tyto funkce až v okamžiku, kdy vám bude připadat, že máte atrakcí dost.



trochu cuká, doporučuji vypnout hudbu a nastavit nejnižší kvalitu zvuku – sluchem rozdíl takřka nepoznaťte, ale značně tím ulehčíte procesoru.

## Začátky a konce

Na začátku každé hry dejte nejprve pauzu, pak si přečtěte, co máte v tom kterém scénáři za úkol, a nakonec prošmejděte nabídku atrakcí. Doporučuji nastavit maximální přísun peněz do výzkumu a něco si půjčit od banky. Herní

## Náležitosti kolotočů

Většina kolotočů se objeví přesně tam, kam je kurzorem prsknete, takže pozor na nerovnosti –

atrakce se postaví na úroveň nejvyššího hrbolku ve zvoleném prostoru. Pokud vám překážejí stromy, bourejte je pravým tlačítkem myši (takhle to funguje vždy, když něco stavíte). Vchod postavte s ohledem na místo na frontu a východ co nejbližší k cestice. Fronta stojí jen na vyhrazeném (modré vyznačeném) místě, přičemž na jedno políčko se vejde zhruba pět lidiček, tak na to myslete, protože dělání příliš dlouhých front a následné dlouhé čekání vede ke špatné náladě zákazníků. Dělejte prostor pro frontu spíš kratší, aby se tam vešlo



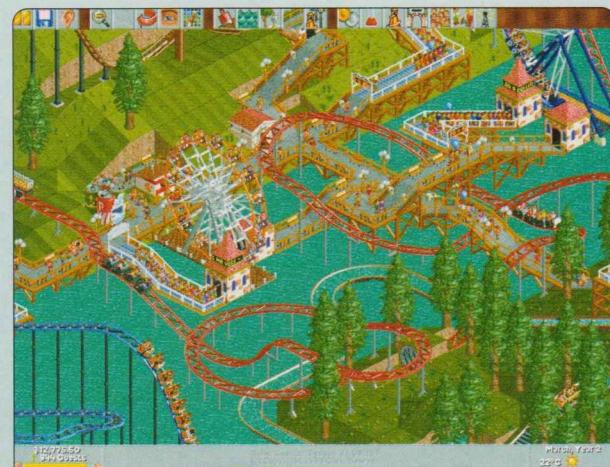
du nebetyčný zájem, je vhodná chvíle ke zdražení. Když už jsme u těch peněz, doporučuji vstup do samotného parku a veřejné záchodky (dvě nejdůležitější věci ve hře i v životě) nechat zadara. Dále můžete určit chování atrakce, třeba



zhruba tolik lidí, kolik atrakce pojme (možná o něco více). Výjimkou jsou pochopitelně různé dráhy s více soupravami, tam může být fronta delší, naopak kratší bude u těch atrakcí, kam se vstupuje jednotlivě (třeba dům hrůzy, bu bu bu). Počítac vám mnohdy vnučuje takový tvar frontocesty, který nechcete (hlavně co se týče návaznosti na stávající cesticky) – to vyřešte tak, že cesticky stavíte od konce – tedy od chodníku k atrakci, popřípadě chodník zbouráte a pak ho postavíte znova.

u vláčků se vyplatí nastavit shodně minimální i maximální čekací dobu – vlak pak přijede do stanice, zdrží se stanovený počet sekund (reálného času) a začne odjedou – pokud máte dva vlaky a chcete, aby byly od sebe pořád stejně daleko, je to ideální řešení.

Poslední věc, kterou vřele doporučuji, je každou atrakci si pojmenovat (např. Roller nad vodou, Kolo



GameStar

## Tratě na CD

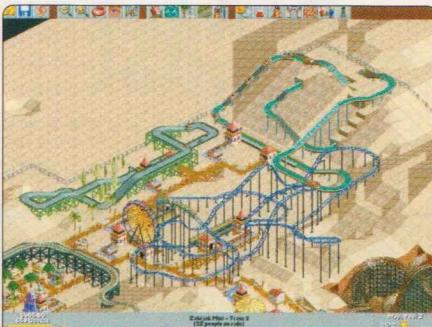
Aby bylo veselo, uložil jsem si některé z tratí, které jsem stavěl při hrání těch skvělých her. Najdete je na našem cédéčku i s návodem k použití.

toč u vchodu, Autodráha za bukem atd.) – až vám budou během hry přicházet hlášení, co je kde rozbité, nebo až si budete zobrazovat oblibenosatrakcí, bude všechno

mnohem přehlednější, než když se vaše kolotoče budou jmenovat Roller1, Roller2 apod.

### Stavíme horskou dráhu

Když už máte dost pravých kolotočíků, je nejvyšší čas postavit něco pořádného. Designovat můžete v podstatě vše, co odněkud někam jede – horské dráhy, vláčky, autička nebo lanovku. Základem je stanice, podle jejíž délky se odvodí maximální počet a délka vozidel. U malých dráh postačí pět nebo šest políček na to, aby vám byly přiděleny dva vlaky (což výrazně zvyšuje rentabilitu), u dráh větších nebo u vláčků doporučují nástupiště mnohem delší. Samotné stavění je poměrně intuitivní, vybíráním v ovládacím panelu volíte, co chcete stavět, kliknutím na velkou ikonu to postavíte. Ne všechny dráhy umíjí všechno – někde musíte použít jeden rovný kus před každou zátačkou, jinde můžete zátačky klopit. V tutorialu vám ukáží, jak se staví jednoduchá dráha, tak se toho držte. Důležité jsou sešupy a následné výstupy, hodně zataček atp. Některé atrakce umožňují fotografovat jezdce (on-ride photo), tak toho určitě využijte a postavte automatické fotografovátko někam na rovnou tráť, nejlépe po nějakém sešupu – vaše příjmy z tratě to výrazně zvědne. Během konstruování můžete přesunout stavěcí kurzor na libovolné místo konstrukce pravým tlačítkem, jinak pravým tlačítkem bouráte. Pokud bude třeba překopávat terén, doporučují současně se stavěním zapnout i funkci upravování terénu – potom na ovládacím panelu stavíte a na samotné ploše pravým tlačítkem bouráte a levým upravujete zemi. Až bude dráha foto-



vá, postavte vchod a východ s patřičnými cestami – uvědomte si, že samotná pokladna zabírá jedno políčko, proto je třeba stavět atrakci alespoň dvě (lépe tři) políčka od cesty. Jinak neváhejte cestu zbourat, když vám překáží, a postavit o kus dál – park je váš a můžete si dělat, co chcete.

Zvláštním případem dráhy je dráha okružní. U každé dráhy můžete mít více než jednu stanici (maximálně čtyři), takže vám nic ne-

do stěny kolmé k zemi (ať už je to v díře nebo ve stěně kopce). Pod zemí se staví stejně jako na povrchu, výhled se vám automaticky přepíná, manuálně se to dělá tlačítkem „1“. Stejným způsobem stavíte pod zemí i cestičky – asi byste nevěřili, jak to hru i park zpestřuje.

### Organizujeme park

Nejlépe je mít někde hned u vchodu informační kiosk. Také u vchodu postavte pár jednoduchých atrakcí, na které je vždycky nával (kolotoč, vláček), velké rollery doporučují strčit až do zadu – však ony si je ty stovky zájemců najdou. Na strategická místa rozmístěte toalety a poblíž „jídelní zóny“ oblasti s jídelními stánky, lavičkami a odpadkovými koši. Na jíidle se dá vydělat poměrně hodně peněz, ale nebude to hned – než lidé začnou houfně nakupovat v novém

alespoň jednoho mechanika na tři atrakce, údržbářů (handyman) ještě víc. Údržbáře se vyplatí specializovat, alespoň u poloviny z nich tedy vypněte starání se o trávu – ať jen vysypávají koš a uklízejí cestičky. Přibližně polovině pracovníků zadejte pracovní trasu (kliknutím na tápoty) – tak zajistíte, že bude v určité oblasti (třeba v jídelní zóně) vždy čisto a že u důležitých atrakcí bude pořád po ruce mechanik. Také najměte jednoho nebo dva strážce.

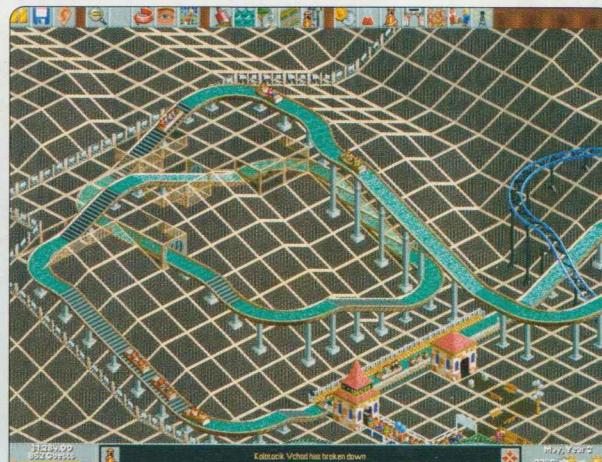
### Peníze, peníze, peníze...

Peněz je skoro vždycky dost, když ne, půjčete si od banky. V každém scénáři je pevně dán, kolik si můžete půjčit, víc vám banka nikdy nedá. Máte-li dost peněz, vyplatí se půjčky vracet, protože vám ubíhají úroky. Nebojte se nerentabilní atrakci zbourat – dostanete za to plnou částku, kterou jste investovali do její stavby (skoro). Pamatujte si, že velké horské dráhy jsou pekelně drahé, tak si před jejich stavbou připravte alespoň čtyři tisíce peněz. Na druhou stranu právě velké dráhy nejvíce vydělávají.

### Pár fíglů

Je dobré stavět vchod a východ atrakce (resp. východ a konec cestičky pro frontu) blízko sebe – spousta těch, co z kolotoče právě slezli, na něj budou chtít znovu, tak ať to nemají daleko. Tlačí-li vás čas a chcete-li postavit megalomanskou dráhu, postavte ji, uložte ji (označit a zvolit „Save track design“), loadněte pozici a nahrajte dráhu. Jo, a zlomte vaz.

Viktor Bocan  
9 0146



brání prohnat třeba vláček okolo celého parku.

staniku, uplyne několik měsíců.

Až jakoukoliv dráhu postavíte, nesmíte NIKDY zapomenout na testovací jízdu (klikněte na oranžovou na semafóru) – pokud jste něco postavili špatně a vlak spadne nebo se srazí s druhým, nevadí to (kdyby tam byly lidé, tak ano). Klikněte-li na červenou, atrakce se zavře, klikněte-li na ni podruhé, zmizí všechna vozidla.

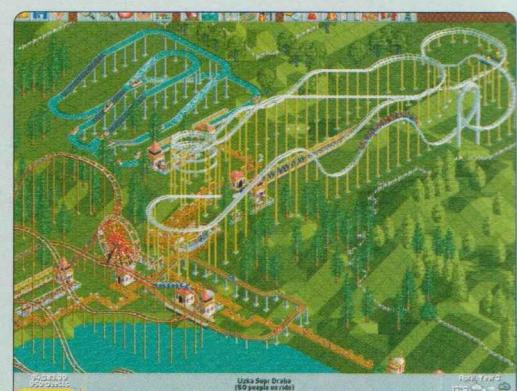
### Vyháníme krty

Většina dráh se dá budovat i v podzemí a není to ani moc drahé. Důležité je, aby dráha zajízdela i vyjízděla z podzemí pokud možno vodorovně – tedy

Pokud máte do začátku obrovský park se spoustou cestiček, pomezte si malým figlem – přerušte cesty na strategických místech a nechte tak návštěvníkům jen malý prostor. Až ho naplníte atrakcemi, pusťte je zase o kus dál. Když to neuděláte, hrozí, že se vám lidé budou v parku ztrácet a že budou nadávat, že je prázdný.

### Mechanici a zahrádkáři

Personál je v RT naprostě nepostradatelný. Vždy mějte



# Tvorba levelů - 2. část

**V minulém čísle jsme vám přinesli první část návodu na vytvoření vlastních úrovní pro Quaka, dnes tedy, tak jak jsme slíbili, pokračujeme a přinášíme dokončení určené pokročilejším tvůrcům.**

**J**eště jednou připomínám, že tato část je určena pokročilejším, i pro ty je však bez první části téměř nepoužitelná, takže pokud jste minulé číslo GameStaru vynechali, rychle si je někde sezeňte – na následujících rádcích se často odkazujeme na první část.

Na rozdíl od minulé části se tentokrát nebude věnovat jednotlivým problémům, ale spíše položkám v editorech. Položky jsou uváděny tak, jak se nacházejí v Quole, v ostatních editorech je však v podobě více či méně změněné naleznete rovněž. V případě problémů neotálejte a kontaktujte mne pomocí e-mailu ([resetur@email.cz](mailto:resetur@email.cz)), pokusím se vám pomoci.

## Duplicate

Tato velmi užitečná funkce vám umožní jednoduchým způsobem cokoliv duplikovat. Usnadní vám práci s entitami. Příklad: vytvoříte nějaké světlo, u kterého jste složitě zjišťovali a nastavovali nevhodnější vlastnosti, a pak ho chcete rozmištít do celé mapy. S touto funkcí je to otázka několika desítek sekund. Samozřejmě umí také duplikovat všechny druhy brushů. Použití: označte brush nebo entitu, kterou chcete duplikovat. Zadejte Edit/Duplicate. Vytvoří se přesná kopie se stejnými vlastnostmi, která má pouze trochu odlišnou pozici než originál.

## Worldspawn properties

To jsou základní vlastnosti mapy (Object/Worldspawn properties). Pomocí funkce „message“ dáte do mapy zprávu, která se zobrazí vždy při spuštění mapy. Funkce „sound“ zajistí spuštění nějakého tracku z audio CD při spuštění mapy. Funkcí „light“ nastavíte základní stupeň světla v mapě.

## Group

Pomocí této funkce dáváte brushe nebo entity do skupiny. Může vám v mnoha případech ušetřit spoustu práce. Například, když



Takhle vypadá trigger Teleport v mapě DM4. Teleport je pouze ta malá deska. Ostatní brushy okolo jsou jen nefunkční iluze.

chcete několika brushům přidělit stejnou texturu, nebo když chcete posunout několik světel stejným směrem, nebo třeba chcete-li brushům přidělit stejně vlastnosti atd. Použití: označte brush (Mode/Object Select) a přidejte ho do skupiny (Object/Group/Add to). Brush zežlutne, a vy můžete stejným způsobem přidávat další objekty do skupiny. Až máte všechny vybrány, udělejte z nich skupinu (Object/Group/Finish). Všechny brushy nebo entity ve skupině zčervenají, a vy s nimi můžete pracovat jako s jedním celkem. Skupinu brushů nebo entit můžete zpátky rozdělit na jednotlivé části funkcí Object/Group/Ungroup.

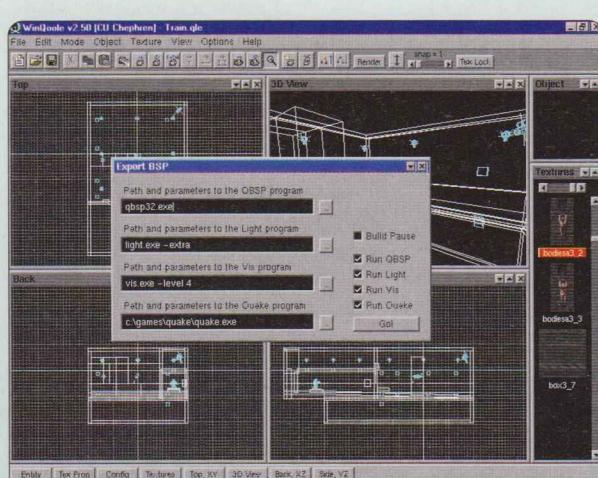
## CSG Subtract

Slouží k vytváření děr v brushích nebo ke tvorování složitých objektů. Používá se hlavně k dělání otvorů pro okna a dveře. Funguje na principu odečítání jednoho brushu od druhého. Příklad: chcete udělat ve stěně díru pro dveře. Přidejte do mapy brush a vytvarujte ho do podoby dveří. Umístěte ho tam, kde chcete díru ve stěně

udělat. Brush musí na obou stranách stěnu přesahovat, protože funguje jako „guma“, která umaže tu část stěny, se kterou se kryje.

