VIDEA na CD James Bond 007: Nightfire, Battlefield 1942, SimCity 4, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Age of Mythology, Gothic 2

listopad 2002

GameStar

první multikultu počítačových hrách



GameStar 45/11 2002
9 771212 333026
150 kč

Unreal Tournament 2003

Nadchází den zúčtování – začíná souboj o multiplayerového krále

Battlefield 1942

Staňte se hrdinou ve druhé světové!

recenze: Medieval: Total War, The Thing, Industry Giant II, Prisoner of War, Beach Life...

No One Lives Forever 2

Cate se vrací! Krásnější a nebezpečnější

Na 2 CD najdete: 6 hratelných dem

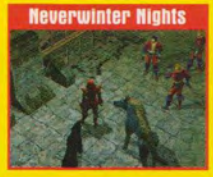


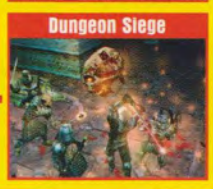






Speciál RPG





Dvě CD jso... zena na ...sopisu!

2 CD

www.nikon.cz

© foto: Roman Sejkot

dokonalost v každém detailu

COOLPIX 5700



5 miliónů bodů
8x optický zoom (35 - 280 mm, 35mm ekv.)
4x digitální zoom

COOLPIX 4500



4 milióny bodů
4x optický zoom (35 - 155 mm, 35mm ekv.)
4x digitální zoom

COOLPIX 3500



3.2 miliónů bodů
3x optický zoom (37 - 111 mm, 35mm ekv.)
4x digitální zoom

VYJDE V ŘÍJNU 2002

Keltští Králové

Válečný běs



TOP DISTRIBUTOR
PROFESIONÁLNÍ LOKALIZACE

HAEMIMONT GAMES

KOMPLETNĚ ČESKY

ŠPIČKOVÁ REALTIMOVÁ STRATEGIE S MNOHA HERNÍMI REŽIMY, EDITOREM MISÍ, NÁDHERNOU GRAFIKOU A ROZLIŠENÍM AŽ 1600X1200 ZA SKVĚLOU CENU A S PROFESIONÁLNÍM DABINGEM.
INFORMACE HLEDEJ NA *WWW.TOPCD.CZ/KELTSTIKRALOVE*

TOP DISTRIBUTOR

HRU KELTŠTÍ KRÁLOVÉ VYDÁVÁ A DISTRIBUJE TOP DISTRIBUTOR, SLÉVÁRENSKÁ 20, 709 00 OSTRAVA, INTERNET: *WWW.TOPCD.CZ*, E.MAIL: *INFO@TOPCD.CZ*

TOP DISTRIBUTOR

HLEDÁME NOVÉ PRODEJCE, VÝHODNÉ RABATY A SKVĚLÉ PODMÍNKY. PODROBNOSTI NA *WWW.TOPCD.CZ*

ZASTOUPENÍ NA SLOVENSKU: *WWW.KONKOL.SK*

obsah

Unreal Tournament 2003

32



Mezi příznivci počítačových her asi nenajdete nikoho, kdo by *UT* neznal. V oblasti multiplayeru je to totiž legenda. No a tahle hra se teď konečně dočkala svého pokračování... Ne, *UT 2003* není originálnější. Není ani lépe graficky vyvedená. Přesto vám napumpuje do krve tolik adrenalinu, že na to jen tak nezapomenete!

18 Souboj enginů UT 2003 vs. Doom III

Každý má jiné přednosti, jiná omezení, jiné efekty. V deathmatchi zůstává ve finále jediný vítěz. V našem souboji enginů ovšem jednoznačný vítěz neexistuje. *UT 2003* si můžete zahrát a posoudit sami jeho přednosti. *Doom III* jsme pro vás rozebrali do posledního šroubku my.



28 Rozhovor

Skupinové hraní počítačových her zažívá boom! Po celém světě dnes působí stovky klanů, z nichž některé se progamingu věnují profesionálně. A jak se žije hráčům počítačových her v Česku? Na tuto a na spousta dalších otázek jsem se zeptali Viktora Wanliho, manažera Neophyte – největšího českého herního klanu.



eXtra

8 SimCity 4
Hlídání znečištění ovzduší a kvality čokoládových tyčinek.

10 SWAT: Urban Justice
Akční zábava pro takticky nadané velitele zásahové jednotky.

Preview

22 Tom Clancy's Splinter Cell
Skryjte se v temném stínu a zaútočte, až přijde ta pravá chvíle.

24 Lionheart
Král Richard Lví srdce vpustil do našeho světa zástupy démonů.

26 Vietcong
Tropická džungle plná pastí v období války ve Vietnamu. Nové FPS se blíží.

Tipy, triky, taktiky

100 Heroes of Might and Magic IV
Další část rozsáhlého návodu, fantasy epos teď můžete zkoumat bez obav.

106 Neverwinter Nights
Pokračování tipů a triků pro RPG bombu. A samozřejmě mapy.

Redakční rubriky

7 Editorial
Dobrodružství

12 Novinky
Heath: The Unchosen Path ve stopách *Diabla*, válečný konflikt *Real War: Rogue States*, nové hrůzyplné město v datadisku *The Elder Srcrolls III: Tribunal*, *Brány Skeldalu 2*, fantasy on-line projekt *Horizons*, slibně vypadající adventura *Galleon: Islands of Mystery*, další hry na motivy Pána prstenů, svižné arkádové závody *Crashday*

32 Recenze
Agentka a gladiátor.

72 Dabing
Čeština má své kouzlo, ale...

74 Žebříčky GameStaru
Kdo stál dlouho na stupni vítězů, může být teď druhý. Nebo třetí.

77 iiyama Top 10
Ještě jednou a oficiálně.

78 Dopisy čtenářů
Tentokrát trochu ostřeji.

82 Hudba
Z hudebního deníčku K. K.

84 On-line
Světlá budoucnost, nebo temná propast? Také konzole už brzy pojedou on-line.

86 Hardware
Kupte si dárek pod stromeček sami. Stejně vám nevybere lépe nikdo jiný než my. Předvánoční výběr periferií, zvukové karty pro každého a návod, jak si poradit s pípajícím BIOSem.



98 ČKD
Nevíte si rady? My naštěstí ano...

112 Obsah CD
Všechno, co jste nevěděli o našich CD a báli jste se na to zeptat.

Recenze

32 Unreal Tournament 2003
36 No One Lives Forever 2
42 Battlefield 1942
46 The Thing
48 Medieval: Total War
52 Cricket 2002





54 Jazz and Faust
56 Beach Life
58 Industry Giant II
60 Steel Beast
61 Crazy Taxi
62 Emperor: Rise of the Middle Kingdom
65 Pro Soccer Cup 2002
66 Prisoner of War
68 Prince of Qin
70 Necromania: Trap of Darkness
71 Red Shark







NIC NETRVÁ VĚČNĚ. ANI OBĚD.



MAFIA







© 2002 Illusion Softworks. Mafia, Mafia logo, Illusion Softworks and Illusion Softworks logo are trademarks of Illusion Softworks, all rights reserved. Godgames and the Godgames logo are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Take 2 Interactive Software and Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software, all rights reserved. Published by Take 2 Interactive Software. Developed by Illusion Softworks. All other trademarks and trade names are property of their respective owners. © 2002 Take 2 Interactive Software. All Rights Reserved.

GameStar

číslo 45, listopad 2002

VYDÁVÁ
divize Infotainment vydavatelství IDG Czech, a. s.

ŠÉFREDAKTOR
Ivan Šiler

ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA
Jiří Sládek

VÝTVARNÝ ŘEDITEL
Tomáš Mayer

EDITOR
Lubor Dobešek

REDAKTOŘI
Libor Vacata, Tomáš Mayer

AUTOŘI
L. P. Fish, Gef, Alena Kiriloviczová, Ondřej Mach, Pavel Mondschein, E. A. Severin a Tomáš Suchomel

PŘEKLADATELÉ
Jakub Jílek, Martin „Rusák" Kadnár a Daniel Šustr

HUDBA
Kateřina Kozáková

JAZYKOVÁ REDAKTORKA
Kateřina Švejdová

HARDWARE
Lukáš Erben

REDAKTOR CD
Libor Vacata

DABING CD
L. P. Fish, Kateřina Kozáková

INZERCE
Vladimír Plachý
Tel.: 257 088 116, fax: 235 520 812

GAMESTAR ON-LINE
www.gamestar.cz, e-mail: gsdopisy@idg.cz

ADRESA REDAKCE
GameStar, IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5, tel.: 257 088 114, fax: 235 520 812

PŘEDPLATNÉ
ČR: IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5, tel.: 257 088 161, fax: 235 520 812, e-mail: predplatne@idg.cz
SR: Magnet-Press Slovakia, s. r. o., Teslova 12, P. O. Box 169, 830 00 Bratislava 3, tel./fax: (00421-2) 44 45 45 59, (00421-2) 44 45 06 97, e-mail: magnet@press.sk

DISTRIBUCE
IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5, tel.: 257 088 163, fax: 235 520 812, e-mail: distribuce@idg.cz

REGISTRACE
MK ČR 8035, ISSN: 1212-3331

TISKNE
Svoboda, grafické závody, a. s.

ROZŠIŘUJÍ
Společnosti holdingu PNS, a. s., Mediaprint KAPA PRESSEGROSSO, s. r. o., MAGNET-PRESS Slovakia, s. r. o

CENA KOMPLETU
GameStar se dvěma CD: 150 Kč

NÁKLAD
30 000 výtisků, prodaný náklad je ověřován ABC ČR

dobrodružství

A je to tady! Podzim zaklepal na dveře a ani ne tak vývojáři jako spíše ti, v jejichž područí vymýšlejí své nápady, vytušili svou příležitost. Zatímco někteří ještě teskní za babím létem, snad každý, kdo někdy podlehl kouzlu počítačových her, má za to, že nadcházející období je pro jeho alternativní světy jako stvořené. Na jednu stranu je určitě škoda, že sychravé deštivé večery trávíme stále méně často čaji s přáteli či s dobrou knihou, stejně tak je ale poněkud pošetilé pátrat po tom, zdali za novými požitky stojí již od dob vynálezu televize dábel sám anebo jen pokrokový Ježíš v džínech a se swatchkami. Možná se ale jedná o důsledek toho, že hektičtější doba si žádá i hektičtější zábavu, neboť mi asi dáte za pravdu, že bychom stěží našli relaxaci, při které utíká čas tak rychle jako při hraní počítačových her. Mazaní vydavatelé to vědí rovněž, v čehož důsledku je pro ně konec roku už několik dlouhých let průkaznou příležitostí, jak dobře vydělat. Sezonu od sezony jim navíc stoupá chuť, počínají si stále agresivněji, avšak ke cti jim nutno přičíst, že na rozdíl od rozklíženého hudebního průmyslu umějí prodávat věci nejenom komerčně atraktivní, ale obsahově skutečně hodnotné. Zatímco v nedávné minulosti toho byla důkazem popularita programátorského guru Petera Molyneuxe, aktuálně tento fakt bezesporu potvrzuje i úspěch titulu tohoto čísla, naprosto okouzlujícího pokračování *No One Lives Forever*.

Do obsahu recenzí vás ale již poněkolikáté zasvětí oblíbený autor L. P. Fish. Na mně je spíše, abych shrnul všechno to podstatné, jímž jsme prošli za uplynulý měsíc, případně co to znamená pro vás. Bylo to vskutku dobrodružství, neboť jak sami dobře víte, vyšel minulý GameStar po dlouhé době bez plné hry, navíc jako jediný ze zavedených časopisů o PC hrách na trhu. Zatím ještě stále nemáme k dispozici prodejní výsledky, abychom se mohli přesvědčit o výsledku tohoto kroku. Na základě čtenářských ohlasů však přesto můžeme alespoň setrvávat v mírném optimismu. Přestože jsme v rámci objektivity uveřejnili v rubrice Dopisy negativní kritiky, jež nám s ohledem na tuto zcela zásadní změnu na redakční e-mail či do poštovní schránky dorazily, většina ohlasů se ukázala jako vstřícná a pozitivní. Jinak též druhé CD jako alternativu plné hře ohodnotila za důstojnou, ba v mnoha případech ještě mnohem lepší náhradu. Přesto jsme ale neváhali, abychom jej pro toto číslo neučinili ještě pestřejším a především technicky vyladěnějším. Platí to hlavně o dramaturgii videí, která jsou nyní již kompletně nadabována do češtiny hlasem již zmíněného L. P. Fishe a profesionálky každým coulem Katky Kozákové, jejíž hlas už dávno znají diváci televizního Paskvilu a oblíbeného Kinoboxu.

Když se pak ještě ohlédnu za jedním z preview tohoto čísla – *Vietcongu* – nemohu také nevzpomenout na veletrh Invex. Jeho herní zóna Game Hall si totiž nezadala s válečným polem uprostřed džungle informací, které pohltilo i neozbrojenou a podstatnou část tvůrčího týmu redakce. Ta, soudě opět podle vašich pozdravů, zřejmě obstála se ctí, protože se tak ale současně stalo v poslední uzávěrkový týden, není asi těžké domyslet si, za jakých podmínek jsme se museli vypořádat s přípravou tohoto čísla, u něhož bylo už dopředu jasné, že bude nabité nejžhavějšími herními hity.

Pokud s ním tedy budete spokojeni, věřte, že je to pro nás ta nejpříjemnější odměna, jaké se nám mohlo dostat.

Ivan Šiler

simcity 4



„Naštvali jsme boha sopky! Já vám říkal, že jsme tam ten jaderný odpad neměli házet!"

do budování se počtvrté vrhnete, protože...

- si nostalgicky zavzpomínáte na krásné časy dávno minulé.
- vám hra umožní podívat se na virtuální svět očima jeho obyvatel.
- série *SimCity* zraje jako dobré víno; čím je starší, tím je lepší.



„Zavolejte šamanovi, ať se rychle modlí za déšť!"



„Všechny krávy kolem zešílely, jenom já jsem letadlo."



Životní cyklus počítačové hry často připomíná jepici. Několik let je v larválním stadiu, aby se nakonec vyklubala, krátce se proletěla nad řekou, a než se znovu rozední, zbude po ní jen matná vzpomínka. Najdou se ale i výjimky. Jsou tituly, ke kterým se rádi vracíme i po několika letech. Série *SimCity* je jednou z nich – letos oslavila již třináct let své existence. Navzdory svému stáří se ale ještě nechystá odejít na vejminek. Jen několik měsíců nás dělí od příchodu čtvrtého dílu, který je právě v těchto chvílích dokončován v dílnách společnosti Maxis.

Zatímco u předchozích dvou pokračování – *SimCity 2000* a *SimCity 3000* – narůstaly nároky na vaše budovatelské schopnosti, *SimCity 4* jde trošku jinou cestou. Ne, že by se komplexnost hry snižovala, ale tvůrci se rozhodli nám stavbu města maximálně usnadnit. Pokud například vytváříte velké obytné nebo tovární čtvrti, automaticky se kolem domků a továren vytvoří i silnice. Když někde chcete postavit park, nemusíte již sázet jeden stromek po druhém a hrát si na zahradníka. To vše za vás udělá počítač. Samozřejmě, kdo chce, může se piplat s každým detailem, ale kdo na něco podobného nemá náladu, čas nebo nervy, jistě tuto možnost uvítá. Hra po vás tentokrát nebude vyžadovat ani pravidelné luštění desítek grafů, z nichž jste se v minulých dílech dozvídali, zda je všechno v pořádku. Pamatujete si, jak se na budovách objevilo výstražné znamení, když byly odpojeny od dodávky elektrického proudu? Stejným způsobem teď budete informováni také o jakémkoli jiném problému, ať jde o zločinnost, znečištění ovzduší nebo třeba o nízkou kvalita čokoládových tyčinek v blízkém obchodě.





Co tohle všechno ve výsledku znamená? Díky usnadnění „inženýrsko-stavební" části hry a zjednodušení systému odhalování potenciálních problémů budete mít dost času vychutnat si další prvek, který odlišuje čtvrtý díl série od těch předchozích. Město totiž žije. Díky propracovanému enginu, který si v ničem nezadá s konkurenčními tituly, budete moci zblízka sledovat, jak si dopoledne děti hrají na školním dvoře, jak na ulicích stávkují požárníci, kterým jste snížili rozpočet, nebo dokonce jak policisté rozhánějí zdivočelý dav rabující obchody... K tomu všemu si připočtěte vylepšení herního systému v podobě dalších měst, se kterými budete bojovat (ekonomicky, ne pomocí jaderných zbraní) o pracovní síly, suroviny a potraviny z farem, a máte před sebou propracovanou budovatelskou strategii, která svému slavnému jménu hanbu rozhodně neudělá.

Díky propracovanému enginu budete moci sledovat, jak si děti hrají na školním dvoře.

Původně se měla hra na pultech obchodů objevit letos v listopadu, ale na poslední chvíli došlo ke změně. Vydavatelská společnost Electronic Arts se totiž rozhodla v předvánočním shonu propagovat především hry *The Sims Unleashed* a *The Sims Online*, od kterých si slibuje komerční úspěch, a nechce síly drolit na větší počet podobných projektů. Na *SimCity 4* přijde řada až v lednu příštího roku. Inu, čekali jsme tři roky, těch pár měsíců navíc nás nezabije.



Pavel Mondschein

02G0000

soudce z lidu

Ti simové se nacpou všude. Stejně, jako jste si mohli své postavy ze hry *The Sims* přenést do *SimGolfu* a pobíhat s nimi mezi greenem a bunkerem, budete si je moci exportovat i do čtvrtého dílu *SimCity*. Má to svůj účel – vaši staří známí nebudou jen běžnými obyvateli vámi stvořené metropole, ale především vašimi nejbližšími poradci. Až budete chtít vědět, co zlepšit, na co zaměřit své úsilí při dalším budování a čemu se naopak vyhnout, můžete se na ně s důvěrou obrátit. Jejich názor rozhodně stojí za vyslechnutí. A pokud náhodou *The Sims* nehrajete a žádné virtuální alter ego tedy nemáte, budete si jej moci vytvořit ve speciálním editoru.

Vývojář
Maxis

Vydavatel
Electronic Arts

Žánr
budovatelská strategie

Datum vydání
leden 2003

swat: urban justice





Na zem, neřáde! Tak Houston Rockets jsou podle tebe lepší než L. A. Lakers?

řízení zásahové jednotky se rádi ujmete, protože...

- při „práci" můžete používat přiměřené násilí.
- *Urban Justice* je hratelnější než předchozí tituly série *SWAT*.
- budete spolupracovat se dvěma sličnými kolegyněmi.





Kolotoče jsou fajn, ale střelnice je střelnice.

Pokud patříte mezi příznivce taktických akcí a policie vám není vysloveně odporná, pak jistě znáte úspěšnou herní sérii *SWAT*. Její zatím poslední díl *SWAT 3: Close Quarters Battle* se setkal se slušným úspěchem, a to přesto, že patří mezi hry obtížnější. S novinkou série se to má ovšem jinak. Autoři se jí pokoušejí oslovit širší hráčskou obec. Její děj se odehrává v blízké budoucnosti, konkrétně v roce 2006, kdy se obyvatelé Los Angeles chystají na mohutné oslavy 225. výročí založení města. Vzhledem k tomu, že každou podobnou událost obvykle provází zvýšený počet trestných činů, nebude vaším úkolem samozřejmě nic jiného, než v roli velitele policejní zásahové jednotky zatnout tipec všem zlotřilcům, kteří chtějí zmatek kolem oslav využít ke svým nekalým rejdům.



Hlavní kampaň se skládá ze šestnácti misí, při nichž dojde jak na akční přestřelky, tak na dobře naplánované zásahy. Hra tedy nabízí dobrou zábavu nejenom takticky nadaným velitelům, kteří mohou celý zásah řídit a zadávat svým svěřencům styly chování i konkrétní úkoly, ale také akčněji laděným povahám, které se raději přímo chopí ovládání některého z policistů a v klasickém FPS pohledu sami přispějí ke zdárnému dokončení mise. No a pokud by někomu připadala hra příliš složitá, může hrát ve zjednodušeném módu Jumpstart.

V *Urban Justice* se většina vašich problémů točí kolem válek pouličních gangů, takže v jednotlivých akcích budete postupně pacifikovat ostré hochy z Compton 187, Krazy Boyz a Loco Riders, setkáte se ale i s dalšími protivníky. A i když ovládáte v podstatě cvičené zabijáky, měli byste mít neustále na paměti, že vy jste ti hodní, jejichž úkolem je minimalizovat násilí a hlavně vyvarovat se ztrát mezi civilisty. Uvidíme, nakolik se tohoto pravidla drželi sami autoři, když zpracovávali umělou inteligenci vašich postav a také když do hry implementovali skutečné taktické postupy reálných jednotek SWAT a US Navy Seals.

I když ovládáte cvičené zabijáky, měli byste mít neustále na paměti, že vy jste ti hodní.

I když by se na první pohled mohlo zdát, že všechny reálie budou autentické, neplatí to stoprocentně. Už samotné označení vašeho týmu je částečně fiktivní – ten totiž nese název LA SWAT (nikoli LAPD SWAT) a sám tento fakt předznamenává, že autoři trochu popustili uzdu své fantazii i při vymýšlení výstroje a výzbroje jednotlivých policistů. Váš tým sestává ze čtyř mužů a dvou žen, přičemž každý člen skupiny disponuje jinými vlastnostmi a specializacemi. Jejich vybavení zahrnuje nejen zbraně (mezi kterými najdeme například pistoli Glock 17, automaty Heckler&Koch, několik variant pušky M4 a mnohé další) s různými doplňky, jako jsou tlumiče, podhlavňová světla či laserové zaměřovače, ale také neprůstřelné vesty, plynové masky, pouta, policejní štíty a další nezbytné rekvizity. Inventář vaší zásahové skupiny se ovšem bude v průběhu hry měnit. Pokud totiž zlikvidujete nepřítele, můžete si přivlastnit a dále využívat jeho výzbroj a výstroj. Takovýmto způsobem přijdete třeba k vysílačce, která vám umožní odposlouchávat komunikaci nepřátel.

Technické zpracování by díky novému enginu, který kromě jiného počítá také s reálnou balistikou, mělo být na vysoké úrovni. A kromě té nám Sierra slibuje i různé multiplayerové módy pro čtyřiadvacet hráčů. Součástí balení pak bude také editor misí, takže ani po dohrání hlavní kampaně nemusí být singleplayerové zábavě konec.

Jiří Sládek
02G0317



Hele, kámo, já nic neproved'. Jenom jsem vydal knížku vo Vaškovi a Dáše.

historie SWAT týmu

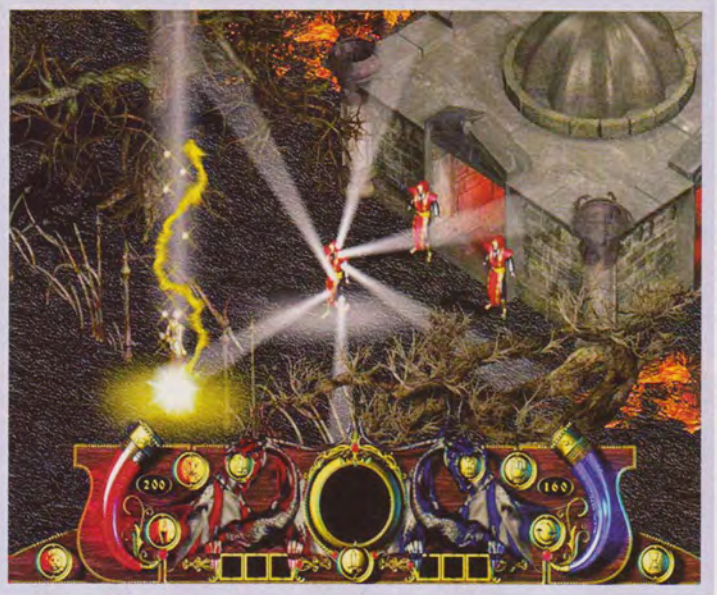
SWAT (Special Weapons and Tactics) týmy vznikly v Los Angeles v šedesátých letech minulého století jako reakce na sérii útoků proti policistům. První SWAT se skládal z patnácti čtyřčlenných jednotek, tvořených vybranými dobrovolníky z řad policie, kteří tuto speciální službu vykonávali nad rámec svých běžných povinností. Ve svých počátcích se SWAT jednotky zaměřily na ochranu policejních stanic, pak se ale osvědčily i při rasových nepokojích v roce 1965 a na plný úvazek začaly fungovat v roce 1971, kdy poprvé zasahovaly proti nebezpečným zločincům, při osvobozování rukojmích a v dalších vysoce náročných situacích. A to dělají dodnes.

Vývojář
Sierra

Vydavatel
Sierra

Žánr
taktická FPS

Datum vydání
jaro 2003



Heath:
The Unchosen Path

Společnost GMX Media nedávno zveřejnila první informace o svém připravovaném projektu *Heath: The Unchosen Path*. Mělo by se jednat o akční RPG ve stylu legendárního *Diabla*, takže těžiště hratelnosti bude ležet především na četných soubojích s nepřáteli. V tomto směru se hra může pochlubit více než padesáti nejrůznějšími druhy nepřátelsky naladěných potvor z klasického fantasy prostředí. Příběh se odehrává v magické zemi Golden-Land, v níž žije kromě výše zmíněných potvůrek také přibližně sto padesát unikátních NPC postav. Samotná dějová zápletka nehýří zrovna přílišnou originalitou – jednoduše se musíte na vlastní pěst vypořádat s úklady temných sil. Během vaší cesty postupně prozkoumáte třicet pět unikátních herních lokací, kde budete řešit třicítku více či méně složitých úkolů. K jejich zdárnému dokončení by vám mělo pomoci přibližně pět set nejrůznějších předmětů a propracovaný systém magie, jehož repertoár obsahuje na padesát kouzel. *Heath: The Unchosen Path* by se měl na pulty obchodů dostat na začátku příštího roku. **www.gmxmedia.net/heath**







Real War:
Rogue States

Poměrně úspěšná realtime strategie *Real War*, která byla hráčské veřejnosti představena v loňském roce, se dočká druhého pokračování nazvaného *Real War: Rogue States*. Stejně jako v prvním dílu vás hra přenese do blízké budoucnosti, kdy probíhá smyšlený válečný konflikt mezi Spojenými státy a Nezávislou osvobozeneckou armádou. Druhé pokračování s sebou přinese čtrnáct zbrusu nových misí pro jednoho hráče, dvacet rozsáhlých herních map a především značně vylepšený multiplayer. V tomto směru by se *Rogue States* měl pochlubit propracovaným kooperativním módem, v němž se hráči budou muset popasovat s celosvětovou teroristickou hrozbou. Bitvy v tomto herním módu nutí hráče k promyšlené spolupráci, která nespočívá pouze v koordinovaném přesunu jednotek, ale rovněž v rozdělení ovládání vzdušných a pozemních sil na jednotlivé spoluhráče. Autoři samozřejmě slibují také přidání nových vojenských jednotek a zbraní a radikální úpravy v systému umělé inteligence počítačových protivníků. Titul by se měl na trhu objevit ještě letos na podzim. **www.real-war.com**









The Elder Scrolls III: Tribunal



Společnost Bethesda Softworks nedávno oficiálně potvrdila, že se letos v listopadu chystá vydání rozsáhlého datadisku k velice povedenému RPG *The Elder Scrolls III: Morrowind*. V novém přídavku nazvaném *TES III: Tribunal* vás vedle řady nových potvor, zbraní a brnění čeká rovněž spousta zábavných dobrodružství, spojených zajímavým příběhem. Zatímco byl stárnoucí bůh dohnán do hluboké temnoty a šílenství, vladařského trůnu v Morrowindu se zmocnil nový, krutý král. Ve vzniknuvším chaosu se spolu s hlavním hrdinou pokusíte zbavit zemi nelítostného vladaře. Na své cestě samozřejmě zavítáte na různá zvláštní místa, jako jsou nově zpřístupněná města i zatuchlé podzemní kobky. „V *Morrowindu* mohli hráči navštívit pouze jednoho člena božského tribunálu, královské město Vivec," říká vedoucí projektu Todd Howard. „Vždycky jsme chtěli hráčům připravit dobrodružnou výpravu do velkoměsta Mournhold, kde by mohli potkat ostatní dva krále bohů, Almalexia a Sotha Sil. Mournhold je hrůzyplné město, ve kterém na hráče čekají jedny z nejlepší questů, jaké jsme dosud vytvořili."

www.elderscrolls.com







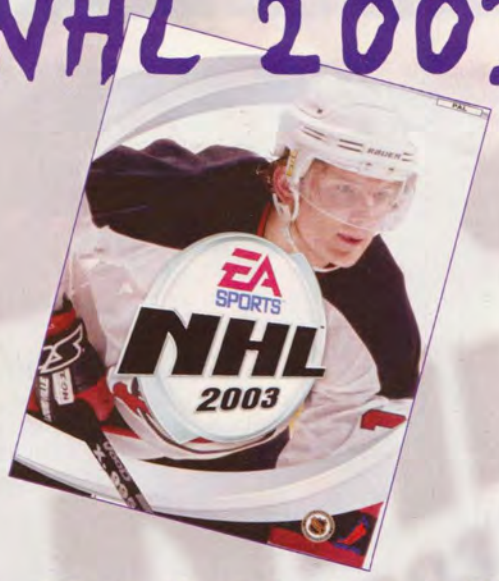
Brány Skeldalu 2

V českém herním vývojářském prostředí, tedy konkrétně v dílnách programátorského týmu Napoleon Games, se připravuje druhé pokračování zdařilého RPG *Brány Skeldalu*. Řada nadšených fanoušků tohoto žánru si jistě dobře vzpomíná na zábavná dobrodružství, která spolu se skupinkou šesti virtuálních hrdinů prožívala ve fantasy světě Rovenland. *Brány Skeldalu 2: Pátý učedník* vás zavedou do stejného království, ovšem tentokrát se ocitnete v roli studenta magické univerzity Engeora, na jehož bedrech leží osud celé říše. Druhé pokračování bude na rozdíl od svého předchůdce, jehož herní styl se nejvíce přibližoval RPG dungeonům, jako je *Dungeon Master* nebo *Wizardry VII*, jakýmsi mixem klasické point-and-click adventury a RPG. Herní stránka *Pátého učedníka* by tedy měla kombinovat silný příběh spolu s některými RPG prvky, jako je např. vývoj postavy. Dočkat bychom se měli rovněž mnoha magickou energií protkaných tahových soubojů s různými nepřáteli. Hra poběží na vylepšeném enginu CPAL2, který byl použit třeba v titulech *Horké léto 2* a *Mrazík*.

www.napoleongames.cz

REZERVUJTE SI!