## Soutěž o Voodoo3

Pokud vás tento návod o stavění map zaujal, pokud jste ho poctivě přečetli a zároveň si všechno zkoušeli ve svém editoru, nebo pokud se stavění map zabýváte už nějaký ten pátek, určitě budete chtít svůj um a svoji fantazii porovnat s ostatními. Proto jsme pro vás připravili soutěž „O nejlepší mapu“. Pravidla jsou jednoduchá. Postavit jakoukoli vlastní mapu do Quaka, či jakkoliv jiné 3D akce vytvořené na Quake technologii (tedy např. Sin, Half-Life, Heretic II apod.) ať už určenou pro deathmatch, nebo singl hru, nebo to může být třeba jen jedna nápaditá místnost, a do 15. 6. 1999 (času je dost) ji poslat na adresu [gs-soutez@idg.cz](mailto:gs-soutez@idg.cz). Kromě dodržení termínu je jedinou podmírkou umístění loga GameStaru (najdete jej v několika verzích na CD) v levelu, čímž alespoň částečně předejdeme zneužití již vytvořených levelů. Po skončení termínu komise složená z odborníků na slovo vztahů bude hodnotit originalitu, funkčnost, kvalitu a provedení mapy, vybere tu nejlepší z nejlepších a ohodnotí i ty ostatní. Všechny mapy zařazené do soutěže spolu s vyhlášením výsledků najdete v 7. čísle GameStaru, které vyjde v polovině července. No a ještě taková „nepodstatná“ záležitost – soutěž se o Voodoo3, zvukovku a Win98 klávesnici, vše věnováno firmou Datrontech.



Exportování mapy do .bsp souboru. Na obrázku jsou light a vis nastaveny na nejvyšší kvalitu.

Zadejte akci Edit/CSG Subtract. Až bude díra hotová, můžete smazat brush, který jste použili jako „gumu“. S touto funkcí také můžete postupným umazáním docílit nejroztodiv-

(East) a druhá na opačnou stranu, tedy na západ (West), v okně Top je sever nahore a západ vlevo. Funkční dveře už máte hotové, ale můžete jim přidělit spoustu dalších vlastnos-

nejrůznější pasti. Sadistický příklad: hráč bude uvězněn v úzké chodbě, ze zadu se pomalu začne sunout obrovský kvádr zabírající celou šířku chodby a zepředu se rychle bude přibližovat jako břitva ostrý kužel, jenž neopatrného hráče příšpendlí ke stěně a vytvoří z něho několik těžko sesbíratelných kusů masa a pár nesmývatelných fleků krve na zdi. Tato scéna může vypadat velmi efektně a přitom se dá jednoduše docílit dvěma brushi s funkcí Door a patřičnými vlastnostmi. Další náramky můžete čerpat z filmu Indiana Jones a Chrám zkázy.

### Trigger

Trigger je neviditelný brush se specifickými vlastnostmi. Všechny triggery jsou seřazeny v Object/Apply Entity/Trigger. Popišme si ty nejdůležitější...

### Change level

Tento trigger se používá hlavně v mapách určených pro singleplayer. Při aktivaci ukončí mapu, vypíše statistiku a umožní přeskocit do další mapy. Použít: přidejte do mapy brush, změňte ho na trigger Change Level (Object/Apply Entity/Trigger/Change Level), brush se v Quakovi automaticky stane neviditelným. Ve vlastnostech triggeru určete, která mapa má následovat (Object/Entity Properties/Maps). Pamatujte, že triggery nejsou v Quakovi vidět. Existence triggeru Change Level je obvykle označena nějakými brushi, znázorňujícími třeba východ, nějakou díru, anebo je označena třeba nápisem The End.

### Hurt

To je můj oblíbený trigger. Má jedinou vlastnost, a to ničit. Použít: přidejte do mapy brush a změňte ho na trigger Hurt (Object/Apply Entity/Trigger/Hurt), ve vlastnostech určete míru poškozování (Object/Entity Properties/Dmg). Pokud dáte hodnotu „10“, bude trigger ubírat při dotyku 10 % zdraví. Při hodnotě „1000“ každého odvážlivce nemilosrdně rozseká na malé kousíky a rozhází po širokém okolí.

tí. Speed – rychlosť otevírání a zavírání dveří. Sound – zvuk dveří při otevírání a zavírání. Wait – prodleva, než se dveře začnou zavírat; pokud je zde hodnota minus 1, dveře zůstanou otevřené. Spawnfags – zde můžete nastavit, aby dveře byly otevřené a dotykem se zavřely, aby se otevřely, jen pokud máte klíč atd. Lip – délka pohybu otevírání dveří. Na obyčejné dveře stačí defaultní hodnota. Pokud byste tuto hodnotu zvýšili moc, tak se dveře budou otevírat na opačnou stranu, než mají určeno. Message – zobrazí při dotyku zprávu, která je zde napsaná, pokud dveře nejdou otevřít dotykem, ale triggerem. Health – je-li zde nějaká hodnota, dveře se otevřou výstřelem (nebo sekryrou, Trap Shooterem...). Dmg – míra poškození hráče, pokud ho dveře při zavírání (i otevírání) skřípnou. Targetname – jméno dveří, pokud je vyplněno, dveře otevře nějaký trigger (třeba Multiple), který samozřejmě musí mít stejně vyplňenou funkci target.

Na začátku jsem mluvil o vícero využití funkce Door. Tak tady máte pář náramků... Dá se používat jako výtah, protože se lépe ovládá a má více možností (osobně jsem funkci Platform-výtah nikdy nepoužil). Můžete ji využít na


**GameStar CD**

V průběhu článku jste již zaznamenali několik poznámek ohledně GameStaru CD, přesto vám ještě jednou zopakujeme, co na našem CD tentokrát najdete – kromě několika ukázkových map, na kterých je názorně vidět postup tvorby, jsou to užitečné programy a utility – Walla, Netvis, AdQredit a QBSP32. Polohu jedáte samotné editory, ty jsme na CD umístili minule.

styku s lidskou kůží brát 30 % zdraví. Přidejte do mapy 16stěnný jehlan (Object/Add Brush/Pyramids/16 Sides. Vymodelujte ho do správného tvaru a umístěte na nějaké vhodné místo. Potom ho duplikujte a vytvořenou kopii změňte na trigger Hurt s vlastností Dmg 30. Trigger trochu natáhněte, aby na všech stranách přesahoval původní brush.

### Multiple & Once

Tyto triggery jsou skoro stejné, liší se pouze tím, že Once vykoná svou činnost jednou, kdežto Multiple opakován. Nemají určenou přesnou funkci, můžete je využít k ledasčemu. Popišme si jednotlivá funkční políčka těchto triggerů: Killtarget – pokud je vyplněno, zajistí zmizení brushu nebo entity se stejným jménem (targetname). Target – pokud je vyplněno, zajistí aktivaci brushu nebo entity se stejným jménem (targetname), např. otevře vzdálené dveře nebo rozsvítí světlo. Sound – přehrál zvuk při aktivaci triggeru. Wait – to je prodleva, než může být trigger znova aktivován (pouze u Multiple). Delay – to je prodleva mezi aktivací triggeru a vykonáním jeho funkce. Health – pokud je zde hodnota 1 nebo vyšší, trigger se aktivuje výstřelem, úderem sekry nebo něčím, co mu tuto hodnotu vezme (např. lavaball). Message – po aktivaci triggeru zobrazí zprávu, která je zde napsaná. Pokud chcete, aby se napsala zpráva na několika řádcích, vždy za poslední slovo na rádku napište /n. Targetname – to je označení triggeru.

### Teleport

Význam tohoto triggeru určitě všichni znáte. Umožňuje přenést hráče na něja-



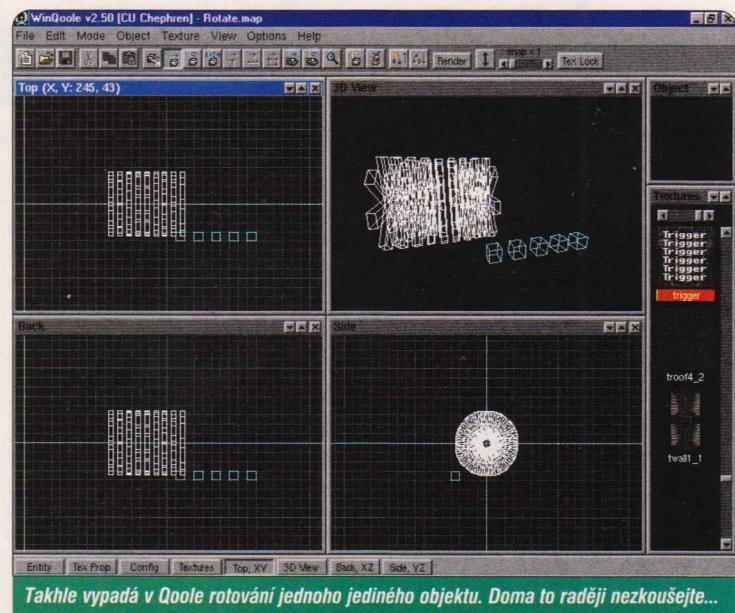
Toto je jezdíci plošinka v mapě DM. Ta červená kostička je entita Path Corner. Vpravo dole vidíte její vlastnosti.

nějších tvarů brushů. Při práci s CSG Subtract doporučuji využívat funkci Group a Scope Down. Dáte do skupiny objekt, do kterého chcete udělat díru, a objekt, kterým tuto díru chcete vytvořit. Nástrojem Scope Down zmizí všechny ostatní brushy, a vy se tak vyhnete možnosti, že byste při děrování omylem umazali nějaký jiný brush.

### Door – dveře

Tato funkce má nepřeberné množství využití. Já osobně ji používám na všechno možné, jen ne na dveře. Ale vysvětlete mi si její první význam. Dveře můžou mít spoustu tvarů, můžou se skládat z jedné, ze dvou nebo z více částí. Můžou se otvírat nahoru, dolů, do stran nebo i kombinovaně do více směrů (k sobě a do strany). Příklad: chcete udělat dveře, které se budou skládat ze dvou částí a které se dotykem otevřou do stran (podobně jako v obchodech dveře na fotobuňku). Přidejte do mapy brush, vytvarujte ho do tvaru dveří a umístěte. Duplikujte ho a kopii umístěte vedle originálu. Přířadte brushům funkci dverí (Object/Apply Entity/Func/Door). Nyní určete směr, kam se mají otevřít (Object/Entity Properties/Angel). Jedna část dveří se bude otevírat na východ

ké místo v mapě. S tímto triggerem je nedílně spojena entita Teleport Destination, která označuje místo, kam se má hráč přenést. Pokud na tuto entitu zapomenete nebo nebude souhlasit označení cíle teleportu se jménem Teleport Destination, mapa nepůjde v Quakovi spustit. Použití: přidejte do mapy brush, změňte ho na trigger Teleport (Object/Apply Entity/Trigger/Teleport) a vyplňte označení cíle (Object/Entity Properties/Target). Přidejte do mapy entitu Teleport Destination (Object/Add Entity/Info/Teleport Destination), umístěte ji na místo, kam chcete, aby se hráč odteleportoval, a vyplňte její jméno (Object/Entity Properties/Targetname), které musí být stejně jako označení cíle u teleportu. Nezapomeňte, že trigger Teleport není v Quakovi vidět. Obvykle se označuje brushi znázorňujícími dveře s animovanou texturou Teleport.

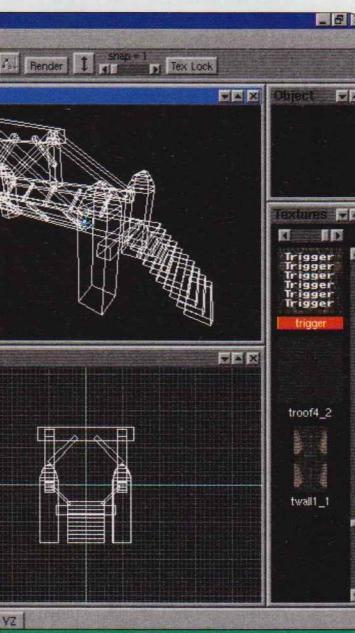


Takhle vypadá v Quole rotování jednoho jediného objektu. Doma to raději nezkoušejte...

Přidejte do mapy brush, vytvarujte ho do podoby tlačítka a umístěte. Určete mu funkci Button (Object/Apply Entity/Func/Button). V jeho vlastnostech (Object/Entity Properties) nastavte, kam se má tlačítka zamáčknout (Angel),

hlavně na různé jezdící plošinky. Také je nutná při rotování objektů. Příklad: chcete udělat podobnou plošinku, jako je v mapě DM2, tedy neustále jezdící tam a zpátky. Přidejte do mapy brush, který bude sloužit jako plošinka.

Dejte mu funkci Train (Object/Apply Entity/Func/Train) a ve vlastnostech vyplňte políčko Target, které bude označovat název místa, kam má plošinka jet. Nyní na toto místo umístěte entitu Path Corner (Object/Add Entity/Misc/Path Corner). V jeho vlastnostech vyplňte políčko Targetname (musí být stejně jako Target u plošinky) a políčko Target, které bude označovat název místa, kam se má plošinka vrátit. Na toto místo umístěte další entitu Path Corner, která bude mít vyplněné políčko Targetname (musí být shodné s Target u první entity Path Corner) a políčko



Další prefab z Qoole. Opravdu krásný a propracovaný most.

### Button – tlačítko

Funkce Button slouží k aktivaci něčeho. Může otevřít dveře, rozsvítit světlo, nechat zmizet brush nebo entitu atp. Vlastnosti, které můžete nastavit u této funkce, už znáte (popisovali jsme si je u dveří a triggeru Multiple). Přejdeme tedy rovnou ke konkrétnímu příkladu. Chcete udělat tlačítko, kterého když se dotknete, zhasne světlo.

a vyplňte název cíle (Target). Přidejte do mapy entitu světlo a ve vlastnostech vyplňte jméno (Targetname), které bude stejně jako název cíle u tlačítka. Tlačítka se obvykle potahují texturami, které jsou k tomu přímo určené. Quole jich má vyexportovaných většinou několik desítek.

### Train

Tato funkce se používá

jako Targetname u první entity Path Corner). Toto byl pouze ten nejjednodušší příklad. Na našem GameStar CD máte ukázkovou mapu, ve které plošinka jezdí dokola mezi asi desíti místy.

### Textury (pokračování)

V prvním díle návodu jsme si vysvětlili, jak se objektům mění textury a jak se

upravují vlastnosti textur. Dnes si řekneme, jak vytvořit novou texturu z jakéhokoli obrázku. Obrázek musí být ve formátu BMP nebo PCX a jeho velikost musí být dělitelná číslem 16 (třeba 640 × 480, 320 × 240). V programu Wally otevřete paletu barev (File/Load Q1 Palette/Q1 pal.lmp). Nyní zadejte File/Convert a otevřete váš obrázek. Po konverzaci se dá

vyhodit funkci Image/Blend. Nyní ho vyexportujte do souboru .mip (File/Export). Nová textura je hotová, teď už ji jen přidat k ostatním. K tomu vám dobré poslouží program AdQuedit. Otevřete soubor s texturami (Qoole/Wads/Quake.wad) a importujte do něho vaši novou texturu (Import).

### Qbsp, Light, Vis

To jsou základní utility, které slouží ke komplikaci mapy, tedy vytvoření .bsp souboru, který používá Quake.

Qbsp.exe udělá z .map souboru soubor .bsp. Pokud nechcete, aby se vám při práci tohoto programu zahltel celý počítač, použijte jeho 32bitovou verzi Qbsp32.exe.