NHL 2003



Tuto hru i více než dalších 1000 titulů naleznete v síti prodejen

JRC

svět počítačové zábavy





Vybrané tituly můžete zakoupit v kterékoliv prodejně JRC nebo objednat na čísle 257 189 520 či emailu objednavky@jrc.cz.

www.jrc.cz

na všech prodejnách i uvedených kontaktech přijímáme také

BEZPLATNÉ REZERVACE

Horizons

Herní žánr on-line RPG se mezi hráčskou veřejností těší stále narůstající oblibě. Není proto divu, že se spousta firem zaměřuje právě na tuto oblast hraní, a mohou tak vznikat moderní on-line projekty, jako je *Anarchy Online* nebo připravované tituly *Neocron* či *Earth & Beyond*. V těžké konkurenci se nyní pokusí obstát také společnost Artifact Entertainment se svým chystaným on-line projektem *Horizons*. Půjde o klasické fantasy MMORPG ve stylu *Ultimy Online* či *Everquestu*, jehož magický herní svět nazvaný Istaria bude vyplněn množstvím vesnic, měst, hradů, pevností a různých jiných mystických míst. Všechny tyto lokace se budou nacházet v různých přírodních oblastech, jako jsou tropické džungle, severské tundry, větrné pláně nebo obrovská pohoří. Kromě atraktivního herního prostředí autoři rovněž slibují celou řadu originálních prvků v hratelnosti. Část z nich se projeví už během úvodní tvorby postavy. Kromě možnosti výběru velmi specifických ras (např. anděl, démon nebo drak) budete moci svojí postavě určit také vlastní minulost a rodinu, což by mělo mít jistý vliv i na samotné hraní. *Horizons* by se v nejbližší době mělo dostat do fáze veřejného betatestování.

www.istaria.com









Galleon: Islands of Mystery

V dílnách vývojářského studia Confounding Factor se už nějaký ten čas připravuje celkem slibně vypadající akční adventura *Galleon: Islands of Mystery*. Tento herní projekt se právě nachází ve fázi betatestování, světlo světa by měl spatřit krátce před letošními Vánocemi, a to jak na PC, tak i ve verzích pro Xbox a GameCube. Jistou zajímavostí je nepochybně skutečnost, že na vývoji této hry se podílejí také Toby Guard a Paul Douglas – duchovní otcové legendární hrdinky Lary Croft z veleúspěšného titulu *Tomb Raider*. A právě s touto adventurou by měl mít *Galleon* mnoho společného. Vedle moderního 3D grafického zpracování viděného z pohledu třetí osoby to bude také řešení mnoha hádanek a puzzlů, řada akčních soubojů a v neposlední řadě také propracovaný příběh, tentokrát však z pirátského prostředí. Hlavním hrdinou příběhu bude námořní kapitán Rhama Sabrier, obchodník, pirát a průzkumník neprobádaných oblastí oceánu. Právě jeho kroky povedete napříč mystickou zemí, plnou zákeřných pirátů, záhadných lodních vraků, kostlivců a jiných podobných potvor.

www.confounding-factor.com











Fatherdale:
The Guardians of Asgard

V dílnách ruského vývojářského studia Snowball Interactive se stále usilovně pracuje na zbrusu novém herním projektu *Fatherdale: The Guardians of Asgard*, ačkoli se na internetu objevily některé nepodložené zprávy o jeho zrušení. *Fatherdale* by mělo být kombinací adventury a RPG odehrávající se na severu Evropy v jedenáctém století našeho letopočtu. Příběh hry by tak měl být opředen mystickou vikingskou mytologií a herní svět navržen přesně podle dochovaných historických pramenů. Během vaší dobrodružné výpravy severským světem navštívíte přibližně šedesát rozmanitých lokací, jako jsou stepi, lesy či zrádné bažiny, potkáte na sto padesát unikátních NPC postav a samozřejmě se tváří v tvář střetnete s množstvím nejrůznějších nepřátel. Autoři slibují realisticky zpracované souboje v reálném čase, během nichž záleží především na vašich schopnostech ovládání zbraně nebo třeba také na výdrži vašeho bojovníka. Kromě toho by se měl ve hře objevit vyvážený systém vlastností vaší postavy, v němž hrají důležitou roli nejen klasické atributy, jako je síla či inteligence, ale také vůdčí schopnosti nebo reputace.

www.fatherdale.com





Pán prstenů

Významná producentská společnost Vivendi Universal Publishing oznámila, že připravuje k vydání sérii nových her inspirovaných Tolkienovými knihami, a to ve spolupráci s Tolkien Enterprises. Mezi nové tituly patří masivně multiplayerové on-line RPG *The Lord of the Rings: Middle-earth Online* a realtime strategie *The Lord of the Rings: The War of the Ring*. Kromě nich vzniknou další dvě hry pro PC a konzole, inspirované knižními bestsellery Dvě věže (The Two Towers) a Návrat krále (The Return of the King). Tyto nové tituly doplní dvě hry, které jsou již rozpracovány a měly by být v nejbližší době dokončeny – jedná se o akční adventury *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Black Label Games, letos na podzim) a *The Hobbit* (Sierra Entertainment, v průběhu roku 2003).



Periodikum pro muže

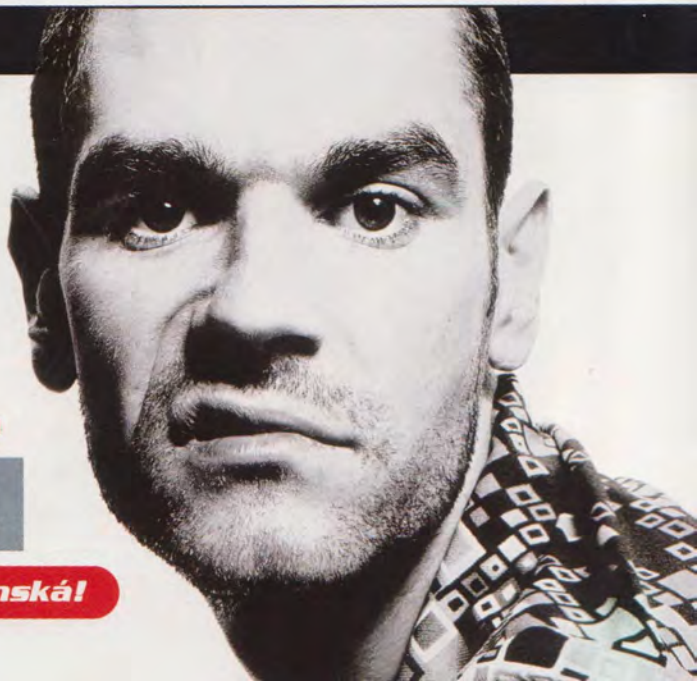
Xmax

Neholím si nohy...

nepředstírám orgasmus...

nedržím dietu...

...nejsem ženská!



novinky... žhavé aktuality a zajímavá odhalení





Crashday

Německý vývojářský tým Moonbyte pracuje na závodní hře *Crashday*, spočívající na arkádovém závodění říznutém svižnou akcí ve stylu krvavého *Carmageddonu*. Titul vás zavede do nebezpečného světa kaskadérů, kde se vaším hlavním úkolem stane – kromě předvádění nejrůznějších kaskadérských kousků za volantem vašeho auta – destrukce vozidel vašich soupeřů. Jednotlivé mise se odehrávají na různě velkých herních mapách, na kterých naleznete spousty ramp, tunelů, mostů, skokánků a jiných překážek i terénních úprav. Do závodění na dvaceti čtyřech tratích se budete moci pustit hned v několika herních módech, jako je deathmatch, kaskadérský mód, klasický závod nebo likvidování protivníků. Titul by měl excelovat především svým realisticky zpracovaným systémem poškození a modelů jednotlivých automobilů vůbec. Ke hře bude přiložen speciální editor, s jehož pomocí můžete vytvářet vlastní herní mapy i auta. Titulu *Crashday* bychom se měli dočkat v průběhu příštího roku.

www.moonbyte.de





RELEASE DATES

Listopad 2002
Unreal 2
Tomb Raider: Angel of Darkness
DTM Race Driver
Far Cry
Ghost Master
Haegemonia
James Bond 007: Nightfire
Dragon's Lair
Robin Hood
FIFA 2003
The Elder Scroll III: Tribunal
World War 2
Star Trek: Starfleet Command III

Prosinec 2002
Tom Clancy's Splinter Cell
Highland Warriors
Rallisport Challenge
Sabotage
Broken Sword 3:
The Sleeping Dragon
Neocron
Lionheart
Will Rock
Dark Age of Camelot:
Shrouded Isles

Leden 2003
Command & Conquer: Generals
Republic: The Revolution
Counter Strike: Condition Zero
Duke Nukem Forever
SimCity 4

Únor 2003
Imperium Galactica III
Star Wars: Galaxies
Lords of the Realms 3
Impossible Creatures
Raven Shield

KRÁTKÉ ZPRÁVY

Age of Mythology kompletně v češtině
Jak nám sdělil product manager firmy AT Computers Pavel Šťastný, dlouho očekávaná strategie *Age of Mythology* u nás vyjde v české verzi. Její cena by neměla přesáhnout 1599 Kč. Práce na lokalizaci již začaly, a pokud vše půjde podle plánu, měli bychom se české verze hry dočkat ve stejném období jako verze anglické, tedy začátkem listopadu 2002.

Demo UT 2003 zpomalilo internet
Nedávno uvedené demo *Unreal Tournamentu 2003* zaznamenalo takový zájem, že jeho masové stahování zpomalilo celosvětovou síť. Mezi pátkem třináctého září, kdy bylo uvolněno, a středou osmnáctého si ho stáhlo 1,2 milionu lidí – alespoň podle měření oficiálních serverů, které ho nabízely. Toto zatížení bylo podle Infogrames tak velké, že zpomalilo průměrnou rychlost internetu na celém světě téměř o polovinu.

Sega spolupracuje s Michaelem Crichtonem
Americká sekce významné společnosti Sega, která se zabývá vývojem vlastních konzolí i herních titulů, nedávno uzavřela smlouvu o spolupráci se známým americkým spisovatelem Michaelem Crichtonem, jenž se mj. proslavil svým románem Jurský park. Na rozdíl od klasických licenčních dohod, v nichž firmy získávají výhradní práva na tvorbu videoher z již existujících titulů, se společnost Sega chce pustit do vývoje zbrusu nového titulu, do něhož by měl Michael Crichton vnést svoji kreativitu a vypravěčský um.

Stopka pro Black Moon Chronicles
Programátorský tým Vircom nedávno oznámil zrušení vývoje připravovaného masivního multiplayerového on-line RPG *Black Moon Chronicles*. Vedle toho došlo k uzavření celé interaktivní sekce společnosti. Příčinou tohoto kroku byl bankrot mateřské společnosti Cryonetworks, vyhlášený letos v červenci. Vircom se pravděpodobně navrátí k vyvíjení softwarových aplikací určených pro internetové servery.

Doom na filmová plátna!
Významná filmová producentská společnost Warner Bros Pictures je blízko podepsání licenční smlouvy na získání výhradních práv na zfilmování legendární akční střílečky *Doom*. Jednání s firmou id Software se blíží do finální fáze, a pokud vše dopadne podle představ manažerů od Warnerů, natáčení filmu by mělo začít nejpozději do patnácti měsíců od podepsání smlouvy.

Italové proti Mafii



Největší akční hit letošního roku – *Mafia*, vyvíjená brněnským studiem Illusion Softworks – opět vzbudil pozornost komise italského parlamentu pro boj s mafií. Jeho mluvčí Titti D'Amato mimo jiné řekl, že hra „narušuje naše snahy rozšiřovat mezi mládeží anti-mafiánské myšlenky. Vypráví totiž příběh, ve kterém úspěšný mafián zvítězí". Předseda komise Roberto Centaro už v minulosti podnikl kroky k tomu, aby byla *Mafia* v Itálii zakázána. Zástupce distributora Giovanni Oldani ale prosazuje názor, že hra má stejný nárok na uměleckou licenci a svobodu výpovědi jako kterékoli jiné dílo. V Itálii lze přece koupit nepřeberně filmů i knih s podobnými příběhy. Na internetových stránkách distributora se dokonce v červnu tohoto roku rozjela podpisová akce, která shromáždila přes čtyři tisíce podpisů proti zákazu hry. Buď jak buď, celý spor je dnes ale stejně jen akademickou debatou. *Mafia* se v Itálii už prodává, takže nyní už asi zakázána nebude. 02G0318

NOVÉ SUPR HRY V ČEŠTINĚ ZA TALÍŘ?

JO A JEŠTĚ TI ZBYDE.



NOVINKA!

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

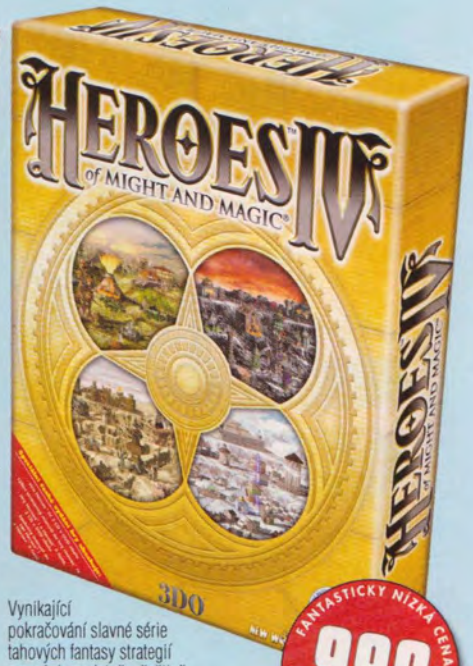
Dlouho čekávané pokračování série adventur o Simonovi, nyní ještě zábavnější a navíc zpracované kompletně ve 3D. V hlavní roli Milan Štejndler.



NOVINKA!

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Nejlepší RPG letošního podzimu, a navíc kompletně v češtině.
Dárek ZDARMA: soundtrack, addon, tištěná mapa a tištěný bestiář!



FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Vynikající pokračování slavné série tahových fantasy strategií a navíc kompletně v češtině.
Dárek ZDARMA:
Heroes™ of Might and Magic® I a II GOLD oba díly také kompletně v češtině!



FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 799 KORUN ČESKÝCH



FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH



FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH



FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH



FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE
CZ
CD PROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE A VYHRADNÍ DISTRIBUCE V ČESKÉ REPUBLICE A NA SLOVENSKU
CDPROJEKT

www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

Všechny názvy, loga a charakteristické grafické motivy jsou chráněné známky a patří svým právoplatným majitelům. Všechny ostatní známky náleží svým vlastníkům. Všechna práva vyhrazena.

Hry najdete v sítích prodejen Autocont, Comfor, Triline, DatArt, Q-shop, hypermarketech Electrocity, Carrefour, Makro, Hypernova a u všech dobrých prodejců SW.

ut 2003 vs. doom III

Designové přístupy firem Epic a id Software jsou jako voda a oheň. Posuďte tedy s námi, je-li v mistrovské práci s polygony napřed UT 2003, nebo Doom III.





Unreal Tournament 2003 a *Doom III*. Dva 3D enginy, dvě filozofie. Mají sice podobné přístupy, ale využívají rozdílné grafické efekty a metody. Engine *Unrealu* vykouzlí příslušnou nádheru na váš monitor v závislosti na výkonu 3D karty a procesoru, grafika se tedy s novými počítači zlepšuje. Engine id je naproti tomu mnohem méně flexibilní. Z důvodu novodobého počítání realistických stínů a složitých textur (viz heslo: bump mapping [1]) má vysoké nároky na hardwarovou konfiguraci. Jakoby se nespočet polygonů pralo s množstvím efektů. Když se na oba enginy podíváte komplexně, zjistíte, že každý z nich má jisté přednosti a jistá omezení. Která? Čtěte dál – pokusíme se vám trochu objasnit jejich výhody a nevýhody.

[1] **bump mapping:** Strukturám texturovaného povrchu dodává podobu například dřeva, kovu nebo kůže. Nemá však žádný vliv na výšky ani hloubky.

postavy: módní přehlídka pixelů



V takto malebných úrovních rádi přetrpíme i omezené detaily modelu.



Pekelné kreatury se pohybují v závislosti na stavbě svého těla.

Modely hráčů se v *Unreal Tournamentu 2003* skládají zhruba z 2000 až 3000 polygonů. Je to trochu vyšší úroveň než u *Quake III Areny*, kde si postavy musejí vystačit s 2000 trojúhelníky. Na rozdíl od ponurých pekelných stvůr v *Doomu III* působí 48 pestrobarevných hrdinů *UT 2003* štíhle a vznešeně, ovšem gestikulace nebo dokonce animace obličeje následovníkovi *UT* chybí. Ostatně také jiným titulům s enginem *Unrealu* – třeba hře *Duke Nukem Forever* – zůstávají zapovězeny. Animace vznikají pomocí motion-capturingu nebo animačních programů jako 3D Studio Max.

V první fázi dostanou modely *Doomu III* až závratný jeden milion polygonů, které pak budou pro hru redukovány na 2000 až 5000. Vysoký počet polygonů u výchozího modelu je nutný především k získání informací, jako je výška, hloubka nebo tvar, tedy údajů důležitých pro komplexní proces bump mappingu. Ten následně nahradí nízký počet polygonů šikovnými texturami. Zajímavé na tom je, že výchozí model se nakonec od modelu výsledného prakticky vůbec neliší. Všechny animace vznikají v 3D programu Maya, který byl použit i pro triky ve filmu Pán prstenů.

hardware: kdo co vyžaduje?



Upravené modely redukují počet polygonů, a šetří tak váš stroj.



Ve sklech brýlí se zrcadlí okolí.

Podle našich testů dosahuje *UT 2003* na P4 s 2,53 GHz, 512 MB RAM, GeForce4 Ti4600, při rozlišení 1024 × 768 pixelů framerate zhruba 60, a to se všemi zapnutými efekty. Na Athlonu 1400 s kartou GeForce3, 512 MB RAM a rozlišením 1024 × 768 framerate drasticky klesne na průměrných 25 fps. No a kdo disponuje „pouze" 256 MB RAM, musí počítat s lehkým „cukáním", i když *Unreal Tournament 2003* bude stále ještě hratelný. Epic & Co. ještě pracují na optimalizaci rychlosti. Karty Voodoo3 nejsou kvůli chybějící 32bitové barevné hloubce podporovány. Když vypnete všechny detaily, měli byste mít na kartě v počítači minimálně čip TNT2.

Ústřední první prezentace *Doomu III* „běhaly" na Macintoshi G4 (procesor 733 MHz) a čipsetu GeForce4. Časem se ale tato konfigurace ukázala příliš pomalou, protože procesory Applu dosud jen zřídka překračují hranici 1 GHz (Pentium, Athlon a další podobné procesory překračují 1 GHz zcela běžně). OpenGL umožňuje úpravu her pro Windows, Macintosh a Linux. Engine *Doomu III* bude vyžadovat velice výkonný počítač s moderní grafickou kartou, aby vás neuvádělo do rozpaků, když budete muset hrát v rozlišení 320 × 240. Podle id Software dosáhnete s GeForce1 DDR při rozlišení 640 × 480 pixelů a s vypnutými detaily maximálně 30 obrázků.

polygony: tanec trojúhelníků



Detailnost úrovně lze zvýšit pouze dalšími polygony.



Komplexní textury šikovně zobrazují hranatý tvar „Impa".

Unreal Tournament 2003 používá verzi enginu *Unreal* lehce modifikovanou od Digital Extremes (Build 928). Ten na monitoru vykouzlí najednou několik stovek tisíc mnohoúhelníků, zhruba 150 až 200krát více než v *Unreal Tournamentu*. Aby ale mohlo být toto množství dat realizováno v jeden moment, využívají vývojáři za použití **T&L**[2] technologii Hardware-Brushes. V ní na sebe můžete poskládat až 32 textur, přičemž budou zohledněny jen viditelné informace (tedy pixely), čímž se sníží zatížení počítače. Celkový počet **zobrazitelných polygonů** [3] není omezen horní hranicí, podle nepotvrzených zpráv by měl **stencil shadows** [4] dosahovat výkonu 1,5 až 2 milionů polygonů za sekundu. Vývojáři módů budou brečet radostí, až zjistí, jaký stupeň detailů kreace Epicu umožňuje, samozřejmě s podporou výkonného hardwaru. Přesto bude herní svět v titulech s enginem *Unreal* statický, protože animace lze implementovat pouze přes modely.

Zatímco u Epicu zacházejí s mnohoúhelníky dost marnotratně, *Doom III* je na polygony chudší. Důvodem je časté používání speciálních efektů zintenzivňujících počítání, jako je třeba **stencil shadows** [4]. Ty sice mohou mít za následek hranaté modely, ale ve věčné temnotě *Doomu III* by to nemělo být vůbec vidět. Dále se nové dílo id od *Unreal Tournamentu 2003* liší v použité technice. Pro snazší pochopení... Představte si kreslený film. Umělec nakreslí pozadí, postavy a pohyblivé objekty položí na obrázek a může s nimi hýbat sem a tam. Okamžitě je vidět, co je statické a co pohyblivé. Na podobném principu dosud fungovala většina grafických koster, ne však u *Doomu III*. Zde jsou pozadí, postavy a objekty jako z jednoho odlitku. Engine používá každý pixel stejně, je jedno, jestli jde o část zdi, zbraň nebo detail. Důsledkem jsou pixelově přesné hodnoty světla místo dvou textur položených přes sebe.

3D efekty: jed pro framerate



Monitory „házejí" pevný stín, který není pohyblivý.



Světlo ukrývá příšeru „Pinkyho" v úžasné hře stínů.

Unreal Tournament 2003 používá DirectX od Microsoftu jako grafické rozhraní (**API** [5]), díky čemuž se tituly s enginem *Unreal* objeví jen na windowsovských platformách (včetně Xboxu). O projevy vašeho úžasu typu „Oooh!" a „Aaah!" se postará spousta grafických vychytávek – barevné zdroje světla s podporou pro různé světelné ty-

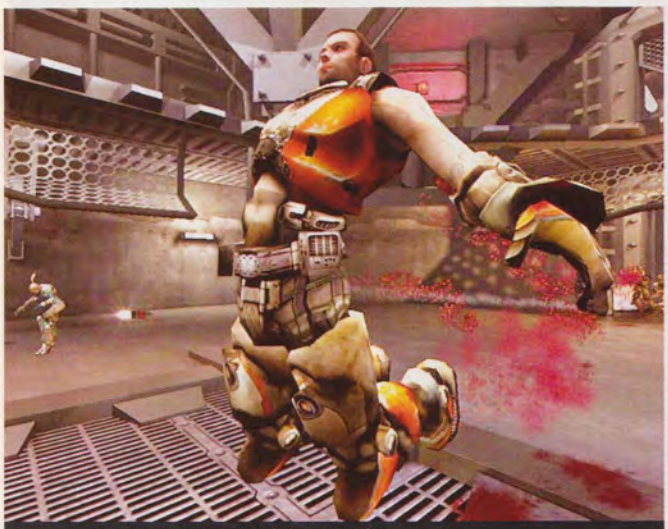
O efektech použitých v *Doomu III* se zatím ví jen málo. K zásadním novinkám patří technologie stencil shadows, která se v počítačové hře objeví vůbec poprvé. Díky ní je možné exaktně zobrazovat stíny, které se správně lámou na hranách nebo se mohou navzájem překrývat. Tento efekt je z velké části zodpovědný za vyso-

[2] **T&L:** Transforming & Lightning: Počítání geometrických dat a světelných efektů probíhá přes GPU. Grafická karta tak pomáhá snížit zátěž hlavního procesoru. [3] **zobrazitelné polygony:** Množství trojúhelníků, které mohou být zobrazeny v jednom obrázku. [4] **stencil shadows:** Proces sloužící k počítání vrhání stínů, jenž se základá na polygonových modelech.

py, zaoblená, volumetrická pára, **environment mapping** [6], animované textury a texture morphing (dvě grafiky přelévající se přes sebe). Mimo to nabízí engine *Unreal* částicový systém, který umožňuje deformace a volně volitelnou texturaci. Prolétávající projektily pak rozvířují hustá oblaka dýmu nebo plápolající plameny ohně. Bump mapping (struktury textur jako dřevo, kov, kůže) v *UT 2003* chybějí. Jinak ho však engine *Unreal* podporuje a v *Unrealu 2* by dokonce měl najít určité využití. Nenajdete tady ani zakřivené povrchy (curved surfaces) á la *Quake III Arena*. Proč? Vzhledem k vysokému počtu polygonů už tento efekt není potřeba. Dynamické vrhání stínů, které známe z *Doomu III*, zatím grafika nepodporuje. Engine je však dostatečně flexibilní, aby podobné efekty zobrazil pomocí textur, jak třeba v současnosti dokazuje *Splinter Cell*.

ké hardwarové požadavky. I tvorba textur se stala daleko komplikovanější. Umělec napřed vytvoří jeden model textury, následuje proces jménem „renderbump" – textura obdrží výšky a hloubky, a pak přijde ke slovu bump mapping, specular mapping (definování světlých a tmavých oblastí) a diffuse mapping (kontroluje sytost barev v závislosti na světle). V nabídce nebudou samozřejmě chybět ani pohyblivé zdroje světla, zrcadlení a speciální částicový systém pro kouř a páru. Vývojáři módů se mají skutečně na co těšit. Úrovně totiž můžete krásně editovat přímo v herním prostředí, stačí, abyste stiskli klávesu a z *Doomu III* se stane dílna, ve které můžete vesele tvořit – objekty, světla, zvuky a hudbu můžete pohodlně umisťovat do trojrozměrného prostoru.

fyzikální experiment: v Newtonových stopách



Když je postava zasažena, jsou její pohyby autentické.



Díky fyzikálnímu modulu reagují pekelné kreatury na zásahy naprosto přirozeně.

I když se fyzika vyučuje už na základní škole, dostávala se tomuto tématu ve 3D střílečkách jistá pozornost jen zřídkakdy. Epic evidentně „vypracoval svůj domácí úkol" a udělal si licenci na fyzikální technologii zvanou Karma. Zasažené objekty létají vzduchem dle přírodních zákonů, virtuální protivníci se po smrtelné ráně realisticky zřítí na zem a auta dostávají smyky. Aby neohrozil dokončení *Unreal Tournamentu 2003*, používá Epic tento vychytralý systém pouze na modely hráčů. 3D akční tituly jako *Unreal 2* nebo *Deus Ex 2* by ho však již měly využít ve velké míře.

Co má Epic, nesmí samozřejmě u id Software chybět Jan Paul van Waveren (napsal AI botů pro *Quake III Arenu*) pracuje již několik měsíců na řešení kolizí, které spočívá v polygonových modelech a jež velice přesně spočítá, kdy a kde narazí jeden objekt do druhého. Engine *Doomu III* pracuje se všemi objekty stejně. Světla můžete rozstřílet, lampy se po zásahu kulkou rozhoupou. Zasažení protivníci reagují podle zóny zranění různě. V zásadě by se dala kompletní úroveň realisticky rozložit, podle neověřených zpráv by však tímto směrem měl jít až *Quake 4* od Raven Software.

shrnutí: dva světy



UT 2003: Výhody technologie *Unrealu* tkví v její flexibilitě. Moduly enginu se dají podle potřeby upravovat a konfigurovat. Procesy použité pro zobrazování grafiky působí ve srovnání s *Doomem III* poněkud staticky, kýženého dojmu však dosahují z hlediska hardwarových nároků šetrněji.

Doom III: S enginem *Doomu III* nám id Software poskytuje výhled na další generaci 3D grafiky, která bude v budoucnosti skýtat mnohem impozantnější efekty. Konečně. Carmack již pracuje na následníkovi. Zobrazované efekty jasně ukazují směr vývoje, i když s ohledem na budoucí možnosti zatím představují pouze nouzové řešení.

02G031E



[5] **API:** Grafické rozhraní jako DirectX nebo OpenGL. Slouží ke komunikaci mezi softwarem a hardwarem.
[6] **environment mapping:** Vylepšený bump mapping, který texturovanému povrchu dodává možnost realistického zrcadlení okolí.

tom clancy's splinter cell











V téhle čínské restauraci prý dělají skvělé kung-pao, získat tajný recept ovšem nebude snadné.

Na dveře klepe nejnovější díl akční série čerpající svůj námět z díla spisovatele Toma Clancyho. A tentokrát rozhodně nelze říci, že by se jednalo o nastavovanou kaši – *Splinter Cell* má v rukávu více es než karbaníci na Divokém západě.

Série akčních her na motivy románů Toma Clancyho má v pomyslné síni slávy své nezpochybnitelné místo. Ne každého však oslovila a v jednom je nutné dát jejím kritikům za pravdu: celková kvalita poslední dobou upadala. Grafika je sice díl od dílu propracovanější, ovšem na úkor komplexnosti herního systému. Zatímco *Rainbow Six* se řadil svou originalitou mezi světovou špičku a mnozí u něj tráví dlouhé hodiny ještě dnes, *Ghost Recon* se takového uznání nedočkal ani náhodou. Ale nebojte, bude líp. Nejnovější titul „clancyovské" série totiž rozhodně nepatří mezi hry, které byste znechuceně odhodili a už se k nim nikdy více nevrátili.

Vlk samotář

Vydavatelé z Ubi Softu možná došli k názoru, že z týmově založených taktických akcí již vymáčkli maximum, a další podobné hry by tedy byly jen mlácením prázdné slámy. Možná ale jen chtěli svět Toma Clancyho přiblížit i lidem, kteří se nemíní o slávu a uznání dělit s dalšími členy týmu. Ať tak nebo tak, ve *Splinter Cell* vás čeká místo několikačlenného družstva pouze jeden jediný hrdina, s nímž projdete celým příběhem od začátku až do konce. Tedy v případě, že budete mít štěstí.

Do vínku dostanete nijak objevné jméno Sam Fisher a nelehký úkol: zbránit válce mezi USA a Gruzií. Z území tohoto bývalého sovětského státečku totiž operuje skupina elektronických teroristů, kteří se chtějí nabourat do životně důležitých systémů a v následném chaosu srazit Spojené státy na kolena. Času není nazbyt, takže pokud ve své misi neuspějete, bude muset Amerika sáhnout po silnějších prostředcích, než je



Ve Splinter Cell vás čeká jeden jediný hrdina, s nímž projdete příběhem od začátku až do konce. Tedy v případě, že budete mít štěstí.

závadný echelon

Společnost Ubi Soft chtěla svou hru původně pojmenovat *Echelon* – podle americké tajné elektronické špionážní sítě. Tvůrci však nakonec od tohoto záměru ustoupili a rozhodli se pro neutrální *Splinter Cell*. Prý aby se vyhnuli možným (blíže nespecifikovaným) problémům. Kdo ví, možná by se jednalo o vyzrazení státního tajemství. I tak se ale o způsobu práce amerických špionů dozvíte více než dost – vývojáři totiž úzce spolupracovali se zástupci NSA (Národní bezpečnostní agentura) a CIA (Ústřední zpravodajská služba) a některé ze speciálních předmětů, které bude mít Sam Fisher ve své výbavě, jsou prototypy skutečných pomůcek členů těchto dvou významných organizací. Nikdo ale pochopitelně neví, které ze těch šikovných věciček v reálu existují a které zplodila fantazie vývojářů.





Že by se Sam skrýval před nečekaně se vrátivším manželem jisté dámy?

jeden specialista. A dokážete si určitě živě představit, jak by to asi dopadlo...





Fuj tajxl, budu si muset sehnat lepší bejvák, v těch kanálech je děsný vlhko.

Bond by zbledl závistí

Osamocený pěšák má na bojišti jiné možnosti než po zuby ozbrojená četa hrdlořezů. Místo hromadných přestřelek by vás tedy ve hře mělo čekat spíš opatrné plížení po vzoru *No One Lives Forever* nebo ještě přesněji jako v *Metal Gear Solid*. Kromě obligátního schovávání v temných zákoutích a odtahování mrtvých nepřátel mimo trasy hlídajících vojáků vás však čekají mnohé další lahůdky, přičemž s některými z nich jste se určitě zatím ještě nesetkali. Sam Fisher jako správný člen speciálních jednotek zvládá ručkování po římsách, šplhání po tyčích, útoky ze skoku či používání protivníků coby živého štítu. Dokonce, když se nachází v nějaké úzké chodbě, se dokáže vzepřít proti zdem a vyšplhat až ke stropu, kde pak číhá na nic netušící zloduchy. Ruku v ruce s těmito novinkami jde zásadní změna zavedeného herního konceptu celé série – na dění ve *Splinter Cell* budete nahlížet z third person perspektivy. Je to pochopitelné, protože s množstvím akrobatických prvků, které Fisher zvládá, lze tradiční pohled vlastníma očima použít jen těžko.

Arzenál zbraní by měl být poměrně široký, ale protože je děj zasazen do blízké budoucnosti, asi vás ve výběru pistolí, pušek a samopalů nic moc nepřekvapí. To ovšem nelze říct o možnostech jejich použití. Například při střelbě z odstřelovací pušky dokáže váš hrdina zatajit dech, a tím zpřesnit střelbu. Bez vzduchu ale nevydrží navěky, takže pozor na to. Za povšimnutí stojí také nabídka speciálních předmětů. Mezi nimi najdeme například panoramatickou kameru, kterou lze granátometem nastřelit na zeď na konci chodby a z bezpečné vzdálenosti se pak juknout, co se děje za rohem. Ve své výbavě dále najdete třeba brýle s termovizí a brýle umožňující vidění ve tmě, miniaturní kameru, kterou můžete podstrčit pod dveře zavřené místnosti, a mnohé další technické vychytávky, jež vám v boji proti nepřátelům poskytnou řadu výhod.

Sam Fisher jako člen speciálních jednotek zvládá ručkování po římsách, útoky ze skoku či používání protivníků coby živého štítu.

Pro jednoho, ale kvalitně

Zveřejněné screenshoty napovídají, že *Splinter Cell* nás chce uchvátit nejen po herní, ale i po grafické stránce. Aby ne – pracovníci Ubi Softu se rozhodli sáhnout po nové generaci osvědčeného „unrealovského" enginu Unreal Warfare. Díky němu nám mohou nabídnout detailně propracované rozsáhlé lokace, kvalitní fyzikální model předmětů či zajímavý částicový systém. Programátoři z montrealského studia věnovali dost času také dalšímu vylepšení dynamického osvětlení (světlo a stín hrají ve *Splinter Cell* dost důležitou roli) a umělé inteligence nepřátel, takže po technické stránce bychom snad na žádné závažnější nedostatky narazit neměli.

No a abychom *Splinter Cell* nepřechválili, závěrem jedna nepříjemná zpráva. Jako ve většině špionážně laděných titulů i zde chybí multiplayer. Tvůrci sice nevylučují, že by jej dodatečně do hry začlenili pomocí patche, ale zatím se touto myšlenkou nijak vážně nezaobírají. Soustředují se především na řádné vyladění singleplayeru, který chtějí připravit tak, aby vykazoval vysokou znovuhratelnost. Hry bychom se měli dočkat na přelomu listopadu a prosince tohoto roku, raději však počítejme s počátkem prosince, bude se totiž čekat ještě na verzi pro Xbox.

Pavel Mondschein
02G0320

Výrobce
Ubi Soft Montreal

Vydavatel
Ubi Soft Entertainment

Datum vydání
prosinec 2002

Předchozí projekty
žádné

lionheart



Sakra, asi to nedoběhnu. Měl jsem si odskočit doma!



Když se při třetí křížové výpravě anglický král Richard Lví srdce se svým vojskem střetl se Saladinovou armádou, došlo vlivem spojení několika svatých artefaktů k „protržení" reality, později označovanému jako Disjunkce. Do našeho světa tehdy začaly pronikat zástupy démonů a jiných nadpřirozených bytostí, začala sem proudit magická energie, jež postupně přeměňovala rostliny, zvířata a lidi. I když pro drtivou většinu smrtelníků znamenaly množící se magické úkazy něco nepochopitelného a nebezpečného, našli se i tací, kteří se rozhodli, že budou magické síly studovat. Porušení rovnováhy našeho světa však přineslo ještě jednu důležitou změnu: během dalších staletí výrazně zesílila moc inkvizice, která začala všechny projevy magie razantně potírat. Svět byl uvržen do temnoty…

Vzhledem k prostředí je jasné, že ke slovu přijdou i všemožná kouzla a zaklínadla.

Zajímavá historická fikce, že? To si jistě myslí i vývojáři z týmu Reflexive Entertainment a vydavatelé ze skupiny Black Isle Studios, jež je dobře známá zejména mezi příznivci role-playing her, a zasadili do tohoto prostředí děj svého nového RPG titulu, který nese jednoduchý název Lionheart. Příběh začíná v roce 1588, kdy Španělsko, tradiční bašta inkvizice, obviňuje Anglii z kacířství a vyhlašuje jí válku. Na Britských ostrovech se totiž provozuje jinak zakázaná magie. Angličané nečarují z nějakých temných pohnutek, ale chtějí zefektivnit svůj boj proti mořským obludám, které ohrožují jejich námořníky.

Lidé z Black Isle využili své předchozí projekty nejen k získání cenných zkušeností, ale i k vyzkoušení řady herních principů. Jeden z nich – konkrétně systém SPECIAL použitý v sérii *Fallout* –, nyní dali k dispozici vývojářům a ti ho implementovali do *Lionheartu*. A čeho se tento systém týká? Jde o způsob vývoje postavy, který je na rozdíl od většiny jiných RPG daleko volnější a kombinuje bodový princip GURPSu s klasickým postupem na vyšší levely. Setkáme se zde opět s vlastnostmi jako síla, smysly, charisma, inteligence, štěstí a další, výběr dovedností přitom bude přizpůsoben prostředí fantasy středověku, takže v něm asi těžko najdete zručnost v používání energetických zbraní, na druhou stranu se můžete těšit třeba na „skilly" související s magií. V průběhu hry samozřejmě budete moci pružně ovlivňovat vývoj svého hrdiny. Bude záležet jen na vás, zda z něj vytvoříte třeba šikovného šermíře s talentem na otvírání zámků či bystrého lučištníka zběhlého zároveň v magickém umění. A těšit se můžeme i na rozličné rasy – kromě čistokrevných lidí se po světě *Lionheartu* potulují také sylvanti – zčásti lidé, zčásti elementální duchové, demokini poznamenaní peklem a „zvířecí" feralkini. Chybět nebudou ani tolik oblíbené „perky" čili speciální schopnosti, které si vždy po několika levelech můžete vybírat z bohaté zdejší nabídky. Najdete mezi nimi takové vychytávky, jako je schopnost stahování vlčích kůží nebo smlouva s ďáblem. Své postavě budete moci zvolit i povahové rysy (traits), přičemž tento krok je nutné dobře uvážit, protože každý z vybraných povahových rysů má své výrazné výhody, ale i nevýhody. Se systémem SPECIAL dále souvisejí i některé zajímavosti týkající se boje, například možnost zamíření útoku na specifickou část soupeřova těla a podobně.

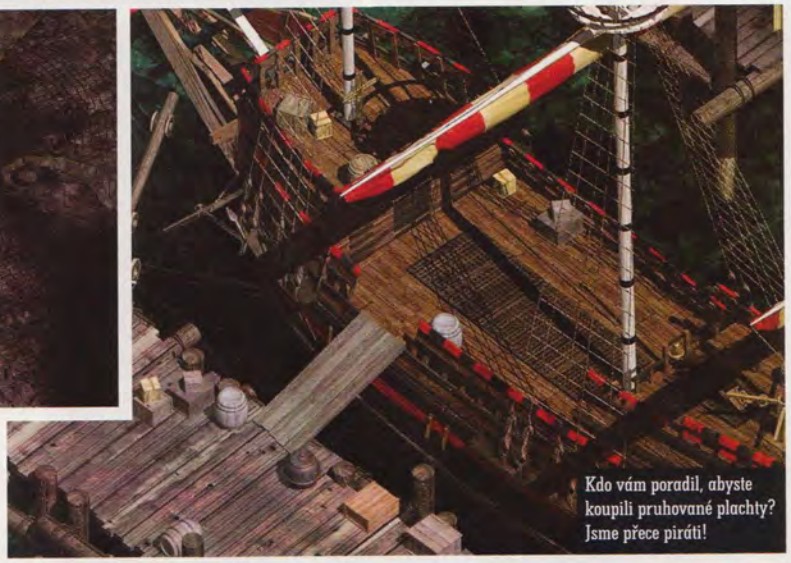
Vzhledem k prostředí, ve kterém se bude vaše dobrodružství odehrávat, je jasné, že ke slovu přijdou i všemožná kouzla a zaklínadla. Přestože se ve hře vyskytuje poměrně dost lidí, kteří mají dar magické moci, jen málokdo toto umění praktikuje veřejně. Ve většině evropských zemí totiž vládne inkvizice,

lionheart v číslech

- 4 rasy
- 30 dovedností, 40 „perků"
- 15 povahových rysů
- vývoj postavy až na 60. level
- 8 hlavních oblastí, přes 80 lokací
- přes 50 druhů nepřátel
- více než 30 kouzel
- kooperativní multiplayer pro 4 hráče







Kdo vám poradil, abyste koupili pruhované plachty? Jsme přece piráti!

a ta čaroděje za jejich kousky odměňuje velice žhavými dárečky. Magie v *Lionheartu* zahrnuje tři okruhy – ochranná a léčivá kouzla, zaklínadla měnící realitu a kouzla přírodní.

Dále ve hře najdete zmínky o skutečných historických postavách; s některými z nich – například s Cortesem či Machiavellim – se dokonce osobně setkáte. Jejich osud je ale samozřejmě oproti skutečným dějinám pozměněn a podobně se to má i s významnými historickými událostmi. Tak třeba čtvrtá, pátá a šestá křížová výprava nejsou v *Lionheartu* vedeny proti nevěřícím, ale proti drakům, nekromantům a zlým duchům. Od reálných skutečností se odlišuje i pojetí inkvizičního běsnění, které zde není zaměřeno proti údajným čarodějnicím, ale proti skutečným mágům a zlým silám.

Celý příběh by měl být značně nelineární, a i když se asi nedočkáte takového počtu rozhovorů, jako třeba ve Falloutu, rozhodně bude kladen velký důraz na děj a různé questy. Vaše vlastnosti a dovednosti by měly ovlivňovat jednání s ostatními postavami, z nichž některé vám nabídnou radu či směnný obchod, jiné se k vám mohou přidat a pomáhat vám. Autoři slibují více než osmdesát různých lokací, mezi kterými najdete jak místa klidná (zejména různá města a vesnice), tak lokality čistě bojové, například všelijaké podzemní prostory, ruiny a podobně. Ve hře budete mít co do činění také s mnoha různými předměty, a to jak běžnými, tak speciálními a magickými.

Pokud máte v oblibě izometrickou 2D grafiku, pak vás *Lionheart* asi potěší. Hra poběží na enginu Velocity, který vývojáři použili již ve svých předešlých titulech *Star Trek: Away Team* a *Zax: The Alien Hunter*, a kromě líbivé grafiky a kvalitního ozvučení by vám měla zprostředkovat fungující svět se spoustou naskriptovaných modelů chování jednotlivých postav. Pokud se autorům navíc podaří vymyslet příběh, který bude alespoň tak zajímavý jako v předchozích titulech od Black Isle, pak by *Lionheart* klidně mohl patřit mezi nejlepší RPG poslední doby. Ostatně, jeho kvality budeme moci posoudit už velmi brzy. Vyjde ještě letos.

Jiří Sládek
02G0321

Pokud máte v oblibě izometrickou 2D grafiku, pak vás Lionheart asi potěší.



Na samotě u lesa ve 2D grafice.

předpokládané nároky

- Pentium 300 MHz (Windows 9x/Me/XP/NT/2000)
- DirectX 3 nebo vyšší
- 64 MB RAM
- 8MB videokarta (DirectX)

Vývojář
Reflexive Entert.

Vydavatel
Black Isle Studios

Datum vydání
konec 2002

Předchozí projekty
Zax: The Alien Hunter, Star Trek: Away Team

vietcong







„Když sejmu ještě dva, vyhraju medvídka..."