Light.exe přidá do .bsp souboru světlo. Při vytváření finální verze mapy doporučuji používat parametr -extra, který vám zajistí větší kvalitu. Tento parametr napište při exportování .bsp (File/Export Bsp) vedle cesty k programu light.exe.

Vis.exe dokáže mapu zrychlit, aby byla hráčem rychleji na pomalejších počítačích. Vis se provádí zpravidla až při vytváření konečné podoby mapy, protože je časově velmi náročný. U velkých rozsáhlých map může trvat dokonce několik dnů. Máte-li možnost využít ke komplikaci počítače v síti, používejte pro-

## Links

<http://www.speed3dfx.cz>

- v sekci Quake2/Různé je kompletní popis Qoole (česky)

<http://darkzone.cz/cz>

- nová česká stránka věnovaná mapám do Quake, Quake II, Half-Life, Unreal

<http://www.planetquake.com/gonzomatic>

- pěkné stránky věnované hodnocení map s přehlednými odkazy na podobné zaměřené stránky a na autory map

<http://www.planetquake.com/ramshackle>

- další stránka věnovaná recenzím map

gram netvis.exe. Netvis.exe lze spustit i na jednom počítači a oproti vis.exe má výhodu, že vás informuje, kolik procent už je hotových. Parametrem -level 1 až 4 určujete kvalitu visu.

Aby vis proběhl, musí existovat .prt soubor, a ten se vytvoří jen tehdy, pokud nejsou v mapě díry. Díry v mapě, to jsou takové škvíry a mezery, které můžou stavitele připravit krušné chvíle. Mají tendenci se schovávat na zákeřná místa a sveřepě odhalovat odhalení. Abyste předešli takovým nepříjemnostem, doporučuji dbát na přesné umístování stěn mapy a neustále kontrolovat, jestli se vám vytváří v adresáři QooleWork soubor .prt. V Quakovi zjistíte přítomnost děr konzolovým příkazem pointfile. Pokud vypíše hodnotu 0, je vše v pořádku. Pokud ne, napište cheat na procházení zdí (noclip) a snažte se podle pomocných čar najít onu mršku, kterou uniká vzduch do prostoru.

### Prefabs

Prefabs jsou už udělané objekty, např. mosty, domy, stromy, židle, které jsou volně ke stažení na internetu a které můžete použít ve svých mapách. Také ve svém adresáři Qoole najdete několik prefabs – QooleBridges (mosty), QooleChairs (židle), QooleLights (světla), QooleTables (stoly). Prefabs jsou obvykle ve formátu .map nebo .qle (v případě Qoolee). Otevřete je funkcí Me-

nu/Load. Potom je můžete zkopírovat (Edit/Copy) a vložit do své mapy (Edit/Paste). Zde máte dvě adresy, kde si můžete stáhnout další prefabs – <http://www.planetquake.com/prefab/>; <http://www.qoole.com/prefabs/>.

### Rotování objektů

Tuto specialitu jsem si nechal na konec. Ukázkovou mapu najdete na GameStar CD. Ale postup tady nebudu vysvětlovat, protože je to opravdu velmi složité a už mám málo místa. Chcete-li do své mapy nějaký rotující objekt, porozhlédněte se na <http://www.in2neti.com/steve-fu/QuakeLab>, kde se mimo jiné tímto problémem podrobň zábývali. Najdete zde přesný popis postupu a další ukázky.

### Závěrem

Pokud jste byli pozornými čtenáři, dozvěděli jste se mnoho informací o stavění map v Quakovi. Doufám, že vám tyto informace pomohou zrealizovat spoustu dobrých map nejen v Quakovi, ale i v dalších 3D akčních hrách.

ResetNR

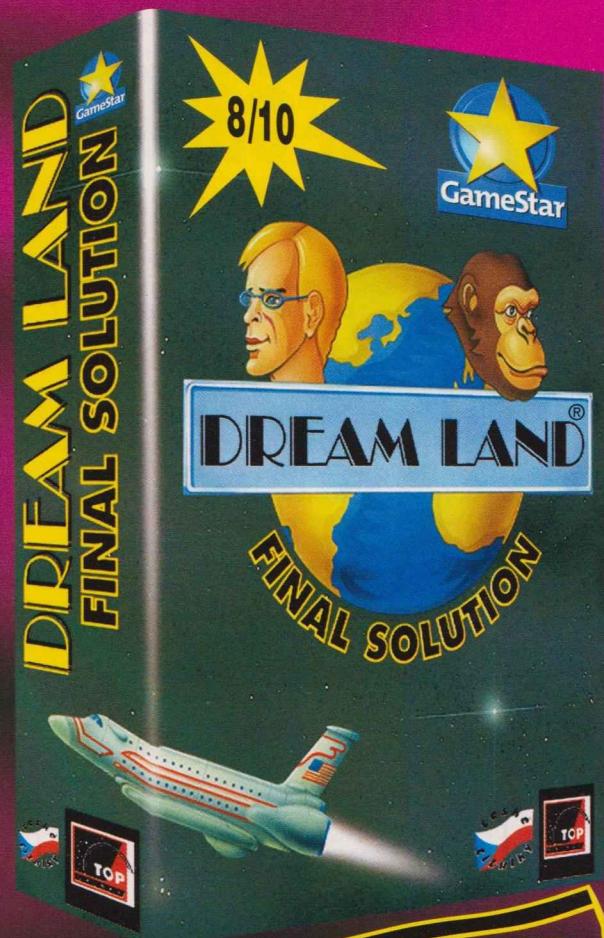
9 0147

Member of The NecroRaisers Clan

<http://www.quake.cz/>  
NR

Za spolupráci na tomto návodu děkuji Jakuzovi.

# DREAM LAND FINAL SOLUTION®



V PRODEJE 15.3.99

### TOP GALAXY

Masarykova 171/182  
Ústí nad Labem

400 01

e-mail: realg@mbox.vol.cz

tel.+fax+záZN. ++420 047/560 37 48

COPYRIGHT: TOP GALAXY © 1998

1299,-

<b>Objednávkový KUPON</b>	<b>na hru DREAM LAND FINAL SOLUTION za 1299 Kč.</b>
<b>Při zakoupení hry obdržíte triko v hodnotě 199 Kč zdarma.</b>	
Jméno a příjmení .....	
Adresa .....	
Firma .....	
Telefon .....	Datum .....
Podpis .....	

# Baldur's Gate

## 2. část

První část návodu, kterou jste našli v minulém GameStaru, sloužila jen pro rozjezd, nyní se do nitra hry pustíme daleko hlouběji.

Abych vám usnadnil orientaci v tomto článku, je každá popisovaná oblast opatřena nadpisem, který se přímo váže k mapě hry. Nemá-li lokace ve hře žádný svůj přirozený název, používám jejího systémového označení (např. AR 5200). To se vám zobrazí po stisku klávesy „L“.

### CHAPTER TWO

#### Nashkel

Jak se  
vypořádat  
s nájemními  
vrahý



Dle zájmu o svoji osobu by si jeden myslil, že musí být pokládán za nanejvýš nebezpečného pro mocného tohoto světa. Jakmile vstoupíte do místní hospody, stanete se obětí pozornosti dalšího z nekonečné řady nájemních vrahů. Neira vám vylíčí nutnost vaší smrti a vynasazí se vás svými kouzly poslat na věčnost. K zabijákům usilujícím o vaš život se pojí jedna užitečná rada. Před rozhovorem s vámi se chovají jako neutrální postavy. Toho je možné zneužít. Než stačí promluvit, snažte se jim uštědit co nejvíce ran (kouzla, střely z luku) a zaujmout výhodnou pozici (obklopit vrahů).

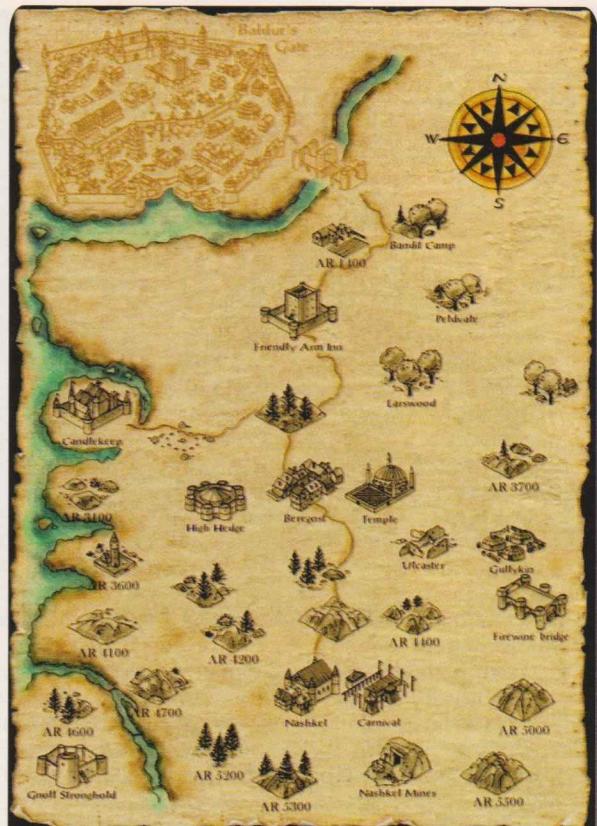
Jedná se o taktiku podlou, ale účinnou. Po souboji si dopřejte slastného odpočinku v hostinci. Zajímavé je, že na typu pokoje závisí počet vylečených hit pointů. Pokud jste zranění, je lepší vyspat se co nejhonosněji. Mně se zde zdál sen, ve kterém jsem údajně opět viděl Goriona.

**Spánek**  
Po souboji si dopřejte slastného odpočinku v hostinci. Zajímavé je, že na typu pokoje závisí počet vylečených hit pointů. Pokud jste zranění, je lepší vyspat se co nejhonosněji. Mně se zde zdál sen, ve kterém jsem údajně opět viděl Goriona.

**Starosta**  
Při procházce Nashkelem se zajisté střetnete s Berrunem Ghastkillem, zdejším starostou. Ten vás požádá o vyřešení problémů v dolech. Prý jsou tam démoni!

**Nedorozumění**  
Obtloustlý muž Oublek vám bude chtít dát odměnu 200 zl v domnění, že jste Greywolf. Nejlepší je přiznat pravdu a peníze nepřijmout – zlepší se vám reputace. Se Greywolfovem se ještě potkáte. Od Oubleka se rovněž dozvíté, že se hledá Prism, který ukradl smaragdy.

V Nashkelu se také nachází Minsk, silný a dobrý hraničář, kterému Gnollové unesli jeho dívku, kouzelnici Dynaheir. Je jen na vás, pomůžete-li mu v jeho úkolu a vezmete-li ho k sobě do družiny. Na mostě na jihu města je mág-specialista Edwin, zlá to postava. Jeho posláním je Dynaheir zabít. Za mostem se nalézá člověk nadmíru vysínutý, který vás buď neustále pronásledovat se svými bláboly. Nebojte se ho zabít, nikdo vás za to neztratí.



#### Kapitán stráží

Ve městě je kostel, kde vám místní svatý muž řekne o neštěstí, které postihlo bývalého kapitána stráží Nashkelu. Kostel jinak nabízí standardní služby. Pokud jste tak neučinili už ve Friendly Arm Inn, zakupte si zde svitek Stone to Flesh. Kromě rolnických chatrčí jsou v Nashkelu ještě některé další stavby. Rezidence však mnoho pokladů neskýtá a v hostinci Bleching Dragon není možné spát. Doplnit svoji výbavu a prodat přebytečné věci můžete ve zdejším obchodě.

#### Skvělé brnění

Jeden z lánů pole (viz obrázek) na západě lokace skrývá velice užitečnou věc – Ankegh Armor. Brnění je to skvělé (lehké, kvalitní), žel magické. Díky tomu už s ním nelze využívat výhod ochranných prstenů apod. Mimo něj se v poli nachází i perla.

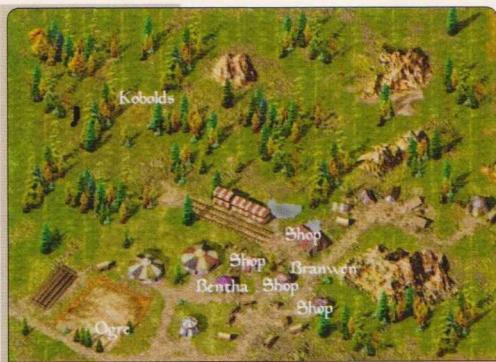
Když už teď máte Nashkel prozkoumaný a jste seznámeni s místními problémy, můžete si rozmyslet své další akce. Než se vrhnout hned do dolů, doporučuji raději prozkoumat trochu okolí.



#### Stany

**Carnival**  
Karneval je místo milé, všude plno veselí. Na severu mapy je ale několik koboldů. Můžete s nimi změřit své síly, abyste viděli, co vás v dolech čeká.

Do několika stanů můžete vstoupit. Ty velké slouží jako hrácké místo, při vstupu do jednoho z nich budete dokonce okradeni! Menší stany slouží jako obchody. Sortiment je však většinou bídný, koupit můžete jen prámo kvalitní věci. Najdou se však i výjim-



#### Mág vykonavatel

Při návštěvě stanu jiného budete svědky pokusu o vraždu. Kouzelník zde bude chtít zabít Benthu. Když už se vám ji nepodaří zachránit slovy, bude třeba přikročit k boji. Váš soupeř není vůbec snadným protivníkem. Nejdříve sešle Mirror Image, pak Horror a dále budou následovat Melfid's Acid Arrows. Nakonec přejde k holi. Až ho zabijete, promluvte si s Bethou (tedy pokud nebude mrtvá). Neopomeňte posbírat vše užitečné.

#### Zkamenělá Branwen

Na karnevalu se nalézá socha slečny, vedle které je trpaslík, který se vám bude snažit prodat svitek Stone to Flesh za 500 zl. Vzhledem k tomu, že ho zajisté již vlastníte, jeho nabídku odmítnete. Přiveďte zkamenělou Branwen zpět mezi živé. Vzhledem k tomu, že může mimo jiné i léčit zranění a je zároveň schopná bojovnice, mohu vám ji jen doporučit.

#### Ztracený pes

**AR 5300**  
Na severozápadě této oblasti se setkáte s chlapcem jménem Albert. Ztratil se mu jeho pejsek a požádá vás, zdali byste ho nenašli. Dá vám hráčku, kterou by měl jeho mazlíček poznat. Psá naleznete na východ od místa, kde jste se potkali s chlapcem. Je obklopen stromy. Nejprve bude neprátelecký, pak se však uklidní a bude vás následovat. Poté co ho přivedete chlapci zpět, čeká vás pozoruhodná scéna. Obaj aktéři zmizí dimenzionální branou.

#### Vrhač šipek

Na jihu se potkáte se dvěma muži, z nichž jeden o sobě prohlašuje, že je nejrychlejším vrhačem šipek na západě. Něco na tom bude, neboť jeho vrhy jsou opravdu rychlé a přesné – snadno zasáhne někoho s AC 0. Vy se však s nimi vypořádáte. Nejrychlejší vrhač šipek má na sobě Bracers of Archery.

#### Falešná hlídka

Další skupina zlých bytostí, Delgod, Sendai a Alexander, je k nalezení někde zhruba ve středu lokace. Vydávají se za hlídku města Amn. Není nutné s nimi zápolit, budete-li mluvit mírně. Můžete však zvolit boj a získat jejich výbavu plus zkušenosť.

#### Schované svitky

Na severu této oblasti je možné nalézt svitek s kouzlem Cloud Kill a kouzlo Chromatic Orb.



#### Gnoll Stronghold

Po příchodu do této lokace se objevíte před mostem. Jeho druhý konec stráží dva Ogrillioni, Hirtooth a Gnarl. Budou po vás požadovat 200 zl jako poplatek. Nic jim neplaňte a briskně se s nimi vypořádejte – stejně by na vás zaútočili. Kromě peněz u se-

ky. V jednom ze stanů na jihu lokace se vám obchodník bude snažit prodat dva lektvary. Jeden z nich dočasně extrémně zvýší sílu, druhý inteligenci. Jsou levné, mají však drsné vedlejší účinky. I tak se však hodí.

be mají i něco lektvarů a Gauntlets of Dexterity.

#### Stráže

#### Dynaheir

#### Kniha o kouzlu osobnosti

Po příchodu do pevnosti budete připraveni na velké množství Gnollů, které budete nutiti pobít. Pod pevností se to zas jen hemží Xvary. V jednom z vězeňských otvorů naleznete Dynaheir, přítelkyni Minsca a dobrou kouzelnici. Abyste ji nalezli, musíte do otvoru nejprve se stoupit.

Své charisma si můžete zvýšit, pokud naleznete knihu Tome of Leadership and Influence a přečtete si ji. Nachází se v jedné jeskyňce, jež je strážena Xvary.



#### Zoufalý sochař

Oblast dolů je místo, kde narazíte na sochaře jménem Prism, který by chtěl velice rád dokončit své dílo. Ze zoufalství však ukradl smaragdy a nyní je na jeho hlavu vypsána odměna. Slibte mu ochranu. Po chvíli se objeví Greywolf, který bude chtít sochaře zabít.



Překazte mu jeho zámér a pošlete ho na věčnost – získáte 1400 zk. Pečlivě ho prohledejte, má u sebe např. Long Sword +2. Prism díky vám získal potřebný čas. Znovu si s ním promluvte. Věnujte vám kradené smaragdy a pak spáchá sebevraždu. Kameny můžete vzít Oblékovi do Nashkelu, který vám vyplatí odměnu. Na severozápadě lokace si můžete opatřit Wand of Frost (viz obrázek).

#### Hůlka chladu

#### Vstup do dolů

#### Doly

Jelikož na povrchu není již mnoho zajímavého, požádejte Emersona o povolení přístupu do dolů. Promluvte se strážemi u vchodu, a až se rozestoupí, vstupte.

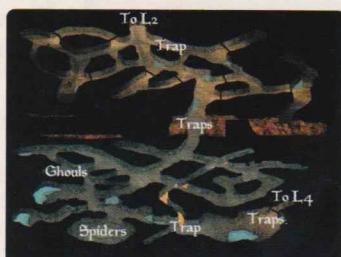
První patro dolů vypadá ještě relativně normálně. Spousta horníků, někteří pracují, další mají jinou zábavu (jsou třeba šílení). Horník Dink vás požádá, zda-li byste nedoručili dýku jeho kolegovi Kyleemu. Ten se nachází o úrovni níže v místnosti na jihozápadě. Cesta do nižšího patra je vždy v jihovýchodním rohu úrovně.

**Nestvůry**

Od druhého patra se začnete setkávat s monstry. Jedná se převážně o koboldy. Ve třetím patře narazíte též na dva pavouky, několik nemrtvých a velitele koboldů (ti disponují ohnivými šípy).

**Pasti**

Mimo to si ve třetím podlaží dávajete pozor na pasti. Jen na mostě jsou dvě, před vstupem do hlubší úrovni tří a mimo to jinde tak dvě další. Snažte se tedy mít zloděje pokud možno nastaveného na vyhledávání pastí, a jakmile nějakou zjistíte, okamžitě ji zneškodněte.



V posledním patře toho na vás již mnoho nečeká. Přejděte přes vodu a vstupte do doupeče. Zabijte všechny nestvůry v postranních místnostech, do prostoru na jihu zatím nevstupujte.

**Xan**

Na západě se setkáte s mágem-specialistou jménem Xan. Ten je zde vězněn, a pokud chcete, můžete se k vám připojit. Já si ho však do party nebral. Má sice zajímavý meč, který najeznete v truhle na jihu, ale vzhledem k THAC0 kouzelníka s ním mnoho škody nedělá.

**Ohnisko problému**

Mulahey je prostředníkem, který zařizoval kontaminaci železa. To on vedl zdejší bandu koboldů. Nyní je na vás, abyste s ním skončovali. Přivolá si však několik svých společníků, mějte se na pozoru. Pokud máte kněze, můžete kostlivce zahnat, s koboldy se hladce vypořádáte a pak vám zbude už jen Mulahey. To by bylo, aby ho úderná síla vaší družiny nezničila. Prohledejte ho a prohlédněte si i obsah truhlice. Mimo kouzel a meče se zde nachází i několik dopisů. Poté co je seberete, začne třetí kapitola.

**CHAPTER THREE**

Opusťte doly a vydejte se zpět na povrch, ráději však „zadem“. Nejdříve vyjděte z Mulaheyova doupeče, přejděte přes vodu a dejte se okolo řeky na východ. Cestu vám zkomplikují dvě Gray Ooze, které však díky magii a dřívým zbraním jistě hravě přemůžete.

**AR 5000**

Z dolů jste se dostali do pustiny. Návrat je však nemožný, neboť se vchod za vámi zasypal. Můžete se zde bud' porozhlédnout, nebo se vrátit do Nashkelu.

**Vražedkyně**

Na severu lokace na vás čekají čtyři ženské, které si přejí vaši smrt. Jejich jména jsou Maneira, Telka, Zeela a Lamatha. Pokud jste se však drželi návodu, máte již postavy alespoň trochu vypracované a souboj byste měli zvládnout. Zkuste si je brát jednotlivě. Za odměnu si budete moci vzít jejich magickou výbavu. Poté co se vrátíte do tohoto města, bude na vás před hostincem čekat další zabiják – Nimbul. Pomocí taktiky uvedené na začátku článku je možné zabít ho relativně snadno. Do-

**Zpět v Nashkelu****Nestvůry****CHAPTER THREE****AR 5000****Vražedkyně****Odměny**

konce vám pomůžou i vojáci. Nimbul u sebe má Short Sword +1, Ring of Infravision a Boots of Avoidance.

Starosta Berrun Ghastkill vám za přinesení Mulaheyova symbolu předá 900 zl. Očekávejte též zvýšení reputace.

Od Oubleka dostanete odměnu za navrácení smaragdů. Když jsem se po návratu z dolů vyspal v místním hostinci, zdál se mi další sen.

**AR 5500**

Kdesi na jihu (viz obrázek) se nachází Ring of Fire Resistance, Iol gem a Starphire gem.

**Samuel**

Na západě této lokace se setkáte s důstojníkem Flaming Fist. Řekne vám o přítomnosti banditů a bude se vyptávat na muže jménem Samuel, který údajně dezertoval.

Samuela najdete ve středu mapy. Je však vážně nemocný, a Leira vás požádá, zdali byste ho nemohli vzít ke Gellaně do kostela ve Friendly Arm Inn. Neměli byste nad tím moc váhat, jinak zemře. Cestou se ale ještě setkáte

**Friendly Arm Inn**

s Hafizem, se kterým když si vhodně promluvíte (1,1,3), dostanete svitek Protection from Magic.

Gellana vám poděkuje za vaši dobrosrděčnost a dá vám několik lektvarů. Pokud jste tak neučeli již dříve, můžete si ve Friendly Arm Inn vyzvednout odměnu za zabítí pavouků v Bere-gostu, přinesení vína a starých bot.

**AR 3600**

Zde narazíte na věštkyni, cikánku, které raději zaplatíte, a Safanu, průměrnou zlodějkou.

**Sirény**

Tato pobřežní lokace je domovem sirén. Ty se sílají kouzla Invisibility a Charm, díky čemuž se z nich stávají obtížné protivnice. Za jednu je však 2000 zk, což určitě potěší. Chcete-li přežít, hodí se vám kouzla Charm a Detect Invisibility (k dostání v High Hedge).



**Nešťastná matka**

V této oblasti potkáte i matku, jejíž syn je uvězněn v majáku. Budova majáku se nachází na západě, kolem je něco vlků – nic obtížného. Opět se vám zlepší reputace.

**Poklad**

Pokud se vydáte po pobřeží, narazíte na jeskyňi, ve které je ukryt pirátsky poklad. Cesta k němu je sice obtížná, ale vyplatí se. Poklad tvoří Manual of Bodily Health (+1 ke Constitution), Wand of Paralyzation, Cloak of Wolf a několik lektvarů.

**AR 3700****Mluvící kuře**

Na severovýchodě naleznete mluvící kuře jménem Mellicamp. Až zabijete vlka, který ho honí, požádá vás (1, 1, 3, 1), zda-li byste ho nevezali k jeho pánu do High Hedge. Jen ten prý může odstranit kletbu.

**Zargal**

Uprostřed této mapy narazíte na Zargala a jeho bandu hobgoblinů. Až se s nimi vypořádáte, prohledejte Zargala a vezměte si mj. i Short Sword +2.

**Bassilius**

Na jihu lokace je jakési Stonehenge, kde se nachází Bassilius obklopený mnoha nemrtvými. Vybjíte nejprve kostlivce a zombie kolem něj a pak si s ním promluvte. Bude vás nejdříve pokládat za svoji matku, jakmile však řeknete cokoli o nemrtvých, začne být nepřátelský. Neopomeňte si vzít jeho Holy Symbol a War Hammer +2.

**High Hedge**

Sem jsme se podívali již minule, nyní však jde me vrátit Mellicampa.

**Proměna kuřete**

Navštívte Thalantry v jeho sídle. Promluvte si s ním o mluvícím kuřeti. Rozhovor se následně začne zajímavě rozvíjet. Pauza nastane teprve tehdy, až budete požádání o přenesení lebky. Její získání je prosté, stačí venku zabít jednoho z řady kostlivců a lebku si vzít. Vraťte se za čarodějem a uložte si pozici. Není totiž vůbec zaručené, že se kouzlo přeměny povede. Popovídějte si s čarodějem. Pokud se kouzlo podaří, bude z Mellicampa zase člověk a vám přibude nějaká zkušenosť. Můžete si zde nakoupit neznámá kouzla či magické střely.

**Opět v Beregostu**

Po příchodu do Beregostu navštívte Feldpost Inn. V jednom z horních pokojů se setkáte s Tranzigem. Pokuste se zjistit příčinu jeho chování (1, 1, 1). Když už mu bude jasné, že ho od smrti dělí jen pár kroků, umoudří se a začne spolupracovat. Prozradí vám lokaci Bandit Campu (2, 1, 1). Za jeho zločinné činy ho můžete bez výčitek zabít.

**Výkup skalpů**

V hospodě Jovial Juggler se potkáte s Vai, důstojnicí Flaming Fist, která od vás odkopí skalpy banditů (50 zl/kus). Běžná obchodní cena je jen 25 zl. Mimo Vai se

o vás bude v tomto hostinci zajímat i zabiják Karlat.

**Temple**

Na severozápadě lokace je kostel. Za Holy Symbol zde dostanete odměnu ve výši 5000 zl, získáte i 1000 zk. Kostel jinak nabízí služby a sortiment nejvyšší kvality.

Mimo kostela se v této oblasti nachází široké spektrum vlků, astrolog, poutník a na jihu i bandita Cattack.

**Ulcaster**

Škola Ulcaster se nachází na náhorní plošině na severovýchodě uvnitř prostého bludiště z ruin. Na jihu těchto ruin narazíte na nemrtvého rytíře, který vám bude usilovat o život. V ruinách se setkáte s přízrakem jménem Ulcaster. Ten zde sice straší, ale po rozhovoru s ním vyplyne, že hledá určitou knihu, která je uvnitř školy.

**Škola**

Poté co do školy vstoupíte, zjistíte, že se jedná o spletité bludiště (viz obrázek). Modré a červené vyznačená cesta vede k jistému pokladu. Následováním červené linky se dostanete ke knize, po které se shání Ulcaster. Vraťte se tedy za ním na povrch zemský.

**Bandité****Peldvale & Larswood**

Tyto dvě lokace vskutku oplývají bandity všeho druhu. Někteří na vás budou hned útočit, jiní si s vámi nejdříve promluví. Pro dialog s bandity použijte postavy s vysokým charismou. Potřebujete se větrít do jejich přízně a stát se proto na oko rovněž banditou. Někdo na vás po rozhovoru zaútočí, jiný vám dovolí vstoupit.

**Bandit Camp**

Po zhlédnutí videa o sídle banditů se setkáte s Tazokem, který je jejich vůdcem. Abyste dokázali, že jste dobrí bandité, budete s ním muset bojovat. Prozkoumejte kemp a budete připraveni, že na vás můžou někdy zaútočit. Venku vás ale bandité nechají na pokoji. Prozkoumat všechny truhly se zde opravdu vyplatí.

**Souboj**

Až se přiblížíte k Tazokově stanu, ujistěte se, že je vaše družina připravena na obtížnou bitvu. Jakmile vstoupíte, nezáleží už na tom, co řeknete. Doporučuji nejdříve se vypořádat s kouzelníkem, vhodné je užít luků a magie. Až bandity побijete všechny, můžete považovat třetí kapitolu za úspěšně zdolanou!

**Dokončení příště**

Jan Kákal

9 0148



GameStar CD

Informace uvedené na této stránkách obsahují převážně hlavní dějovou linii a slouží tedy víceméně jen k dohrání hry. Zajímají-li vás sub-questy a chcete-li hrávat pootivě dohrát se vším všudy (no, ono to stejně tak pootivě nebude, víte), hledejte doplňující informace na našem CD.

# Heroes of Might and Magic III

## Prostor v diáři

### Hrát či nehrát?

Nebude od věci si jako první myšlenku, ještě před započetím hraní, zkontrolovat svůj časový harmonogram na příští měsíc. Pokud dojdete k závěru, že na tom nebudeste s časem moc dobré, radši se do hraní „Heroesu“ ani nepouštějte. Her, které do sebe člověka dokáží takhle vtáhnout, je skutečně málo a ono známé „ještě kolo a jdu spát“ se k této hře pojí jak k žádné jiné.

Tím bych vás samozřejmě nechtěl od hraní odrazovat, nicméně realitu je vhodné poznat dříve, než zjistíte, že dneska je skutečně už středa, a ne minulý pátek.

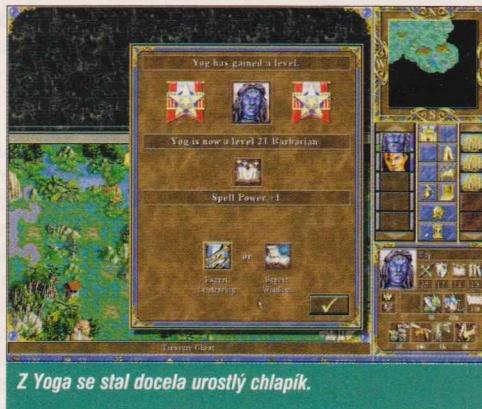
### Typy hry

Po skončení efektního dema budete postaveni před volbu typu hry. Můžete si zahrát jednotlivé mise (či si dokonce v přiloženém editoru vytvořit vlastní), zkoušit soupeřit, či kooperovat s několika hráči, nebo zvolit některou z vytvořených kampaní. Pokud jste snad minuli předchozí díly dosavadní trilogie, doporučuji vám zahrát si začátečnického průvodce – kampaň „Tutorial“, která vás seznámí s vlastnostmi a ovládáním této hry.

### Hrdinové

Každý hrdina je krom svého základního povolání (bojový kouzelník, ranger, barbar, rytíř apod.) charakterizován dalšími čtyřmi vlastnostmi, úrovni zkušeností a skilly, které mu navolíte. Mezi jeho základní atributy rádíme:

## Atributy



**Útok** – určuje sílu vedeného útoku a přičítá se k základnímu útočnému číslu každé jednotky.

**Obrana** – definuje obrannou schopnost vašich jednotek.

**Síla** (lepě řečeno magická síla) – určuje rozsah zranění způsobených vaším hrdinou za použití rozsáhlého spektra kouzel (u síly kouzel závisí též na úrovni a povolání daného hrdiny).

**Vědomosti** – jsou obrazem zásobárny many, jež je hrdinovi dána k dispozici (za každý bod vědomostí získáte deset magických bodů).