Fandíte-li hrám od domácích vývojářů, máte na sklonku tohoto roku o důvod víc zajímat se o dění na trhu s počítačovou zábavou. S blížícím se datem vydání začínají na veřejnost konečně prosakovat informace o další české hře, která hodlá v příštím roce zdolat ty nejvyšší mety žánru FPS.

Brněnské vývojářské studio Pterodon má za sebou dobře hodnocenou a v mnoha ohledech revoluční arénovou střílečku *Flying Heroes*. Ta si však z různých důvodů mnoho hráčů nenašla, a tak snad právě proto nemá jejich připravovaný titul s fantasy absolutně nic společného. Místo rytířské arény ve vybájeném světě se tentokrát dostaneme do jednoho z nejšpinavějšího a nejkrutějšího období novodobé historie – do vietnamské války.

Podle tří úrovní předvedených vývojáři na zářijové prezentaci lze soudit, že tvůrci *Vietcongu* sázejí především na důkladné zpracování – historicky, bojově i geograficky co nejbližší realitě. Jeden člen týmu prováděl rok dlouhý výzkum na internetu, a vývojáři tak měli k dispozici celou řadu informací včetně mnoha odtajněných amerických vládních dokumentů. Obsah i provedení hry byly konzultovány se skutečným pamětníkem války, ale i českým vojákem, který prošel elitní americkou vojenskou školou. Dokonce také vietnamská flóra a fauna byly zhotoveny podle materiálů konzultovaných s profesorem Karlovy univerzity v Praze.

Můžeme se tedy těšit na „skutečnou", vlhkem nasycenou džungli, ve které bude vidět jen na pár metrů, džungli plnou mechanických pastí a po zuby ozubených komunistických rebelů či nepřátelských vojáků. Jindy budeme muset bojovat s přesilou opevněnou

Můžeme se těšit na „skutečnou", vlhkou džungli, ve které bude vidět jen na pár metrů.

střílej, karle! střílej!

Na rozdíl od neexistující síťové podpory u *Flying Heroes* měl by být multiplayer *Vietcongu* ošetřen s podobnou snahou posunout hranice žánru, jakou lze cítit ze zpracování singleplayerové části. Parádním kouskem se v tomto směru zdá být především možnost hráčů domlouvat se při multiplayerovém klání ve vietnamské džungli pomocí mikrofonů na bázi skutečné vysílačky. Vaši sousedé v paneláku tak už sice nebudou slyšet vřavu bitvy, zato k jejich uším patrně dolehne vaše hlasité volání, pobízející spolubojovníky k akci...



„Pohyb, chlapi, ještě musíme zaletět kapitánovi pro zmrzlinu!"

na výletě

Preciznost zpracování prostředí vietnamské džungle ve *Vietcongu* má své kořeny mimo jiné i v expedici, kterou vývojáři podnikli v roce 2000. Navštívili tehdy nejen někdejší jihovietnamský Saigon (dnes Ho Či Minovo Město) či severovietnamskou metropoli Hanoj, ale také vietnamské vesnice či svatá místa na hranicích s Kambodžou. Přímo na místě tak čerpali informace o různých vietnamských náboženstvích, etnických minoritách a bojových střetech, ale především pilně fotografovali a natáčeli. 1500 pořízených fotografií a 20 hodin natočeného videozáznamu se pak stalo základem pro práci grafiků. Ve virtuální džungli *Vietcongu* najdete nejen skutečné rostliny, ale také drobnou faunu včetně ptáků. Na větší živočichy ve hře nenarazíte. Z míst, kde se válčí, totiž utečou.



„Přistávat nemůžeme. Říkal jsem ti, ať si ten batoh pevně držíš."





„Hele, místní vyhlášená restaurace s vietnamskými specialitami!"

v tradiční vesnici a hra bude obsahovat i mise odehrávající se v chrámu poblíž hranice s Kambodžou. Ve většině případů jsou lokace, které v průběhu dvaceti misí v rolích hlavního hrdiny projdete, přesnými kopiemi skutečně existujících míst.

Hrdinou *Vietcongu* – v jehož kůži se ocitnete – je Steve R. Hawkins, příslušník amerických speciálních jednotek. Pokud byste však čekali osamělou akci ve stylu Stalloneho akčně propagandistických výprav, budete zklamáni. *Doom* v džungli se nekoná. Budete muset přemýšlet, a to nejen za sebe, ale také za své spolubojovníky.

Úkoly v misích spolu s vámi bude řešit jednotka A-112, a tak se kromě vás ocitne v pekle vietnamské džungle ještě dalších pět mužů. Zdravotník bude jednotku v průběhu bojů ošetřovat, radista dokáže v některých případech přivolat podpůrné bombardování či záchranný vrtulník a inženýr se stará o munici a zbraně. Důležitým členem vašeho týmu je také jihovietnamský průvodce, který jednotku vede a pokaždé najde i v té nejnepropustnější džungli cestu k základně. S pomocí těchto elitních bojovníků americké armády budete muset ve dvaceti misích čelit nástrahám partyzánské organizace Vietcong, severovietnamské pravidelné armády nebo spolupracovat se třetí stranou – etnicky odlišnými vietnamskými horaly.

Velmi zajímavým faktem je, že misi budete muset přežít nejen vy, ale i celý váš tým. Z tohoto důvodu byla maximální pečlivost vývojářů věnována právě umělé inteligenci. Jak nás vývojáři ujišťovali, neměli bychom se bát, že by se boti při nejbližší přestřelce „nabízeli" severovietnamským kulkám, naopak můžeme prý od nich očekávat samostatný přístup k akci. Pokud se například ztratíte při pronásledování protivníka, můžete si rádiem zavolat průvodce, a připojit se tak jednoduše k týmu, který vyčkává někde opodál. Při bojových akcích je na vás, jak nejefektivněji usměrníte konání jednotky a jak využijete speciálních vlastností jednotlivých botů. Budete tedy muset nejen likvidovat nepřátele, sbírat náboje a vyhýbat se pastím v džungli, ale také pohotově reagovat na celkový stav boje, a podle toho burcovat umělé spolubojovníky, jejichž hlasy slyšíte z vysílačky. Podle toho, co jsme prozatím viděli, to vypadá na velmi ostré a časté realistické přestřelky.

Udílíte rozkazy k útoku, občas přebíráte vedení od průvodce a máte dokonce i možnost prostřednictvím deníku a různých materiálů, které najdete v místnostech na začátcích misí, nastudovat řadu zajímavostí o historii vietnamské války a národnostních či geografických specifikách této země. Prostudováním různých politických či sociálních souvislostí byste pak měli pochopit složitost a kontroverznost tehdejší americké protikomunistické akce. Některá z úvodních misí by měla být dokonce zcela nebojová, zaměřená na práci tehdejších amerických jednotek s obyvatelstvem, nesouhlasícím s komunistickým severovietnamským režimem.

Velmi zajímavým faktem je, že misi budete muset přežít nejen vy, ale i celý váš tým.

I přes zmíněné nebojové prvky je však *Vietcong* zaměřen především na čistou akci, která důkladně prověří vaše taktické i bojové schopnosti. K dispozici tu bude na pětadvacet druhů zbraní jak amerických, tak severovietnamských, ruských či čínských. V různých scenériích najdete jednou optimální využití pro lehký útočný kulomet, kterým kryjete postup spolubojovníků, jindy pro rychlou likvidaci stráží odstřelovačkou.

Na první pohled vypadá *Vietcong* jako titul zcela srovnatelný se současnou špičkou válečného žánru a navíc nabízí i třešničku na dortu v podobě zajímavých ambicí v multiplayeru a historicko-dokumentární části. Na hodnotící slovo si musíme počkat do příštího jara.

L. P Fish

02G0322

Výrobce
Pterodon

Vydavatel
Take 2

Datum vydání
jaro 2003

Předchozí projekty
Flying Heroes



boží bojovníci vyrážejí

S Viktorem Wanli z klanu Neophyte si povídal L. P. Fish

Snad každý z vás už četl o Carmackově červeném Ferrari jako hlavní ceně jednoho z prvních profesionálních turnajů v hraní počítačových her i o speciálních televizních kanálech v Jižní Koreji, kde jsou hráči realtime strategií podobné mediální hvězdy jako zpěváci populární hudby. Ale jak to vypadá s kolektivním hraním počítačových her v Česku? Na tuhle a na milion dalších věcí jsme se zeptali Viktora Wanliho, manažera největšího českého klanu Neophyte.

V teologické terminologii je slovo neophyte výrazem pro Kristovo tělo. Věděli jste to, když jste tak pojmenovali svůj klan?

Osobně jsem nebyl u prvopočátků Neophyte jako takového, takže vážně nemám potuchy, jestli to tehdy náš zakladatel Rex věděl, nebo nevěděl. Ale jinak máte pravdu, „neophyte" opravdu znamená Kristovo vzkříšené tělo – tedy mystérium, tajemství katolické víry. Pro nás má ale tento termín spíš ten význam, který vyplývá z jeho anglické výslovnosti. To znamená nový způsob boje, hry… Myslím, že tohle označení náš klan hodně vystihuje. Jsme totiž přecejen v mnoha ohledech průkopníky.

Neophyte byl původně čistě *Quake III* klanem. Pak se sjednotili s nejlepším *Unreal Tournament* klanem, který se jmenoval Wild Storm Clan, krátce na to jsem přišel já s nejlepším *Age of Empires* klanem a nakonec Ace s nejlepším českým *Counter-Strike* týmem. Pro všechny z nás bylo výhodné začít spolupracovat, ale je pravda, že jsme jako „čtyřkoalice" uvažovali nad nějakým jiným, novým jménem. Nechtěli jsme, aby v povědomí herní scény zakotvila představa, že nás všechny pohltil původní Neophyte. Nebylo to tak a ani členové původního klanu Neophyte nechtěli, aby to tak vypadalo. Moc jsme se snažili dát novému klanu jméno, které by vyjadřovalo plnohodnotnost a rovnoprávnost všech jeho sekcí. Ale na žádné lepší jsme prostě nepřišli, takže nakonec jsme po několika bouřlivých debatách přijali hlasováním jméno Neophyte. S odstupem času můžu říct, že to bylo šťastné rozhodnutí.

Jak dojde k tomu, že se z hráče-amatéra stane hráč-profesionál?

Záleží na tom, koho považujete za profesionála. Dneska převažuje tendence brát jako profesionální hráče pouze ty, kteří pokládají progaming neboli kompetitivní hraní za své hlavní povolání. Tedy – živí se hraním her (spíše však konkrétní hry) stejně jako například hokejista hraním hokeje, šachista hraním šachu… Jejich zaměstnavatel (sponzor) je jednak platí a jednak pokrývá veškeré náklady, které hráčům vznikají v souvislosti s výkonem jejich profese. V případě hráčů počítačových her jde především o technickou stránku věci, která je dost nákladná. Každému je tedy asi jasné, že u nás zatím profesionálové neexistují. Koneckonců je to věc neznámá i ve většině ostatních vyspělejších zemí. Tahle profesní kategorie se zatím objevuje víceméně jen v Jižní Koreji, Japonsku a USA.

Vztah sponzora a hráče bývá velmi úzký a podobně jako v normálním sportu částečně platí, že čím štědřejší a větší sponzor, tím lepší podmínky pro hráče a také lepší hráč. Já sám znám jednoho profesionálního hráče z Jižní Koreje. Jmenuje se Lee Jae Back, jeho přezdívka je Arch_Koven. Myslím si, že výhoda ve sponzorování hráčů pro velké firmy stále poroste.

To je ale dost smutné. Jde tedy v profesionálním hraní i o něco jiného než o peníze?

Jistě, další možný výklad pojmu profesionální hráč je takový, že ačkoli člověka hraní neživí, vykazuje profesionální výkony. Čeští hráči dosahují v rámci možností opravdu skvělých výsledků, ale jako profesionální jejich výkony označit nemůžeme. Nicméně doba, kdy se to změní, je už více než blízká.

To zní slibně. Takže hodně trénujete?

No, profesionální hráč to má těžké spíš po jiné stránce. Musí neustále sledovat nové trendy, taktiky nebo i vymýšlet vlastní v dané hře. Je to náročné jak časově, tak psychicky. Krom toho musí flexibilně reagovat na nové hry a být schopen naučit se je hrát v co nejkratším časovém úseku stejně dobře, jako tu první. A sami víte, že nic nezastarává rychleji než počítačové hry.

Náročnost tréninku závisí na tom, je-li před námi nějaký významný turnaj nebo soutěž – liga. Pokud jde o důležitou záležitost, klidně uspořádáme třeba i několikadenní soustředění hráčů a věnujeme se jen tréninku. Sám tedy vidíte, jak mnoho společného mají e-sport a jakýkoli real sport.

A jak to tedy vypadá na turnajích? Je tam atmosféra srovnatelná se sportovním utkáním?

Jasně, že je to srovnatelné… Například na posledním PGCH Summer 2K2 hráli finále turnaje „naši" Neophyte *Quake III* Team proti klanu 666 ze Slovinska. Okolo

každého týmu postávaly hloučky lidí, kteří komentovali hru a při významném zvratu křičeli... Byla v tom spousta emocí. Totéž se prý odehrávalo v prezentační hale, kde se zápas promítal na obrovské plátno a sledovalo ho přes dvě stě lidí.

S fanděním se ale počítá i při on-line turnajích, kdy je možné jednotlivé zápasy sledovat opravdu živě přes speciální programy. U nás je to sice zatím v plenkách, ale ve světě už dnes existují tisíce fanoušků virtuálních arén.

Zkrátka, o e-sportu – někdo mluví také o progamingu – se již mluví jako o regulérním novém sportovním odvětví. To je, myslím, dost významný posun. A stejně to začínají dnes chápat i nadnárodní společnosti, jež mají v herním průmyslu přímé či nepřímé obchodní zájmy. To nám samozřejmě dost výrazně pomáhá.

A jsme zpátky u těch peněz. Myslíte, že budoucnost hraní je v masové zábavě?

Osobně mám za to, že e-sport se bude vyvíjet podle stejných zákonitostí jako klasický sport. Můžeme sice diskutovat o tom, jestli je to tak správné nebo není, ale tím asi vývoj nezměníme. Stačí se podívat na strukturu jednotlivých klanů, lokálních turnajů či lig a na druhé straně na vrcholové soutěže typu CPL Cyber Athletes League, která se prosazuje především v USA a v Evropě, nebo WCG (World Cyber Games), prosazující se v jihovýchodní Asii, v Rusku a v Evropě.

Postupně začnou vznikat kluby, které budou mít své hráče, a ty nejbohatší se pak budou o nejlepší hráče přetahovat. Stejně, jako se to dnes děje třeba ve fotbalu... Zárodky klubů můžeme vidět už dnes v takzvaných „multiherních klanech" neboli klanech, které hrají více her najednou. Vlastní přeměna multiherního klanu v profesionální klub pak tkví zejména v práci dobrého managementu a stabilní a kvalitní členské základny. Jedno se tu neobejde bez druhého.