Obecně platí, že čím vyšší je hodnota vlastnosti vašeho hrdiny, tím vyšší je jeho síla a tím

## Srovnání s nepřítelem

i šance na přežití. Mimo jiné záleží také na jeho úrovni, čili nebudete překvapeni poznáním, že nepřátelský hrdina se stejnými vlastnostmi jako ten váš, ale o pět úrovní vyšší, způsobuje signifikantně větší zranění. Došlo též k vyrovnání sil jednotlivých povolání.

### Skilly

Existuje jich opět docela velké množství, tak si vyjmenujme alespoň ty nejzajímavější:

**Diplomacy** – zvyšuje pravděpodobnost, že se k vám neutrální jednotky přidají (třeba i za úplatu), a zároveň snižuje náklady na tichý odchod vašeho hrdiny z bojiště (oblíbený skill Mastera Wotana).

**Intelligence** – násobí počet magických bodů vašeho hrdiny.

**Logistics** – přidává vašemu hrdinovi pohybové body (velice důležitý skill).

**Pathfinding** – snižuje postihy při pohybu v hrubém terénu (bažiny, pouště apod.).

**Wisdom** – určuje úroveň kouzel, jaká se bude hrdina schopen naučit (záasadní skill, který by měl znát i prostý barbar).

### Magie

Magie byla oproti předchozím dílům výrazně posilena a hlavně rozdělena do kategorií. Objevily se nám tu tak čtyři známé druhy elementů. S tím vším je spjata řada nových speciálních kouzelnických skillů. Budete moci svého mága orientovat více určitým směrem (třeba na ohnivou magii), čímž se sníží magické požadavky na vyzvolení kouzla a zároveň zvýší jeho účinek. Rovněž vznikla i kouzla chránící před jednotlivými druhy magie, takže občasné „fizzlování“ se nebude konat pouze v případech čarování na partičku odolných trpaslíků.

## Větší specializace

### Zkuste si vybrat

### Výběr nejužitečnějších kouzel

**Blind** – sice klasika, ale přesto kouzlo, které mi pomohlo zvrátit průběh nejedné bitvy. S jeho pomocí můžete na určitou dobu oslepit cílovou stvůru (např. oslepení takových sto hyder se mnohdy stává fatálním – možno zrušit kouzly cure či dispel).

**Teleport** – přesune vybranou příšeru na libovolné místo na bitevním poli. Velmi užitečná věc, třeba opět u již zmínovaných hyder, které tak mohou zaútočit na vzdálenější stvůry hned v prvním kole.

**Chain Lightning** – docela pěkné větvené útočné kouzlo. Svazek blesků vždy přeskočí z cílové (způsobené zranění je 40, síla magie +25) na nejbližše postavenou zrůdu a způsobí jí o padesát procent menší zranění, než té předchozí. Toto kouzlo existuje ve dvou verzích, základní „basic“ a vylepšené silnější „advanced“ (záleží na schopnostech vašeho hrdiny).

Dimension Door – za asistence tohoto kouzla můžete vašeho hrdinu přesunout na libovolné místo na obrazovce (důležité!). Škoda jen, že ho můžete narozdíl od předchozích dílů začárovat pouze jednou za den.

Implosion – způsobí masivní zranění cílové příšeře. Račte vyzkoušet, stojí to opravdu za to!

Resurrection – navrátí z říše mrtvých padlou stvůru. Při uvážlivém používání dokáže rozehodnout hodně bitev.

Town Portal – hrdinové bývají velmi často řádky líní, a tak si vymysleli kouzlo, po jehož za-



čarování mohou být přesunuti do nejbližšího spřáteleného města (nesmí v něm být přítomen jiný hrdina!).

#### Artefakty

#### Neocenítelné magické předměty

I rodina artefaktů byla v tomto díle slušně rozšířena a jejich počet by se dal počítat na desítky. Jejich schopnosti jsou vskutku rozmanité, ale ve většině případů pouze zvyšují některý z atributů vašeho hrdiny. Od věci by asi nebylo vyjmenovat si pář těch nejmocnějších a nechat toto téma ležet na pokoji (je pravděpodobné, že hra obsahuje řadu dalších a zajímavějších kousků).

Angel Wings – naučí vašeho hrdinu létat (cesta přes hory již nebude tak zdlouhavá).

Boots of Speed – a hrdinové pohybové schopnosti budou rázem rozšířeny.

Buckler of the Gnoll King – přidá +4 body na obranu.

Cape of Conjuring – zvýší trvání všech kouzel o tři kola.

Celestial Necklace of Bliss – přidá +3 ke čtyřem základním atributům.

Crown of Dragontooth – přidá +4 k magické síle a vědomostem.

Dragon Scale Armor – přidá +4 na útok i na obranu.

Endless Sack of Gold – a budete dostávat deně o 1000 zlatáků více.

Greater Gnoll's Flail – přidá +4 na útok.

Helm of Heavenly Enlightenment – přidá +6 ke všem atributům!

#### Finanční zdroje

Peníze jsou základní komoditou potřebnou k úspěšnému vedení války. Od výše příjmů se budou dále odvíjet vaše expanzivní možnosti. Zdrojů existuje hnedle několik. Základním zdrojem příjmů jsou města, ze kterých můžete čerpat dle typu až do výše 4000 zlatáků (hlavní město – může být pouze jedno) za den. Dalšími zdroji mohou být nalezené poklady, artefakty, různé druhy směnných obchodů, ale – a to hlavně – doly na zlato (těch zde naleznete v každé úrovni hnedle několik).

Pro zabezpečení maximálních příjmů se snažte své město hned zpočátku rozšířit, protože padesát vojáků v kasárnách je vám k ničemu, když si je nemůžete dovolit.

#### Základní rady do života hrdiny

Na začátku každého scénáře se zaměřte tak na dva, maximálně pět hrdinů, a pusťte se do jejich trénování. Vzhledem k tomu, že ve většině kampaní si můžete hrdiny převést do následující bitvy, představují rozhodující válečnou sílu. A porád je lepší mít jednoho silného hrdinu s menším počtem jednotek než deset slabochů s horoucí příšer (proto nikdy nedovolte hrdinovi, aby zemřel, a loadujte).

#### Likvidace „neutrálů“

Likvidaci neutrálních jednotek raději neodkládejte na pozdější chvíle, protože se s přibývajícími dny budou jejich řady výrazně rozširovat (a narazit pak na několik tisíc Behemotů není nic příjemného).

#### Výběr jednotek

Většinou se vůbec nevyplatí utráct peníze za slabší jednotky (zpravidla druhá úroveň a níž), protože by se jednalo o zbytečné vyhazování peněz, a pokud váš hrdina není rodič superman, tak by se na bitevním poli dlouho neohrály.

#### Hospoda

Dívejte se do hospody po nových hrdinech. Občas tam narazíte na docela nabušeného jedince vyšší úrovně a za mrzký peníz (stejný jakou u jednourovňových hošánek) si ho budete moci přivlastnit.

#### Easter Egg

Po dokončení prvních šesti scénářů si hru uložte, znova nahrajte, a hle, bonusový sedmý scénář (dle několika mých známých nejlepší ze všech) je na světě.

#### Výměna surovin

Nezapomínejte na to, že je v každém z měst možné směňovat suroviny za jiné (či příšery apod.).

#### Úprk

Častokrát vás nepřítel donutí prchnout. Zahodte zbytečnou hrdost a snažte se své jednotky chránit za každou cenu (dá se prchnout – pouze hrdina, či se za úplatu vzdát – včetně jednotek).

#### Past

Pamatujte na to, že je-li hrdina za branami města a někdo na město zaútočí, nebude již mít možnost město opustit (pouze v případě, že má vybudovaný unikový tunel – město s Behemoty). Toho se dá patřičně využít i při snaze dohnat nepřátelského hrdinu.

Tím nám zase jednou došlo místo a mně nezbývá, než se s vámi rozloučit a poprát mnoha herních úspěchů v této nádherné hře.

Chalid Himmel

9 0149

# 3D karty



**N**eustále nás bombardujete dotazy ohledně grafických karet – zejména jejich vhodnosti pro 3D hry. Rozhodli jsme se tedy vybrat ty nejrozšířenější a nejprodávanější karty na našem trhu a otestovat je pro vás v některých 3D hrách a aplikacích.

Tentokrát jsme se ale neoustředili jen na ty nejkvalitnější a nejvýkonnější typy, ale na vše, co by pro náruživého hráče mohlo připadat v úvalu. V testu tedy najdete karty v cenách od 1 500 do 6 000 Kč, mezi kterými si snad vyberete tu pravou. A protože vývoj neustále spěje dál a v době, kdy čtete tyto rádky, budou možná v prodeji nové karty a čipsety firem 3Dfx, nVidia a S3, připravili jsme pro

vás i podrobný přehled této novinek, včetně jejich výhod a nevýhod. Jejich podrobné rychlostní testy vám samozřejmě přineseme v některém z následujících čísel – hned jak budou k dispozici finální verze těchto produktů.

Do testu jsme tentokrát nabrali následujících 15 2D/3D karet:

DTEC 740M, STB Velocity 4400 (TNT), Apac ST390A (S3 Savage), Asus AGP V3400 (TNT), Matrox Millenium G200, DTEC 3Dfx Banshee, DTEC Riva TNT, Diamond Stealth II G460 (i740), 3D Blaster Banshee PCI, Graphic Blaster Riva TNT, ATI Rage Fury (Rage 128), ATI Xpert 128 (Rage 128), STB

LightSpeed 3300 (Banshee), STB Velocity 128 ZX (Riva 128 ZX) a Hercules Dynamite TNT.

Jak asi sami vidíte, je to průřez vskutku pestrý – od těch levnějších s čipy i740, S3 Savage a Riva 128 ZX přes 3Dfx Banshee až po Riva TNT a nejdražší kousek v testu – dvaatřicetimegový ATI Rage Fury.

Všechny karty jsme podrobili poměrně zevrubnému testování ve 2D i 3D. Pro 2D testy jsme použili test grafických a nejčastěji používaných aplikací Windows (Corel Draw, Photo-paint, Viscape, Word, Excel, Paradox), pro 3D testy pak syntetický Quake II Crusher Demo (800 × 600 a 1024 × 768) a Forsaken

(800 × 600 a 1024 × 768). Testovali jsme na PC Auto-Cont s procesorem PII 350, 128 MB RAM a základní deskou ASUS P2B. Hodnotili jsme výkon (rychlosť) – s ohledem na hry zejména ve 3D, kvalitu zobrazení jsme pak posuzovali subjektivně.

Podle očekávání si nejlépe vedly karty s čipem Riva TNT, výkonem si byly velmi blízkou, a rozhodovat se tak můžete především podle dalších vlastností, které najdete v tabulce. S výkonem na tom byly nejlépe karty Graphics Blaster Riva TNT, STB Velocity 4400 a Hercules Dynamite TNT. Výbavou zazářily hlavně Asus a Hercules, které mají aktivní chlazení (a tudíž si



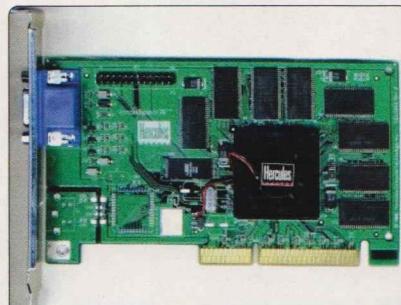
Pořadí	1.	2.	3.-4.	3.-4.	5.	6.-7.	6.-7.
Karta	STB Velocity 4400	Hercules Dynamite TNT	Asus AGP-V3400 TNT/16MB	STB LightSpeed 3300	ATI Rage Fury	Graphics Blaster Riva TNT	DTEC Riva TNT
<b>Výkon (50 %)</b>	9.7	9.6	9.1	9.0	8.7	10.0	9.1
<b>Možnosti (20 %)</b>	9.2	9.4	9.4	8.2	10.0	9.4	9.4
<b>Vybavení (10 %)</b>	7.9	8.5	8.5	6.7	10.0	2.8	4.9
<b>Záruka (5 %)</b>	10.0	1.0	1.0	10.0	2.0	1.0	1.5
<b>Cena (15 %)</b>	3.2	3.5	3.3	3.4	2.4	3.4	3.9
<b>Celkem</b>	8.5	8.1	7.8	7.8	7.8	7.7	7.6
<b>GraphBench</b>	495	495	499	528	497	495	523
<b>GameBench</b>	160	155	155	159	141	180	144
<b>Kvalita 3D</b>	10.0	10.0	10.0	9.6	9.9	10.0	10.0
<b>Cena s DPH</b>	5 612 Kč	5 234 Kč	5 441 Kč	5 331 Kč	7 529 Kč	5 270 Kč	4 630 Kč
<b>Zapůjčil</b>	Datrontech ČR	CNC Praha	AT Computers	Elap	A&A Distribution	Datrontech ČR	Datrontech ČR
<b>Sběrnice</b>	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP
<b>Čip</b>	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT	3Dfx Voodoo Banshee	ATI Rage 128 GL	nVidia Riva TNT	nVidia Riva TNT
<b>Chladič</b>	pasivní	aktivní	aktivní	pasivní	pasivní	pasivní	pasivní
<b>Paměť (MB)</b>	16	16	16	16	32	16	16
<b>TV výstup (konektor)</b>	cinch, S-Video	–	–	–	cinch, S-Video	–	–
<b>MPEG-2 dekódér (DVD)</b>	X	X	X	X	✓	X	X
<b>Barevná hloubka 2D</b>	16, 32	16, 32	16, 32	16, 24, 32	16, 32	16, 32	16, 32
<b>Barevná hloubka 3D</b>	16, 32	16, 32	16, 32	16	16, 32	16, 32	16, 32
<b>Max. rozl. 85 Hz</b>	1 600 × 1 200	1 920 × 1 080	1 920 × 1 080	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 920 × 1 080	1 920 × 1 080
<b>Nejvyšší 3D rozlišení</b>	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 920 × 1 200	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200
<b>Podporovaná API:</b>							
DirectDraw	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Direct3D	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
OpenGL	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓
MiniGL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Glide	X	X	X	✓	X	X	X

můžete dovolit je mírně přetaktovat).

Rage 128 představuje obrovský skok od předchozího Rage Pro. Karta nabízí vysoký výkon ve 32bit barevné hloubce, výborné přehrávání DVD

a v provedení Fury výtečných 32 MB RAM. Ovladače distribuované s kartou ale nejsou zcela bez chybíčky (novější verzi, která opravuje například některé chyby v Quake II najdete na našem CD). V 16bit barvách navíc karta nabízí obraz o něco horší než Riva TNT či 3Dfx Banshee. ATI se s Rage 128 od začátku soustředilo zejména na 32bit zobrazení (truecolor), ve kterém je karta skutečně na špičci. Podle ATI se ovšem pracuje i na vylepšení výkonu a kvality obrazu i v 16bit režimu.

Karty 3Dfx Banshee se též držely poměrně dobře, jejich slabinou ovšem jsou (vlastně spíše nejsou) některé chybějící funkce, jako je 32bit barevná hloubka či absence AGP texturování. Pro starší počítače se sběrnicí PCI jsou ale víceméně jedinou (a tedy nejlepší) možností. Navíc jako jediné podporují rozhraní Glide, pod kterým běhají některé starší hry a hry postavené na enginu *Unreal*.



výkon je ale vzhledem k potřebám současných her příliš nízký, a tak je lze doporučit jen přiležitostným hráčům, kteří se věnují 3D hrám jen velmi zřídka.

#### Doporučení

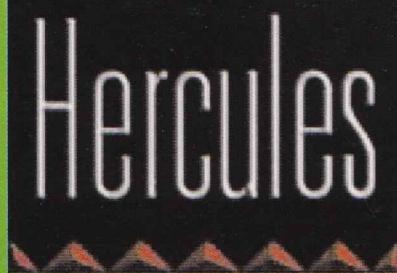
Pokud chcete ten opravdu nejlepší akcelerátor, volte mezi Asus V3400 a Hercules Dynamite TNT. Obě nabízejí výborný výkon, spolu s aktivním chlazením. Hercules má navíc výtečné ovladače, které oceníte, pokud chcete kartu přetaktovat či si chcete seřídit obraz opravdu do mrte. Mezi ostatními TNT kartami je zajímavá hlavně DTEC 5000, zejména díky atraktivní ceně. Karty od ATI jsou velmi rychlé, ale zatím trpí některými neduhami typickými pro nový hardware a zejména v 16bit barevné hloubce mají horší kvalitu obrazu, jediné, v čem tak opravdu excelují, je přehrávání DVD. Velocity 3300, DTEC 3800 a 3D Blaster Banshee jsou ideální, pokud toužíte po originální 3Dfx kartě. Jako jediné nabízejí rozhraní Glide a podávají velmi slušný výkon i na počítacích s procesory AMD K6-2. Apac ST390A a Velocity 128 ZX jsou vhodné, pokud máte omezený rozpočet, vzhledem k výkonu a kvalitě obrazu je ale zajímavější Apac s čipem S3 Savage.



Mezi levnějšími kartami se nejvíce vyšvihla Apac Savage 3D – díky kompresi textur, velmi slušnému výkonu a velmi dobré kvalitě obrazu ji lze doporučit všem, kdo mají omezený rozpočet. Velmi dobře si vedla i dnes již stařičká Riva 128 ZX, která nabízí dobrou kompatibilitu a výkon, ovšem při horší kvalitě obrazu. Karty s čipem i740 nabízejí sice slušnou kvalitu zobrazení,

Není ale všem dnům konec, v následujících týdnech a měsících by se totiž mělo objevit několik nových čipsetů a mnoho nových karet. Pokud si tedy nejste jisti, zda investovat již nyní, nebo počkat, přečtěte si naše pohledy do budoucna na následující stránce.

Libor Janda,  
Test Centrum IDG



LEGENDA  
VÝROBCŮ  
GRAFICKÝCH  
KARET

FIRMA KTERÁ DALA SVĚTU GRAFICKOU  
KARTU OPĚT NA TRHU V ČR



oem 3790,-

retail 4290,-

## DYNAMITE TNT

Nejlíp oceňovaná gra-  
fická karta roku 1999,  
2D/3D, čip Riva TNT,  
16 MB, až 1900x1200,  
obsáhlý manuál, retail  
verze rychlejší, s chla-  
dičem čipu 120 Mhz.



16MB 4080,-

32MB 4890,-

## BEAST '99

První sériová karta s 4/2xAGP, čip nové generace Savage 4 Pro od S3, 2D/3D, rozlišení až 1900x1200, 16 nebo 32 MB RAM, TV-out, podpora LCD, akcelerace DVD, manuál.

CNC  
Computer and Network Consulting

<http://www.cnc.cz>

grafika bez kompromisu

OFICIÁLNÍ ZASTOUPENÍ PRO ČR

CNC PRAHA s.r.o.

Vranská 8, 142 00 PRAHA 12

<http://www.cnc.cz>

Objednávky přes internet s 3% slevou!

## Pohledy do budoucna

V době, kdy čtete tyto řádky, by již měly snad i na nás trh dorazit první karty nové generace z kuchyní 3Dfx a nVidia. 3Dfx uvádí na trh své karty Voodoo3 ve třech variantách, zatímco TNT2 od nVidie by měla být k dispozici pravděpodobně ve dvou verzích. Do uzávěrky tohoto čísla jsme bohužel neměli k dispozici finální verze těchto karet, a nemohli jsme je proto zařadit do testů (předvýrobní vzorky obvykle neběhají na plné rychlosti). Protože by se ale mohlo stát, že se v záplavě nových čipů a karet nevyznáte, připravili jsme pro vás přehled toho, s čím byste se na pultech počítačových prodejen mohli setkat.

## Voodoo3

Čipset Voodoo3 firmy 3Dfx je přímým nástupcem Voodoo2 a Banshee. Stejně jako Voodoo2 obsahuje dvě texturovací jednotky, podobnost s Banshee spočívá v kombinovaném 2D/3D jádru. Voodoo3 je tedy kompletní grafická karta i 3D akcelerátor. Čipset Voodoo3 by měl být k dispozici v následujících verzích:

**Voodoo3 2000** – Nejlevnější varianta, která by zpočátku měla stát odhadem 4–5 tisíc Kč bez DPH. Výkon je vyšší než u Voodoo2 SLI či Riva

TNT. Procesor běží na frekvenci 125 MHz, paměť karty je 16 MB. Voodoo3 2000 bude dodávat jednak firma 3Dfx a jednak pravděpodobně i některí distributoři OEM komponent (např. Datrontech).

**Voodoo3 3000** – Optimální varianta pro hraní her. Cena by se měla zpočátku pohybovat okolo 7 000 Kč bez DPH. Voodoo3 3000 je velmi výkonné, procesor je takto v na 166 MHz, paměť na kartě 16 MB. Voodoo3 3000 bude dodávat pravděpodobně jen 3Dfx.

**Voodoo3 3500** – Nejvýkonnější a nejdražší verze karty. Cena by se mohla zpočátku pohybovat pod 10 000 Kč bez DPH, je ale možné, že bude k dostání až o pár týdnů či měsíců později. Voodoo3 3500 má také pouze 16 MB paměti, takto v na 183 MHz. Tyto karty by měly být vybaveny digitálním výstupem pro LCD panely a měly by s nimi být dodávány plné hry.

**Výhody:** Podpora her s rozhraním 3Dfx Glide, velmi vysoký výkon. U modelu 2000 poměrně příznivá cena. Vyšší výkon na počítačích s procesory AMD. Verze 2000 i v provedení PCI.

**Slovniček pojmů**

**AGP** – sběrnice určená výhradně pro grafické karty. Na základní desce je vždy pouze JEDEN slot AGP. Označení 2x a 4x znamená přenosovou rychlosť (1x = 256 MB/s, 2x = 512 MB/s, 4x = 1 GB/s).

**AGP texturování** – tradičně se textury ukládají do paměti grafické karty. AGP texturování umožňuje uložení této „potahů“ do hlavní paměti počítače. Je sice o něco pomalejší, ale umožňuje mnohem lepší vzhled her. U karet, které tuto funkci nepodporují a které nemají opravdu velkou paměť (např. všechny karty 3Dfx), musíte ve hrách s velkými texturami, jako je třeba Kingpin, použít horší kvalitu zobrazení, jinak by se hrá skoro nehýbal.

**3D čipset** – jeden (Riva TNT, Voodoo Banshee), či více (Voodoo, Voodoo2) integrovaných obvodů starajících se o urychlování 3D, popřípadě 2D i 3D grafických operací. V současnosti si lze do jisté míry grafickou kartu vybrat nikoliv podle značky, ale podle čipsetu, kterým je osazena.

**Textura** – dvourozměrný obrázek, kterým se ve 3D hrách potahují předměty, a vytváří se tak jejich reálný vzhled.

**Glide** – 3D rozhraní (anglicky API), slouží ke komunikaci programu s 3D kartou) využitelné v polovině devadesátých let firmou 3Dfx a určené výhradně pro její čipsety. Používají je mnohé starší hry. Pokud hra podporuje pouze Glide, zahrájet si jí jen na kartách 3Dfx.

**Direct3D** – 3D rozhraní (API) firmy Microsoft. V současné době je ve verzi 6.1, připravuje se verze 7. Podporuje je snad všechny 3D karty.

**OpenGL** – 3D rozhraní (API) firmy Silicon Graphics, využitelné od osmdesátých let. Je nejkomplexnější, ale také nejnáročnější. Pokud chcete hrát hry typu Quake či Sin, musíte vaše 3D kartu ovladač OpenGL (tzv. OpenGL ICD), nebo alespoň tzv. OpenGL miniport.

**3Dfx** – Nejproslulejší výrobce 3D čipsetů (a v současné době i karet), který v období 1996–1998 bezkonkurenčně vládl na poli nejlepších herních 3D akcelerátorů.

**nVidia** – Společnost která vyrábí Riva 128 a zejména Riva TNT (Riva TNT je obecně považována za nejlepší 3D čipset roku 1998).

**Paměť karty, framebuffer** – Paměť RAM, která je instalovaná přímo na grafické kartě. V současné době lze za rozumné minimum považovat 16 MB, ideálních je 32 MB. Do této paměti se ukládá jednak obrázek před vykreslením na monitor a dále i 3D scéna a textury.

**Nevýhody:** Neumí 32bit renderování, nezvládá AGP texturování a nevyužívá plně možnosti AGP, pouze 16 MB paměti, chybí některé nejnovější 3D funkce. Neumí pracovat s velkými texturami.

## Riva TNT2

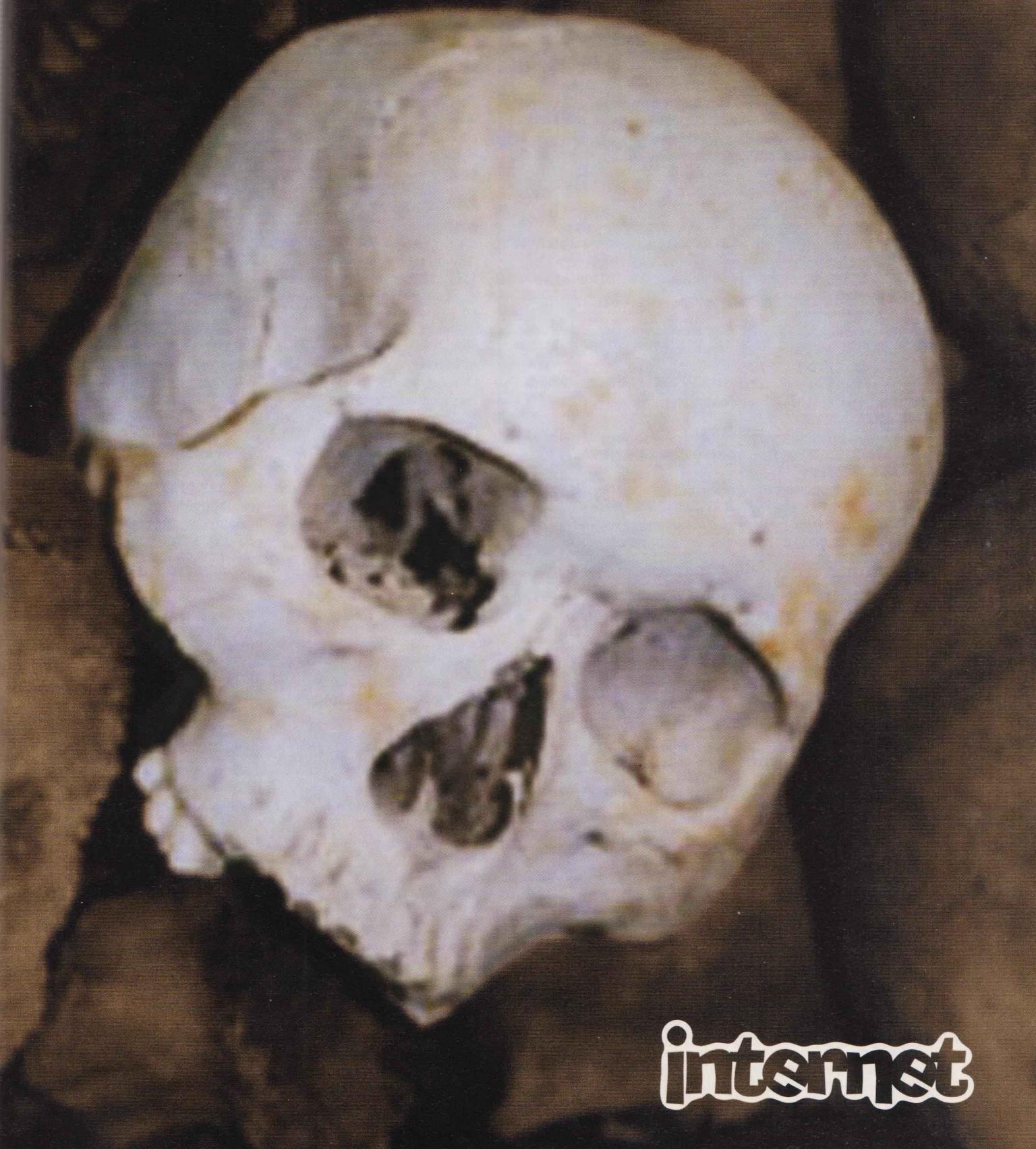
Riva TNT2 je vylepšená verze čipu TNT, který je v pro-

deji od podzimu 98 a který až do nástupu Voodoo3 a TNT2 představoval absolutní špičku. TNT2 prošla drobnými úpravami a je vyráběna odlišným výrobním procesem, díky čemuž dosahuje rychlejší varianta (pracovně nazývaná Ultra TNT2) až dvojnásobku výkonu TNT a pravděpodobně se vyrovnaná Voodoo3 3000.

Pořadí	8.	9.	10.–11.	10.–11.	12.–13.	12.–13.	14.	15.
Karta	DTEC 3Dfx Banshee	Apac ST390A	STB Velocity 128 ZX	ATI Xpert 128	DTEC 740M	3D Blaster Banshee PCI	Matrox Millenium G200	Diamond Stealth II G460
<b>Výkon (50 %)</b>	8.9	7.8	7.3	8.4	6.9	8.5	7.7	7.0
<b>Možnosti (20 %)</b>	7.7	8.1	8.7	9.9	7.7	8.2	8.1	7.9
<b>Vybavení (10 %)</b>	6.7	6.8	6.8	4.9	5.6	6.7	6.7	5.6
<b>Záruka (5 %)</b>	1.5	1.0	10.0	2.0	1.5	1.0	3.0	5.0
<b>Cena (15 %)</b>	4.6	7.8	5.0	3.5	10.0	3.3	4.2	5.6
<b>Celkem</b>	7.4	7.4	7.3	7.3	7.1	7.1	6.9	6.7
<b>GraphBench</b>	533	482	516	498	488	525	492	485
<b>GameBench</b>	147	113	103	127	86	135	117	83
<b>Kvalita 3D</b>	9.6	9.6	8.5	9.9	9.1	9.8	9.1	9.6
<b>Cena s DPH</b>	3 892 Kč	2 306 Kč	3 609 Kč	5 130 Kč	1 806 Kč	5 399 Kč	4 288 Kč	3 211 Kč
<b>Zapůjčil</b>	Datrontech ČR	Libra Electronics	Elap	100 Mega Brno	Datrontech ČR	Actebis Computer	Hayward	Datrontech ČR
<b>Sběrnice</b>	AGP	AGP	AGP	AGP	AGP	PCI	AGP	AGP
<b>Čip</b>	3Dfx Vood. Banshee	S3 Savage3D	nVidia Riva 128ZX	ATI Rage 128 GL	Intel740	3Dfx Vood. Banshee	MGA G200	Intel740
<b>Chladic</b>	pasivní	pasivní	pasivní	žádný	pasivní	pasivní	pasivní	pasivní
<b>Paměť (MB)</b>	16	8	8	16	8	16	8	8
<b>TV výstup (konektor)</b>	–	cinch, S-Video	cinch, S-Video	–	–	–	–	–
<b>MPEG-2 dek. (DVD)</b>	N	X	X	✓	X	X	X	X
<b>Barevná hloubka 2D</b>	16, 24, 32	16, 32	16, 32	16, 32	16, 24	16, 24, 32	16, 24, 32	16, 24
<b>Barevn. hloubka 3D</b>	16	16, 32	16	16, 32	16	16	16, 32	16
<b>Max. rozl. 85 Hz</b>	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 152 × 864	1 600 × 1 200	1 600 × 1 200	1 280 × 1 024
<b>Nejvyšší 3D rozl.</b>	1 600 × 1 200	1 152 × 864	1 152 × 864	1 600 × 1 200	1 280 × 1 024	1 600 × 1 200	1 024 × 768	1 280 × 1 024
<b>Podporovaná API:</b>								
<b>DirectDraw</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Direct3D</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>OpenGL</b>	X	X	✓	✓	✓	X	X	✓
<b>MiniGL</b>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Glide</b>	✓	X	X	X	X	✓	X	X

zabijte čas

čtěte časopis Internet





## Utility a ovladače na CD

Na CD jsme pro vás tentokráté připravili několik užitečných programů a dva nové ovladače. Vždy vám doporučujeme prostudovat přiloženou dokumentaci či návod v angličtině – předejdete tak možným komplikacím a rizikům.