Je z čeho vybírat? Jak velká je česká komunita progamingových hráčů a v čem se liší od ostatních evropských komunit?

Bohužel nejsou k dispozici žádná oficiální ani neoficiální čísla. Nechtěli byste se o něco takového pokusit v GameStaru? Podle mých vlastních postřehů, sledování různých lig a statistik jednotlivých serverů to odhaduji na takových 50 000 víceméně aktivních hráčů. To není špatné...

A v čem se naše komunita liší... Především možnostmi a „dospělostí". Drtivá většina aktivních hráčů v Česku i na Slovensku je pořád na modemech či ISDN, což nestačí ani omylem. Bez kvalitnějšího připojení není možné, aby prorazili jak na domácí, tak na zahraniční scéně.

Neustále rostou i požadavky na hardware, občas skutečně dost drasticky. Vezměte si třeba právě vycházející *Unreal Tournament 2003*... Pro mnoho lidí to znamená koupi úplně nového počítače. Všichni přitom víme, jak na tom jsou české domácnosti v porovnání s těmi západoevropskými.

S tou „dospělostí" jsem to myslel tak, že v zahraničí existují špičkové klany už od roku 1996 či 1997 (třeba rakouský Infernum či německá Ocrana), zatímco u nás se objevily někdy v roce 1999. Vzhledem k již zmíněným ekonomickým aspektům věci si evropští hráči mohli a dále mohou dovolit častěji jezdit po Evropě, zúčastňovat se turnajů, zdokonalovat se... U nás to ještě nějakou chvíli potrvá.

Jste největší český klan. Má to nějaké výhody?

V tom, že jsme největší, žádnou výhodu nevidím. Ona je prostě důležitější spíš kvalita než kvantita. Nicméně, mám radost z toho, že se nám podařilo právě do našeho klanu soustředit takové množství špičkových hráčů. Je nás celkem šedesát osm, a to už je slušné číslo.

Co klan hráčům poskytuje?

Díky sponzorům jisté ekonomické zázemí. Neophyte například členům umožňuje, aby vyjeli na zahraniční LAN parties, kde mohou získávat řadu cenných zkušeností. Klan zajistí přepravu, ubytování a vstupné na turnaj. To je základ. No a pak se snažíme – opět společně se sponzory – našim hráčům pomoct i po stránce hardwaru a konektivity, protože si uvědomujeme, že jsou to nezbytné podmínky dalších a trvalejších úspěchů.

Kromě ekonomických a organizačních úlev by ale klub měl hráčům a fanouškům poskytovat i něco jiného, ne? Existuje něco jako týmový duch?

Samozřejmě. Ačkoli jsem před chvílí mluvil hlavně o ekonomické stránce věci, klan hráčům poskytuje především psychologické zázemí pro další rozvoj schopností a možnost zapojit se do kolektivu a získat nové přátele. Přitom za zásadní psychologickou výhodu našeho klanu považuji právě jeho multihernost. Sem tak se každému stane, že se mu nedaří. Někdo odejde, ukončí studia, najde si děvče, odstěhuje se... A stane-li se tak v běžném klanu najednou třeba ve dvou případech, nezřídka takový klan svou činnost ukončí. V Neophyte je to jinak. Když třeba některá sekce prožívá momentální krizi, ostatní squady ji podrží a dají jí šanci na přežití. Až se sekce zase vzpamatuje, oplatí to ostatním na jiném turnaji. Také když se hráčům v některé hře právě nedaří – nejsou v kondici nebo mají nějaký jiný problém, a na turnaji se neumístí nejlépe, přece jen se mohou radovat z vítězství jiné sekce svého klanu. Je to vlastně taková kúra na pošramocené sebevědomí: „Sice jsme nevyhráli právě my, přesto náš klan zvítězil." Určitě cítíte tu sílu...

Přednedávnem jste se zúčastnili jednoho z největších evropských multiplayerových klání NGI.LAN v Itálii. Jak byste popsal jeho organizaci?

Jedním slovem skvělá. Kromě drobností jsme si nemohli opravdu na nic stěžovat. Jako hosté ze zahraničí jsme ocenili zejména pečlivě připravený přehled možností ubytování v Miláně, a to od těch nejdražších zařízení až po kempy. Po příjezdu pak dále rychlé odbavení a registraci u pokladen, systém identifikace vlastního hardwaru (šlo o BYOC akci – Bring Your Own Computer, kde soutěžící hrají na vlastním počítači), umístění LANu ve sportovní hale, kde jsme měli po ruce nejrůznější restaurace, hypermarket... Jednalo se o dost důležité věci, protože na jednom místě musíte strávit celý den. Nedocházelo k žádným podstatnějším časovým změnám v herním plánu a místní admini byli připraveni vám kdykoli cokoli vysvětlit, poskytnout radu, informaci...

Také zajištěná pozornost médií patří k dobré organizaci. Protože, řekněme si otevřeně, nemá význam pořádat sebelepší akce, když o tom nikdo neví. Italové měli z NGI.LANu v hlavní zpravodajské relaci TGI 1 v celoplošné televizi RAI 1 několikaminutovou reportáž. Jen si to vezměte. U nás je něco takového spíš představa z říše sci-fi. Na jednu stranu je to samozřejmě chyba organizátora. Pokud neumí přitáhnout pozornost médií a řádně akci odprezentovat, neměl by ji dělat. Ale na druhou stranu, ono připravit skvělou reportáž z akce, kde vedle favorita leží na zemi ve spacáku nedospalec a na vedlejším stolku „stojí" na první pohled zapáchající ponožky, asi není nic, co by televizní reportéry lákalo.

Dalo by se něco takového uspořádat u nás?

I u nás se samozřejmě podobné akce dělají. Organizuje je hlavně společnost ProGamers, ale i některé další. Byl jsem zejména u té poslední – PGCH Summer 2K2 –, která se konala letos v létě na pražském Výstavišti. Pokud bych měl srovnávat NGI.LAN02 a PGCH Summer 2K2, tak naprosto jednoznačně vítězí Italové. Ale není třeba nijak zoufat. Jsem přesvědčen, že jsme u nás schopni uspořádat stejně dobré akce, jakou byla právě NGI.LAN. Věci se fakt vyvíjejí...

02G0323

vikior wanli vlastními slovy

Počítačovým hrám se věnuji již dlouhá léta, nicméně v porovnání s dnešními teenagery jsem se k nim dostal poměrně pozdě – zhruba v patnácti letech, k multiplayeru a aktivnímu hraní přes internet pak dokonce až ve dvaadvaceti letech. Tehdy, to bylo v roce 1999, jsem společně s kamarády založil první *Age of Empires* klan v Česku, klan který se posléze stal součástí elitního klanu Neophyte. Osobně dodnes stále preferuji realtime strategie a budovatelské strategie před akčními střílečkami.
Dnes působím v Neophyte, který jsme během uplynulého období pěkně rozjeli. Podařilo se nám najít kvalitní sponzory z řad renomovaných nadnárodních společností a vytvořit dlouhodobou koncepci dalšího rozvoje klanu. Chceme, aby se Neophyte stal pro elitní české i slovenské hráče tím nejvhodnějším prostředkem, jak zrealizovat své vlastní hráčské sny. Prostě... Měl by být tím, čím jsou pro zahraniční hráče jejich špičkové elitní klany a měl by se hodně podobat „reálným" sportovním klubům. Náplň své práce, ale i práce dalších manažerů Neophyte, vidím především v udržení stávajících partnerů a nalezení vhodného modelu řízení klanu i do budoucna. Neophyte totiž rozhodně není módním výkřikem roku 2002, nýbrž jen dalším projevem přirozeného vývoje české a slovenské herní scény. Doufám, že věci se budou vyvíjet i nadále tak dobře jako dosud.

neophyte

Největší a nejúspěšnější český klan současnosti vznikl v roce 2000 postupným spojením čtyř skupin špičkových hráčů; každá ze skupin se specializovala na jednu počítačovou hru.
Na jejich internetových stránkách www.neophyte.cz najdete podrobnou historii klanu i profily jednotlivých hráčů, stejně jako výčet všech článků, které o nich vyšly v tištěných či internetových médiích. Jejich dosavadním největším úspěchem je čtvrté místo v NGI.LAN 2002 v Miláně.

recenze

SYSTÉM HODNOCENÍ

0–10 %
Nejnižší kategorie. Patří do ní hry, které jsou pro jejich vydavatele naprostým fiaskem a ostudou. Taková hra se nedá hrát nejenom z hlediska hratelnosti, ale zcela jistě v ní narazíte i na závažné technické nedostatky.

11–29 %
Nic, do čeho se vám vyplatí investovat. Většinou se jedná o tematicky bezobsažnou nebo technicky špatně zpracovanou hru.

30–44 %
Po technické stránce se může jednat o stále ještě nedostatečně funkční hru. V opačném případě její obsah nepředstavuje nic, co by bylo hodno nápaditého scénáristy. Není vyloučeno, že její tvůrci pouze hřeší na popularitu konkrétního žánru.

45–59 %
Průměrná hra. Nepředstavuje nic, s čím byste se do této chvíle již nesetkali. Může skrývat dobrý nápad, jehož zpracování zůstalo na půli cesty. Pravděpodobně u takové hry až do finále nevydržíte.

60–69 %
Hra může trpět drobnými technickými chybami, které ovšem nijak zásadně neovlivňují samotnou hratelnost. Není příliš pravděpodobné, že by kromě příznivců konkrétního žánru mohla zaujmout širší hráčskou veřejnost.

70–79 %
Toto hodnocení si zpravidla vysloužíhry s průměrným až lehce nadprůměrným technickým zpracováním. Dějová složka může příjemně překvapit, což se ovšem nedá říci o originalitě a inovativním zpracování.

80–89 %
Výrazná kvalita a dobře prodaný nápad. V tomto případě se vám dostává do ruky technicky kvalitní projekt, který má vždy i cosi navíc. Například velmi kvalitní příběh, silný dynamický náboj nebo výtečnou grafiku.

90–99 %
Špičková záležitost. Není vyloučeno, že titul s takovým hodnocením může na nějaký čas obrátit herní scénu vzhůru nohama.

100 %
Výjimečný počin, který se jistě zařadí k herní klasice, a to ve světovém měřítku. Absolutní hodnocení uděluje pouze odborně způsobilý autor, který má v herní oblasti dlouholeté zkušenosti.

REDAKČNÍ DESATERO

1. Recenze v GameStaru píší odborně způsobilí autoři, kteří mají nejenom potřebné zkušenosti s počítačovými hrami, ale i dostatečný rozhled v jejich technickém a tematickém zázemí. Hlavní jádro redakce se skládá z profesionálních novinářů, z nichž někteří patří k předním domácím kulturním či herním publicistům.

2. Každý z redaktorů se věnuje výhradně oblasti, na kterou je specializován. Tím je vyloučena jeho případná zaujatost, k níž v minulosti docházelo, pokud autor recenzoval konkrétní titul z žánrové oblasti, ke které neměl žádný vztah. V praxi to znamená, že byste se ze strany našich recenzentů neměli setkávat s frází typu: nejsem příznivcem tohoto typu her, a proto jsem ji nehrál se žádným nadšením (případně nevěřil, udělil méně bodů apod.)

3. Hry recenzujeme pouze z plných verzí. Po negativních zkušenostech, které jsme učinili s některými betaverzemi, je pro nás hlavní prioritou servis našemu čtenáři v podobě dodání kompletní a nezkreslené informace.

4. Každou hru náš redaktor hraje i testuje zhruba 3–5 dnů, než začne psát recenzi. V případě náročných titulů či potenciálních herních hitů se tento časový rozsah prodlužuje. Podmínkou uveřejnění recenze není dohrání hry do konce.

5. Hry hrajeme na počítačích dostupných běžnému spotřebiteli. Rychlost procesorů testovacích strojů se pohybuje v rozsahu 800–1600 MHz.

6. Při hodnocení verbální složky v podobě mluvených dialogů vycházíme vždy z originální verze hry. K tomuto účelu jsou redaktoři dostatečně lingvisticky vybaveni.

7. Při konečném verdiktu není žádný z recenzentů nikým a ničím ovlivňován. Hodnocení je zcela na jeho svobodné vůli. Lobbování za herní distributory je vyloučeno.

8. Pravidlem našich autorů je prostřednictvím méně řádků vyjádřit více. Za dobrý zvyk rovněž považujeme nepsat o sobě na úkor hry samotné – to jen kdybyste měli pocit, že jsme ve srovnání s ostatními trochu suchaři.

9. Od našich autorů nevyžadujeme podepisovat se občanskými jmény. Někteří z nich proto vystupují na stránkách GameStaru pod svým pseudonymem. Nicméně – mohou mít k němu mnohem důvěrnější vztah než ke své skutečné identitě.

10. Odmítáme používat výraz pařan. Domníváme se, že se jedná o slovo, které nevystihuje profil zkušeného hráče a ani našeho čtenáře.

IVAN ŠILER
Odborník na:
příběhy, hudbu, Star Trek
Hra měsíce:
No One Lives Forever 2
Zážitek měsíce:
Loď bláznů
Tento měsíc:
Bavil se zážitky, které se ostatním přihodily tento měsíc.

TOMÁŠ MAYER
Odborník na:
Pulp Fiction a mezilidské vztahy vůbec
Hra měsíce:
No One Lives Forever 2
Zážitek měsíce:
Každodenní cesta Smíchov–Vinohrady–Smíchov
Tento měsíc:
Pokoušel se mluvit sám se sebou, ale zjistil, že sám sebe neposlouchá.

JIŘÍ SLÁDEK
Odborník na:
tahovky, RPG, D&D, Shadowrun
Hra měsíce:
Icewind Dale II
Zážitek měsíce:
Podzimní oslava srpnových narozenin
Tento měsíc:
Trpěl na Invexu, přestavoval byt a vůbec zažíval samé krásné věci.

ONDŘEJ MACH
Odborník na:
strategie, válečné hry
Hra měsíce:
Battlefield 1942
Zážitek měsíce:
Zúčtování se státem
Tento měsíc:
Pomalu propadal podzimním náladám.

L. P. FISH
Odborník na:
asociální a astrální jevy
Hra měsíce:
AvP2: Primal Hunt
Zážitek měsíce:
Dav a protizlodějský zásah u stánku Cenegy na Invexu.
Tento měsíc:
Přesvědčoval na Invexu stovky teneagerů, aby se nevraždili kvůli *Quakovi* zadarmo.

agentka a gladiátor

Progamingové hry teď letí. Byly hlavní událostí na letošním Invexu, jsou tématem rozhovoru v tomto čísle a velkou věcí ve světě multiplayerových hráčů. Tou bude jistě i recenze nováčka týmu GameStaru – Pavla Prouzy – nového *Unreal Tournamentu*, tentokrát s podtitulem *2003*. Už vydané demo této hry dokázalo, že se můžeme těšit na nový skvělý týmový mód Bombing Run, který bojové hry v arénách posouvá mnohem blíž ke sportovnímu utkání, s tak trochu dekadentní image.