### PowerStrip 2.41

PowerStrip je asi nejlepší utilita pro správu grafické karty a monitoru. Zvládá vše, co si jen dokážete představit – počínaje nastavením barev a obnovovacích frekvencí konče přetaktováním všech myslitelných grafických čipů. Nejnovější verze 2.41 podporuje i ATI Rage 128 karty.

### SciTech GLDirect

Pokud vaše 3D karta neumí OpenGL, ale zato zvládá velmi dobře Direct3D, možná že by vám mohl pomoci tenhle program od SciTechu. Na jakékoli 3D kartě umí rozchudit OpenGL 1.2 (měl by fungovat i s hrami na Quake a Quake II enginu). Rychlosť sice asi nebude nadsvětelná, ale fungovat by to mělo!

### BGR Utilities

Sada utilit pro grafické karty od BGR Software:

#### 3Dcontrol

Programek, kterým můžete snadno volit mnoho nastavení DirectX a Direct3D, kupříkladu která grafická karta bude použita pro akceleraci Direct3D. Ideální, pokud máte třeba Rivu TNT a 3Dfx. Nejnovější verze podporuje i přepínání 3D zvukových karet a desítek dalších funkcí.

#### Matrox Overclock

Program pro přetaktování a nastavení grafických karet Matroxu. Podporuje Millenium I a II, Mystique, G100 a G200.

#### Tweakit

Výborná utilita pro majitele 3Dfx karet. Umožňuje nastavit snad vše, co nastavíte. Doporučujeme hlavně pokročilým uživatelům.

Pro správný chod programů od BGR si nejprve nainstalujte knihovny Visual Basic 6 (setupvb6.exe), které jsou součástí archivu.

#### APK 3Dfx Tune

Program pro majitele 3Dfx karet (a všech ostatních podporujících OpenGL), který můžete nastavit vaši 3D kartu a Quaka pro maximální výkon. Podle tvrzení autorů je na pomalejších PC (P200, Voodoo 8MB) běžný nárůst rychlosti o 5fps, na rychlejších pak vyšší.

#### ATIbooster

Jednoduchá utilita pro Rage PRO a Rage 128 karty, která může optimalizovat výkon pro různé typy 3D her (Quake / Direct3D / OpenGL). Po dohrání nezapomeňte opět vypnout.

#### Rage 128 Overclock

Utilita vytvořená Konstantinem Aleshinen z ruské sajty Reactor Critical umožňuje nastavení frekvence čipu a paměti na kartách ATI s čipem Rage 128. Spouští se s parametry v DOS promptu, nebo ji lze dát do autoexec.bat. Více se dozvít ve přiloženém read-me.

#### MaxClock

Jednoduchá utilita pro přetaktování Rivy TNT. POZOR! Při přetaktování si můžete poškodit hardware. Rozhodně nedoporučujeme hodnoty nad 100 MHz pro čip a nad 125 MHz pro paměť!!

#### Patche:

##### 3Dnow! Patch pro Quake II (v. 3.20)

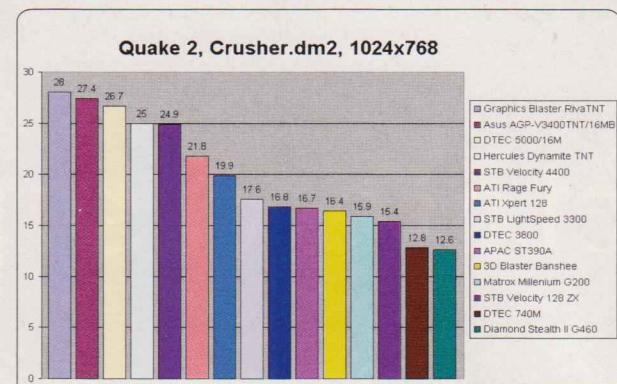
Patch pro majitele procesorů AMD K6-2 a K6-3, podporující funkce 3Dnow!

#### Ovladače:

##### Riva TNT Detonator (v. 1.2)

ATI Rage 128 karty

**Upozornění:** Výše uvedené programy, ovladače a utility jsou určeny zejména zkušeným uživatelům. Byly vytvořeny třetími stranami a často používají nedokumentované funkce, jejichž správná funkčnost je bez záruky. Neodbornou instalací a používáním si můžete poškodit svůj hardware či software! IDG Publishing a. s. nenese odpovědnost za jakékoli škody způsobené použitím těchto programů.



O variantách čipu Riva TNT2 nebylo ještě definitivně rozhodnuto, takže informace neberte jako zaručené. Výrobu karet s čipem TNT2 již oznámilo mnoho výrobců – mimo jiné i Diamond (Viper V770), Creative, ELSA a další.

Vanta – Nejlevnější verze TNT2 sice název TNT vůbec nenese, ale skutečně se jedná o stejný čip, ovšem na nižší frekvenci (100 MHz) a s menší pamětí (určitě 8 MB, doufejme že i 16 MB). Cena by se mohla pohybovat na úrovni dnešních nejlevnějších karet Riva TNT (tedy cca 3 700 Kč bez DPH).

TNT2 – Podle svých původních specifikací poběží standardní TNT2 na rychlosti 125 MHz a bude vybavena 32 MB paměti.

Ultra TNT2 – Nejvýkonnější varianta. Zatím není jasné, jak velké procento karet s čipem TNT2 bude vyrobeno ve verzii Ultra. Doufejme, že většina renomovaných výrobců se bude přiklánět hlavně k této variantě.

**Výhody:** 32 MB paměti. Výborné AGP texturování, plné využití AGP 4x, podpora AGP 2x, vysoký výkon, 32bit renderování.

**Nevýhody:** Kromě Glide zádné.

### S3 Savage4

I když je nový Savage teprve druhý v pořadí, nese v názvu již čtyřku – ta tentokráté znamená podporu AGP 4x rozhraní. Hlavní zbraní čipu od S3 by měla být technologie komprese textur (použitá už v původním Savage). Díky ní by mělo být možné nacpat do paměti karty až stovky megabajtů textur (toho dokáže využít třeba Unreal, ale i Quake II

engine), a neuvěřitelně tak zvýšit detailnost prostředí. Zatím ale není zcela jisté, jak to bude s výkonom Savage4 jako takovým. Výrobu karet s čipem Savage4 ovšem plánuje řada renomovaných výrobců, stejně jako v případě TNT2.

**Výhody:** S3TC technologie pro kompresi textur. 32bit renderování. Pravděpodobně nízká cena.

**Nevýhody:** Zatím není zcela jasné, jaký bude výkon a kompatibilita.

### Rage 128 PRO

V den uzávěrky k nám dorazily i informace o připravované novince firmy ATI – Rage 128 PRO. Jak sám název napovídá, půjde o vylepšenou verzi Rage 128, přičemž ATI slibuje 50% nárůst výkonu ve 3D aplikacích a hrách.

Rage 128 PRO tedy poběží na vyšší frekvenci a bude mít vylepšenou architekturu. Mimo jiné je slibeno anisotropní filtrování, které představuje proti tradičním bi a trilineárnímu značný pokrok, zdvojení výkonu triangle setup engine a samozřejmě podpora AGP 4x. Čipy budou vyráběny ve dvou variantách – dražší a výkonnější Rage 128 PRO GL a o něco levnější Rage 128 PRO VR.

Rage 128 PRO bude opět optimalizován pro 32bit barevnou hloubku a stejně jako Rage 128 bude podporovat nejen přehrávání DVD, ale s adekvátním hardwarem (Pentium III) i jeho záznamem (formát MPEG 2), tedy funkci, která byla ještě před pár měsíci nemyslitelná.

Lukáš Erben

9 0150

**M**ožná, že vás v minulém čísle poněkud udívilo netradiční téma v rubrice hardware. Pokud se vám barevná tiskárna Lexmark líbila, můžete ji nyní vyhrát. Stačí si přečíst pět otázek, uhodnout, či zjistit (doporučujeme ten druhý způsob) správné odpovědi a mít trochu onoho příslušenstvího štěstí. A pak už jen čekat, zda to budete právě vy, kdo vyhraje tuto barevnou inkoustovou tiskárnu.



#### OTÁZKY:

1. Tiskárna Lexmark CJP 1100, o které jsme psali minule, používá technologii tisku:  
a) jehličkovou  
b) inkoustovou  
c) laserovou

#### 2. CMYK znamená:

- a) název firmy která využila technologii barevného tisku
- b) druh papíru, který se používá v inkoustových tiskárnách
- c) zkratku anglických názvů barev používaných pro tisk

#### 3. Lexmark CJP 1100 vyniká mezi tiskárnami své třídy:

- a) nízkou cenou
- b) vysokou rychlosťí
- c) malými rozměry

#### 4. Zobrazuje ovládací software tiskárny Lexmark

V minulém čísle jsme nesprávně uvedli jméno firmy a adresu jejich internetových stránek.

Tiskárnu do testu věnovala firma TH'system, a. s., jejíž internetové stránky naleznete na adrese [www.thsystem.cz](http://www.thsystem.cz). Internetové stránky výrobce pak naleznete na adrese [www.lexmark.cz](http://www.lexmark.cz).

#### Tisková oprava

#### 1100 průběžně obsah cartridge?

- a) ano, včetně grafického vyjádření aktuálního stavu
- b) ne, je to úplný nesmysl
- c) pouze v případě, že je cartridge zcela prázdná

#### 5. Jaké je správné číslo bezplatné infolinky firmy Lexmark v ČR?

- a) 0609 49 16 07
- b) 0800 11 22 55
- c) 0605 14 15 16

To je vše. Správné odpovědi na první tři otázky najdete v článku o tiskárně Lexmark v minulém čísle GameStaru, ani otázky 4 a 5 nejsou těžké, stačí se trochu zamyslet, případně navštívit internetové stránky výrobce. Odpočítejte nám poslézejte na korespondenční lístku, viditelně označeném heslem „Soutěž Lexmark“, na adresu redakce: GameStar, IDG Publishing a. s., SeydlEROVA 2451, 155 00 Praha 5.

# Soutěž

ve spolupráci  
s firmou

TH'system, a. s.  
o barevnou tiskárnu  
Lexmark CJP 1100



INTERNATIONAL DATA GROUP

The World's Leader in Information Services on Information Technology

vyhlašuje výsledky losování velké ankety čtenářů časopisů

**PC WORLD**

**COMPUTERWORLD**

**GameStar**

o počítač COMFOR QUATTRO 450 s procesorem INTEL® PENTIUM® III

**C COMFOR®**



Intel, Intel Inside, logo Intel Inside, Pentium jsou ochranné známky nebo zapsané ochranné známky společnosti Intel Corporation

Z 3 238 účastníků ankety byli vylosováni tito čtenáři:

1. cena: PC COMFOR QUATTRO 450 s procesorem INTEL® PENTIUM® III Jaroslav Šeps, Žatec
2. cena: roční předplatné COMPUTERWORLD Štěpán Veselský, Teplice
3. cena: roční předplatné PC WORLD Zbyněk Szebesta, Nový Bohumín
4. cena: roční předplatné GameStar Vítězslav Holas, Veselí na Moravě
- 5.-6. cena: půlroční předplatné COMPUTERWORLD Petr Hudec, Hradec Králové; Jan Kučera, Humpolec
- 7.-8. cena: půlroční předplatné PC WORLD Alois Růžička, Přeštice; Daniel Schwarz, Karviná-Darkov
- 9.-10. cena: půlroční předplatné GameStar Vladimír Yobý, Praha 10; David Pešek, Havlíčkův Brod
- 11.-15. cena: myš YAKUMO Miroslav Elbl, Kdyně; Stanislav Račinský, Praha 9; Milan Hejduk, Loděnice; Martin
- Sokolovič, Košice, SR; Pavel Skalík, Ostrava
- 16.-20. cena: tričko COMFOR Monika Jetelová, Lázně Lipová; Martin Knor, Praha 4; Jan Čermák, Mělník; Michal Hudeček, Kroměříž; Zdeněk Bartoň, Mladá Boleslav
- 21.-40. cena: tričko INTEL David Špička, Praha 1; Ing. Josef Pavláček, Lutín; Ing. Vlastimil Matouš, Prešov, SR; Jan Skalický, Týniště nad Orlicí; Andrea Svobodová, Hradec Králové; Tomáš Horčík, Praha 4; Roman Krupička, Jičín; Pavel Schubert, Krnov; Ivo Němec, Hradec Králové; Martin Bahulík, Rýmařov; Pavel Rodr, Trutnov; Marcel Sulc, Červený Kostelec; Milan Škopek, Frýdlant nad Orlicí; Petr Škopek, Frýdlant nad Orlicí; Jindřich Čapek, Nová Ves nad Popelkou; Petr Nobst, Havlíčkův Brod; Miloš Ryšavý, Ústí nad Orlicí; Radim Rybníkář, Karviná; Oldřich Brásek, Černá Hora; Jaroslav

Mácha, Planá u Mariánských Lázní

41.-45. cena: tričko IDG Miroslav Sloboda, Martin, SR; Milan Mišeje, Diviacka Nová Ves, SR; Martin Hájek, Praha 10; Martin Gerši, Nitra, SR; Marek Nagy, Pribeta, SR

46.-50. cena: tričko COMPUTERWORLD Roman Stibárek, Čistá; Milan Kubásek, Plzeň; Markéta Pokojová, Rájec-Jestřebí; Silvie Dymáková, Hradec Králové; Robert Sváček, Přerov

51.-55. cena: tričko PC WORLD Ing. Jiří Novák, Nymburk; Václav Bejvl, Plzeň; Martin Fridrich, Vracov; Petr Jáchim, Moutnice; Ivan Potecký, Žilina, SR

56.-60. cena: tričko GameStar Bohumír Dudáček, Třeboň; Miroslav Marsálek, Praha 7; Roman Přistoupil, Horní Počaply; Petr Šebek, Český Těšín; Michal Zelenák, Olomouc



### Joy Rider Pro

Joy Rider Pro je unikátní kombinace automobilového volantu, leteckého volantu, motocyklových řídítel, joysticku se čtyřmi tlačítky a s kloboučkem pro rozhľazení, ovladače plynu, automobilových pedálů a leteckých pedálů. Hlavní částí je horní díl, na kterém je umístěn volant, páčka ovladače plynu, joystick a několik tlačítek. Ten můžete přisát nebo pomocí svorek přisroubovat ke stolu. Neméně důležitý je ale i díl spodní, nesoucí pedály – ten pochopitelně položíte pod stůl a k hornímu dílu připojíte kabelem. Jak to celé vypadá, nejlépe poznáte z obrázku. Pokud se vám zdá, že výčet funkcí v první větě odstavce jaksi neladí s výčtem komponent ve větách následujících, pak máte částečně pravdu. To, jako co se celé zařízení bude chovat, si musíte nastavit jednak pomocí šestipolohového(!) přepínače na horní jednotce, jednak vhodnou manipulací s volantem, která chvílemi připomíná obsluhu nějakého tajemného vynálezu.

### Joy Rider Pro

**6 možností  
v jednom  
volantu/joysticku**

**Plus:** vše v jednom (volant, kníp, joystick, pedály), obrovská variabilita, výhodná cena  
**Minus:** zabere dost místa, velmi malá páka plynu

**TOP Distributor**  
tel.: 069/6622724  
[www.zykon.com](http://www.zykon.com)

Cena: 3 490 Kč vč. DPH

Polohy přepínače jsou následující: 1) letecký volant a pedály, páka plynu; 2) letecký volant a pedály, klobouček pro rozhľazení; 3) automobilový volant nebo motocyklová řídítka, pedál plynu a brzda; 4) joystick, plynová páka a letecké pedály; 5) joystick, letecké pedály, klobouček pro rozhľazení; 6) standardní joystick. Hlavní kouzlo celého zařízení je ale v mechanizaci volantu. Ten totiž můžete několika pohyby přeměnit v normální kulatý volant, v beraný ve stylu formule 1 nebo dopravního letadla a dokonce i v řídítka motocyklu. Kromě toho lze neméně snadno zablokovat nebo odblokovat pohyb volantu dopředu a dozadu, a tak ho proměnit z varianty letecké na automobilovou a naopak. To je opravdu nevídaná pružnost, a i když možnost změny z volantu na řídítka je spíše kosmetická, pro vyznavače rychlé jízdy na dvou kolech může být pro koupi Joy Rideru tím rozhodujícím momentem.

Teoreticky to zní určitě hezký. Jaká je praxe? Měl jsem Joy Rider na testování jen pár dnů, takže se nemohu vyjadřovat k u joysticku tak důležité věci, jakou je trvanlivost, nicméně první dojmy byly veskrze kladné. Jak volant, tak páka sedí dobře v ruce (i když u páky by snad mohla být hrana směřující do dlaně o něco obležší), přesnost snímání pohybu je dosatečná. Potenciálním zdrojem problémů může být opravdu titerná páčka ovla-

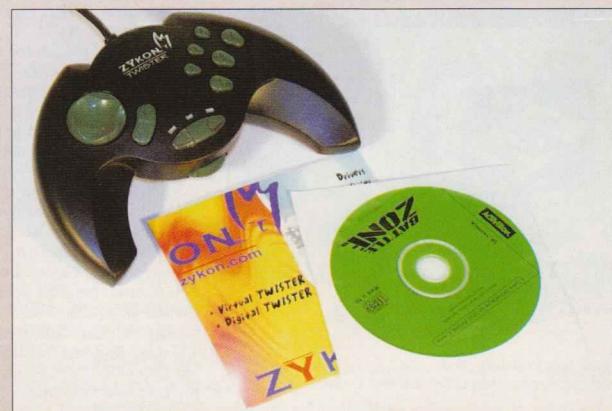
# Zykon: netradiční joysticky

**Když se nějakého hráče zeptáte, jaká firma se mu vybaví, když se řekne joystick, většinou vám odpoví, že Quickshot nebo Thrustmaster. Na firmu Zykon si nezpomeňte asi nikdo – hlavně proto, že se na našem trhu donedávna vůbec nevyskytovala. To se teď ale mění, a je to jedně dobře: To, co Zykon nabízí, stojí za pozornost.**

### Virtual Twister

Virtual Twister na první pohled vypadá jako docela hezký, ale veskrze obyčejný gamepad. Věci ale nejsou tím, čím se zdají být, a v případě Twisteru to platí dvojnásob. Prvním příjemným překvapením je množství tlačítek a hlavně možnost je zcela libovolně programovat, dokonce na celé sekvence kláves. K tomu slouží komfortní program, ve němž stačí zmáčknout tlačítko, které chcete nadefinovat, a pak jen namačkáte sekvenci kláves. Tuhle funkci určitě ocení hráči různých mlátiček – místo složitého vymačkávání kombi stisknete jediné tlačítko.

Druhým plusem je přtomnost pohybového senzoru – pokud jej aktivujete, vypne se hlavní křížové tlačítko, a místo toho můžete joystick nakládat do všech stran. Ten pak vaše pohyby s překvapivou přesností odesle do



počítače, takže z normálního digitálního joysticku máte rázem analogový joystick, reagující doslova na každý pohyb vašeho těla. Samozřejmě díky tomu, že není přesně vymezen rozsah pohybu ani střední poloha, není tento režim vhodný pro hry vyžadující přesnost, ale pro nejrůznější akční střílečky je zcela ideální. Nastavit lze i citlivost joysticku na vaše pohyby a společně s ostatními konfiguračními parametry ji uložit do souboru. Pro každou hru můžete mít speciální konfigurační soubor, který lze jednoduše aktivovat, takže není potřeba před hraním joystick složitě konfigurovat.

Co se týče mechanického provedení, Virtual Twisteru není co vytknout – snad jen trochu nepohodlně umístěný ovládač plynu (ano, ten je na joysticku také). Zbytek padne do ruky jako ulity, takže ani při dlouhém hraní vás nezačnou bolet všechny šlachy a svaly. Aby toho nebylo

málo, u Virtual Twisteru jsou přibaleny hned dvě plné hry – výborná *Battlezone* a ještě žhavé snowboardové závody *Snow Wave Avalanche*

a můžete jej použít i k takovým činnostem, jako je surfování na webu (!!). Jinými slovy, Virtual Twister je vynikající výrobek se skvělými možnostmi, a pokud uvažujete o koupi lepšího gamepadu, měli byste ho vzít v úvahu.

Bob Koutský

9 0153

## Virtual Twister

**Programovatelný gamepad se snímáním pohybu**

**Plus:** programovatelná tláčítka, snímání pohybu, výborné plné hry

**Minus:** asi nic

**TOP Distributor**

tel.: 069/6622724

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

• Cena: 1 990 Kč vč. DPH

# Soutěž

## Soutěž s firmou TOP Distributor o Joy Rided Pro a Virtual Twister.

Protože se nám Joy Rider Pro a zejména Virtual Twister zalíbily, rozhodli jsme se dát vám příležitost získat je (skoro) zadarmo. Stačí, když odpovíte na následující otázky (není to těžké, záleží jen na tom, jak pozorně jste četli článek o joysticích od Zykona) a Joy Rider Pro či Virtual Twister může být váš!

1. Virtual Twister má jednu stálou ještě neobvyklou vlastnost, kterou?

- a) Pohybový senzor
- b) Force Feedback
- c) Opravdu pěkná krabice

2. Joy Rider Pro lze nastavit do několika poloh a režimů použití. Kolik jich celkem je?

- a) 3
- b) 6
- c) 7

3. Jaké plné hry jsou u Virtual Twisteru?

- a) Žádné, plné hry jsou jen na druhém CD GameStaru
- b) Battlezone a Snow Wave Avalanche
- c) Tetris, Pushover a Pipe Mania

Správné odpovědi zaškrtněte, vystríhněte a posílejte v obálce označené heslem „Soutěž Zykona“ již tradičně na adresu redakce:

GameStar  
IDG Publishing a.s.  
Seydlerova 2451/11  
150 00 Praha 5

Ze správných došlých odpovědí vylosujeme dva výherce. První cena je Joy Rider Pro, druhá cena Virtual Twister.

Výherci budou zveřejněni v čísle 7/99.

## Toto je minulost!

Rok 1995. Do kin na celém světě přichází nový film režiséra Terry Gilliama *12 Opic* s Brucem Willisem v hlavní roli. Temná, antiutopická sci-fi brzy získá uznání diváků i kritiky spolu s visačkou kultovního filmu.

## Toto současnost!

*12 Opic* uvede Ládví Broadway jako poslední kino v Evropě na největším plátně v Čechách s ozvučením DTS!

## Abudoucnost!?

Armáda přichází a vy nerozlišíte hrozný sen od skutečnosti.

## Využijte unikátní příležitost!

24. 4. 99 se věci budoucí na okamžik protnou s tím, co považujete za realitu. Je čas vyrážit do kina!



# Taneční a filmová páry 12-ti Opic!

## Kde?

Ládví 23. 4. 99  
Start

21.00

vstupné s filmem:  
**130 Kč**

do 22.30 roštěnky vstup zdarma

fire show  
trampolíny  
Tom Milhouse Tatoo exhibice

Dj's:

**Chris Sadler (Citrik)**  
**Pavel Krejdl (Lighthouse)**  
**Nika 77 (Sapcepussies Radost FX)**  
**Coitus Exitus (Aiffel Records)**  
**Vectif (HyperActive)**  
**A možná přijde i Loutka!**



Vyvádějte s námi opicí kusy

BROADWAY CINEMAS  
LÁDVI

GameStar

č. 5 právě v prodeji

GARRONE  
Born in 1991

# Dopisy

Milá redakce časopisu GameStar! Jsem vás věrný čtenář a myslím si, že tyto poznámky jsou k věci.

- Dopisovací rubrika by měla být větší a pravidelná.

*Dopisy čtenářů jsou pro nás sice velmi důležité (rozhodně čteme vše, co do redakce dorazí), nicméně před otiskováním těchto dopisů dáváme přednost raději nějaké té recenzi či návodu. Doufáme, že půlstránka ti bude stačit.*

- Prosím, uveřejňujte datum vydání příštího čísla.

*GameStar vychází vždy v polovině měsíce, tak 13. až 18. Od příště budeme uvádět přesné datum.*

- Vaše webová stránka: sakra, co to je Hra? A co je Debata, pod touto kolonkou si představují diskuse.

*Formát klasických auditorií jsme použili pro rubriku Bazar. Pro pocek s kamarády, slouží Debata, která pracuje jako IRC channel, takže si se svými kamarády můžete povídат opravdu online, skoro jako po telefonu. Samozřejmě musí být v Debata přítomni alespoň dva lidé, tak si zkus se svými kamarády sjednat na naši Debata schůzku!*

*Co se týče rubriky Hra, tak ta by měla začít fungovat v testovacím režimu od 15. dubna, tak se tam mrkní.*

- U demoverzí byste měli uvádět ovládání.

*Stalo se.*

- Chceme plakát – bude někdy?

*Možná občas jako dárek. Pravidelně určitě ne, nechceme totiž zvyšovat cenu.*

- Co říkáte na nový Level s 2 CD?

*GameStar se dvěma CD (ve verzii pro předplatitele) stojí 99 Kč, to je skoro o polovinu méně. To je opravdu VELKÝ rozdíl. Výběr, jestli od nás budeš chtít jedno, či dvě CD, necháváme na tobě...*

To je vše. Jste vážně super. Recenze jsou bomba.

Jan Němeček

Vážení,

není mým koníčkem a jedinou zábavou rozesílat dopisy na všechny strany, ovšem události několika předešlých dnů jsou přičinou, která vedla k tomu, že jsem se překonal a doutil se nějaký dopis sesmolit.

Se zájmem jsem totiž sledoval bitvu, která se odehrávala ani ne tak na stáncích, jako spíše v časopisech samotných, v úvodnících a dopisech, kde se navzájem házely na ty druhé hromady svinstva a udělovaly se občas i slušné podpásky. O tom se ale nemusím obširně rozepisovat, neboť jste si svoje prošli a více či méně jste se toho účastnili.

Tedy až do teď. Do počátku věku GameStaru. Dějiny herního šílenství u nás mají zase svůj rok nula. Tedy dobu, kdy se objevilo první číslo tohoto časopisu.

Jako blesk s čistého nebe se objevil GameStar. Zcela nenápadně a nevypočítavě nasadil nízkou cenu, bonus pro předplatitele apod. A já sám jsem předplatitel už jen ze zvědavosti, jak to s vami bude dál.

Avšak když se vrátím k úvodu mého dopisu, tak ta bouře, která se rozlila, je nádherná. To předhánění v tom, kdo nabídne více. Kdo bude mít kolik CD u jednoho čísla, kdo bude mít novější a lepší full game jako bonus atd.

A proto slyšte! I kdyby váš časopis byl brak, kdyby styl vašeho psaní a věcnost obsahu byl jen škvár (což si zatím určitě nemyslím), stojí vaše existence za to, abyste na trhu působili a vířili téměř klidné hladiny herních časopisů dál a hodně dlouho.

Aleš Symerský  
(kráceno, pozn. red.)

*Je pravda, že jsme stojatými vodami poněkud zavřili, ale v téhle bitvě bude zcela jistě vítězem jen jeden, a to žádný z časopisů, ale čtenář, protože ten na zvyšující se kvalitě může rozhodně jen vydělat.*

Otištěné příspěvky nemusí vyjadřovat stanovisko redakce.

9 0154



## COMPUTERWORLD PC WORLD

## GameStar



Vás zvou  
k návštěvě stánků LK A02 a F15  
na výstavě

## COMNET® PRAGUE'99

11.-13. května 1999, Výstaviště Praha

- využijte možnosti výstavních slev
- získejte starší chybějící čísla našich časopisů
- využijte výhod předplatného

A nejen to!

- přijďte se informovat na dění v oblasti IT – rádi Vám zodpovíme Vaše dotazy



The World's Leader in Information Services on Information Technology

IDG Publishing a. s., SeydlEROVA 2451, 155 00 Praha 5, Česká republika  
Tel.: +420-2-570 88 111, Fax: +420-2-652 08 12, <http://www.idg.cz>



**BRAVE**  
CLASSIC

2350e

## **BRAVE Classic 2350e**

**Cena pouze 39.990,- Kč bez DPH  
nebo 2.393,- Kč měsíčně \***

- procesor Intel® Pentium® II 350 MHz
- SDRAM 64 MB (100 MHz)
- VGA Voodoo Banshee 16 MB (AGP)
- HDD 6.4 GB, FDD 1.44 MB
- zvuková karta 3D Sound
- 17" monitor TCO95, max. 1280 x 1024
- operační systém MS Windows 98CZ
- soubor kancelářských programů 602proPC
- účetnictví DeCe Účto a DIGIT '98

**... a navíc CD ROM 24x speed ZDARMA!**

**BRAVE**  
OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

## **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 14.469,- Kč včetně DPH. Platí do vyprodání zásob! Změna cen vyhrazena. Ne všechny počítače BRAVE obsahují procesor Intel® Pentium® II. Logo Intel Inside® a Pentium® jsou registrované ochranné známky a MMX™ a Celeron™ jsou ochranou známkou Intel Corp.

**INTERNETOVÁ ADRESA:** [WWW.BRAVE.CZ](http://WWW.BRAVE.CZ)



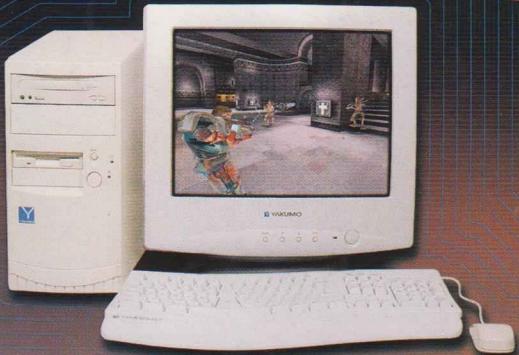
**pentium® II**

# VŠECHNO, S ČÍM HRÁJETE

## HRÁČ ROKU 99

více informací a přihlášku najdete uvnitř časopisu

YAKUMO Business \*  
Intel Pentium® II 400 MHz



39.990,-

(bez DPH: 32.779,- Kč)

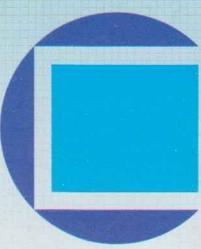


\* YAKUMO Business Intel Pentium® II 400 MHz • Pevný disk Ultra ATA 6400 MB • Floppy mechanika 3.5"/1,44MB • Midtower/desktop • CPU Intel Pentium II 400 Mhz s aktivním chladičem, možnost rozšíření až na 450 Mhz • Standardní paměť DIMM 32 MB PC 100 SDRAM • Grafická karta Matrox MGA 200 Millenium, 8MB AGP2 • Zvuková karta Yakumo 3D WT PCI • CD ROM 40x speed BTC - Chip Tip • OS Windows 98 Cz • připojení k internetu na 14 dní zdarma • Yakumo myš, podložka pod myš • Yakumo klávesnice

COMPUTER CITY, a.s. PRAHA  
Skandinávská 21, 155 00 Praha 5 - Zličín  
Tel.: 02/651 82 28, fax: 02/651 83 08

COMPUTER CITY, a.s. BRNO  
Skandinávská 2, 619 00 Brno - Dolní Heršpice  
Tel.: 05/432 504 99, fax: 05/432 505 02

OTEVÍRACÍ DOBA  
Po - Ne 10.00 - 20.00



COMPUTER  
CITY®

VŠECHNO S ČÍM POČÍTÁTE!