Ani tento velký comeback však nic nemění na skutečnosti, že nejsladším zážitkem pro příznivce nekompromisní akce je návrat krásné vražedkyně Cate Archer. James Bond v sukních se v *No One Lives Forever 2* představuje v ještě spanilejší podobě než v povedené jedničce a „na triko" si hru vzal sám Ivan. Zajisté se tak můžeme těšit na vyčerpávající a naprosto logické zdůvodnění, proč je právě Cate ta nejlepší žena na světě.

Koneckonců, tohle číslo se šéfredaktor skutečně vyřádil. Zcela nečekaně se vrhl například na zdánlivě suchopárnou ekonomickou strategii *Industry Giant II*, aby se posléze dobral překvapivého zjištění, že kapitalismus může být i zábava. Alespoň pokud ho hrajete na počítači… Kromě toho se nechal zaujmout také mile výstřední strategií *Beach Life*, která ho oslovila jak svou romantickou exotikou, tak třeba i jedním z nejzajímavějších herních soundtracků, na kterém k tanci, práci i k relaxaci hrají například francouzský zvukový čaroděj Laurent Garnier či nejenom prostřednictvím prestižní kompilace Real Ibiza známí Fenomenon.

Naopak Tomáš Mayer brblal. Ale na druhou stranu, nemůže si za to tak trochu sám? No řekněte, vybrali byste si hru s názvem *Jazz and Faust*? Zní to docela bizarně, nemyslíte? A přitom se jedná jen o další obyčejnou adventuru. Pravda, má sice krásnou grafiku, ale také nesmírně nudné zpracování scénáře. Ještěže se mu do počítače dostala *The Thing* – pokračování stejnojmenného Carpenterova hororu. Teprve při ní si trochu spravil náladu. Je sice těžká, ale atmosféra se filmu plně vyrovná.

Dekadentní se může zdát simulace nejnudnějšího sportu na světě – kriketu. Ale pozor, Severin volá: „Ona je dokonalá." A nemyslí tím žádnou živou ženu, ale hru *Cricket 2002*…

Zajímavý osud potkal Ondřeje Macha. Hned zkraje minulého měsíce se mohl obdivovat pokračování jedné z nejpůsobivějších strategických sérií *Total War*, zhruba v polovině září se pro změnu svezl tankem ve *Steel Beasts* a v jeho samém závěru splynul s druhy ve zbrani v jednom z potenciálních hitů čísla – ve hře *Battlefield 1942*. Na něm se navíc vyřádil nejenom s armádním nasazením hodným jeho pověsti redakčního militaristy, ale také v kooperaci s Pavlem Prouzou, jenž mezitím pečlivě otestoval multiplayer.

Podobně se v osidlech druhé světové neztratil ani Pavel Mondschein, který všem, kdož se rádi dostávají z obtížných situací, zřejmě doporučí strategickou third person akci *Prisoner of War*. V ní je úkolem uniknout z německého zajateckého tábora.

Naše RPG specialistka Gef se pak prostřednictvím hry *Prince of Qin* vypravila pro změnu na exotický výlet do starobylé Asie. Jakkoli tato hra nepřesahuje průměr, rozhodně se nejednalo o zbytečně vynaloženou energii. A když už Gef jednou na Dálný východ zavítala, nelenila a jala se proniknout do nevšedních tajů a pravidel čínské společnosti v budovatelské strategii *Emperor: Rise of the Middle Kingdom*.

Co bych ale povídal. Celkem na vás čeká rovných 17 her. Pokud jste si minule vsadili na tohle číslo, vyhráli jste.

L. P. Fish

PC

42 Battlefield 1942
56 Beach Life
61 Crazy Taxi
52 Cricket 2002
62 Emperor: Rise of the Middle Kingdom
58 Industry Giant II
54 Jazz and Faust
48 Medieval: Total War



70 Necromania: Trap of Darkness
36 No One Lives Forever 2
68 Prince of Qin
66 Prisoner of War
65 Pro Soccer Cup 2002
71 Red Shark
60 Steel Beasts
46 The Thing
32 Unreal Tournament 2003

LUKÁŠ ERBEN
Odborník na:
vše, s čím si nechtějí špinit ruce ostatní
Hra měsíce:
VAG-COM, *NOLF2*
Zážitek měsíce:
Doprava v Praze – privátní i hromadná
Tento měsíc:
Zpátky do poslucháren. Ach jo!

GEF
Odbornice na:
zmatek v jakékoli podobě
Hra měsíce:
Emperor: RotMK
Zážitek měsíce:
Účinky kladiva na stávkující monitor
Tento měsíc:
Pendlování mezi Prahou a severními Čechami dokázala přerušit jen chřipka a obíhání úřadu.

TOMÁŠ SUCHOMEL
Odborník na:
simulátory, moučníky, tvrdý ware
Hra měsíce:
Mafia
Zážitek měsíce:
Manipulátor davů L. P. Fish
Tento měsíc:
Strávil víkend v nedigitalizovaném lese, tak alespoň mačkal suky, jestli se mu povede strom resetovat.

E. A. SEVERIN
Odborník na:
sport, Laru, Cryo, E. A. Poea
Hra měsíce:
Mafia
Zážitek měsíce:
Sedm sedmhvězdičkových metax
Tento měsíc:
V Halicarnassu si udělal čtvrtý zářez do pažby sedmi divů světa. Těch sedmiček bylo nějak hodně.

LIBOR VACATA
Odborník na:
RPG, akce, magii
Hra měsíce:
Mafia
Zážitek měsíce:
Slavia : Mouscron
Tento měsíc:
Snažil se psychicky i fyzicky připravit na invexovou show. Marně…

unreal tournament 2003


Pořádně!
Za co tě platím?


Chlape, nahoře nikdo není! Tady jsem!





intro

Intro je vlastně jediný prvek, který skutečně evokuje podobnost se sportovním kláním. Proti sobě nastupují dvě trojice gladiátorů, jedni lehce geneticky upravení lidé a druzí skutečná bojová monstra. Dav šílí, atmosféra připomíná ze všeho nejvíc wrestlingový mač. Jeden odvážlivec skočí do uličky před agresivního gladiátora a dostane takovou, že odletí pěkných pár metrů za mantinel. Světla svítí, falešná pára halí pódium a jeden z bojovníků jde vylosovat mapu. Je vybráno, atmosféra houstne, a začíná odpočítávání. 5, 4, 3, 2, 1... Vítejte do *Unreal Tournamentu 2003*.



Před několika lety (a prakticky současně) se v oblasti počítačové zábavy objevily první vlaštovky nového trendu multiplayer-only her – tituly *Unreal Tournament* a *Quake III Arena*. Přestože *UT* zpočátku působil pouze jako doplněk ke hře od legendárních id Software, našel si po vydání minimálně tolik fanoušků jako *Q3A* a díky spoustě různých módů vydržel mnohem déle na výsluní on-line her. Po mnoha odkladech se letos v září objevilo demo *Unreal Tournament 2003* a vzbudilo velký zájem a nadšení; herní komunita totiž konečně měla v rukou důkaz, že co se kvality týče, pokračování půjde ve šlépějích svého předchůdce.

Umělá inteligence opravdu inteligentní

Ti z vás, kteří nedisponují rychlým a stabilním připojením na internet nebo soukromou sítí (LAN), nevěšte hlavu! Autoři se sice kasali, že boj proti botům by měl být spíše novým sportovním odvětvím, ale není třeba brát jejich prohlášení doslova. Singleplayer je vlastně jakási liga, do které se ze všeho nejdřív kvalifikujete v přípravných deathmatchových kláních. Pokud se propracujete k turnaji, dostanete na výběr z několika botů, přičemž na každou mapu si můžete přibrat ty, kteří se vám zdají pro dané prostředí nejvhodnější. Každý bot totiž disponuje specifickými vlastnostmi, jako je rychlost, vůdcovství nebo přesnost střelby. Vybráno tedy máte, nyní ještě musíte spolubojovníkům přidělit jejich specializaci – například obránce či útočník –, a můžete se vrhnout do akce. Během boje můžete boty omezeně ovládat pomocí rádiových příkazů, ale moc si od toho neslibujte, na příkazy nereagují zrovna dvakrát ochotně...

Turnaj je prakticky stejný jako v předcházejícím *UT*. Zvolíte herní mód, vyhrajete v něm pár map a přejdete do dalšího. Tímto stylem se postupně dostanete až k finálním bitvám... Jak jsem se již zmínil, ono vývojáři hlasitě proklamované sportovní pojetí hry se nekoná; prostě musíte vyhrát za každou cenu. A teď mě napadá ještě jedna věc: nebylo by možná od věci zahrnout do hry třeba možnost náhodného nasazování protivníků nebo opakování map s různými týmy. Takto se vás možná časem zmocní pocit, že všechno je „až moc nalinkované".

Boti v *UT 2003* naštěstí nenásledují současný trend, a nejsou tedy pojímáni jen jako nutné zlo. K dispozici jsou v osmi variacích obtížnosti, od amatérů až po neomylné střelce s geniální bojovou taktikou. Nejvíce mě ale potěšilo, že boti nemají žádné přednastavené dráhy pohybu a po mapě běhají tak, jak se jim zrovna chce nebo jak je potřeba. Nestane se, že by se zasekli na místě a čekali na nějakého samaritána, který by je fragem sprovodil ze světa. Krom toho používají i širokou škálu speciálních pohybů, o kterých se dočtete v jiném odstavci. Přestože nejlépe jsou uzpůsobeni na klasický deathmatch, fungují dobře i v dalších módech, kde je třeba prokazovat jisté taktické schopnosti.

> Singleplayer je liga, do které se kvalifikujete v přípravných deathmatchových kláních.

Celkově vzato, *UT* boti disponují nejlépe zpracovaným systémem umělé inteligence, s nímž jsem se v poslední době setkal.

Hromada módů, ostatně jako vždycky

Základním stavebním kamenem každé pořádné onlinovky jsou její herní módy. *UT 2003* nepřináší v tomto směru žádné velké překvapení, ale přece se nějaké ty novinky najdou. Deathmatch i team deathmach jsou klasikou, bez kterých se multiplayer neobejde. V zásadě to samé můžeme prohlásit i o CTF neboli

ladíme na vyšší výkon

Rozlišení

Unreal Tournament 2003 sice nabízí úžasné efekty, ale zároveň běhá poměrně dobře i na průměrných systémech. S procesorem 1,4 GHz a GeForce3 můžete hrát plynule s plnými detaily na 1024 × 768. Pro další stupeň 1280 × 1024 potřebuje již kartu GeForce3 a procesor 1,6 GHz, jinak si grafickou nádheru nevychutnáte. Hrát je možno s 600 MHz a GeForce3 v rozlišení 640 × 480 a 16bitové barevné hloubce. Musíte ale zredukovat všechny položky grafických možností na minimum. S kartami, které nepodporují DirectX 8.1 (Voodoo5, TNT2, GeForce1/2 MX), vám budou některé efekty odepřeny a počítejte s horším výkonem.

RAM/Pevný disk

Pro Windows 98/ME nebo Linux potřebujete minimálně 128 MB RAM, pro Windows XP by to mělo být alespoň 256 MB. *Unreal Torunament* požaduje na disku gigantických 2,5 GB. Je dobré předem defragmentujtovat disk, aby se data nerozdělovala, a zbytečně tak neprodlužovala dobu nahrávání.

Tuningové typy

Tip 1: Zvolte nižší hodnotu pro „Texture Detail" a „Level Detail", z čehož bude rychlost hry profitovat nejvíce.
Tip 2: Abyste získali ještě více framů, taktéž snižte nastavení u „Character Detail" a „Physics Detail".
Tip 3: Vypnuté stíny a dynamické zdroje světla pomohou zvláště staršímu grafickým kartám.
Tip 4: Deaktivované „Detail Textures" a „Coronas" dodají ještě několik fps.
Tip 5: Snižte hodnotu prodlevy stop po boji (Decal Stay). To zvýší rychlost bez zhoršení grafiky. Ještě víc získáte, pokud položky vypnete úplně.
Tip 6: Aktivujte „Nízké detaily zvuku" a zvolte nízkou kvalitu hlasů.
Tip 7: Nejednoduší cesta ke zrychlení je redukce rozlišení a barevné hloubky. Experimentujte, až naleznete kompromis mezi rozlišením a stupněm detailů.
Tip 8: U moderních 3D karet s pamětí DDR můžete klidně zvolit barevnou hloubku 32 bitů. Nezaznamenali jsme žádný velký zlom (až na procesor 600 MHz a nižší) a grafika vypadá o trochu lépe.

výkonnostní tabulka

		TNT2 (32 MB)	Voodoo5	GeForce1/2 MX	Kyro 2	GeForce2/4 MX	Radeon 8500	GeForce3/4 Ti	Radeon 9700
Procesor 600 MHz	(min. detaily) 640 × 480 × 16	■	■	■	■	■	■	■	■
	(min. detaily) 1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 700 MHz	(max. detaily) 1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max. detaily) 1280 × 1024 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 1000 MHz	(max. detaily) 1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max. detaily) 1280 × 1024 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 1400 MHz	(max. detaily) 1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max. detaily) 1280 × 1024 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 2000 MHz	(max. detaily) 1280 × 1024 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■
	(max. detaily) 1600 × 1200 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nemožné, případně absolutně nehratelné ■ silně trhané, prakticky téměř nehratelné ■ trochu trhané, ale ještě hratelné ■ naprosto plynule hratelné











capture the flag. Jistě si pamatujete, co se stalo, když se CTF poprvé objevil jako přídavný mód pro *Quake II*. Během krátké doby se nehrálo takřka nic jiného… Pro případ, že vás tento evergreen minul, zopakujme si v rychlosti pravidla: proti sobě nastupují dva týmy a jejich hlavním úkolem je ukrást z protivníkovy základny vlajku a donést ji do základny vlastní. Podmínkou ovšem je, že se v okamžiku přinesení cizí vlajky do vašeho sídla musí vaše vlastní vlajka nacházet na svém místě. A *UT 2003* přidává drobné vylepšení, na HUDu (Heads Up Display neboli náhlavní obrazovka) je nyní vyznačen směr k protivníkově základně, takže se tak snadno neztratíte.

Oproti původnímu *UT* byl vypuštěn mód assault a domination byl nahrazen módem double domination, který se od svého staršího bratříčka liší v tom, že místo tří stanovišť zabíráte už jen dvě, zato je musíte udržet po dobu deseti sekund. Snadná záležitost, pokud hrajete na nějaké rozlehlejší mapě, naopak v těch „komornějších" se můžete těšit na krvavé boje, při kterých jde doslova o každou vteřinu. Zcela novým módem je pak bombing run, který měl zvýraznit onen pokus o posun *UT 2003* směrem ke sportovním hrám. Zde máte za úkol zmocnit se míče a donést ho do soupeřovy brány, respektive základny. Pokud míč zrovna držíte, nemůžete střílet, zato lze míč přehazovat mezi hráči… Bombing run je prostě takové malé rugby. S boty se to moc hrát nedá, ovšem s lidskými spoluhráči se budete bavit opravdu královsky. Nicméně, jistě dojdete brzy k závěru, že by se vám hodila malá mapka indikující polohu spoluhráčů. Takhle jsou hody do dálky nejistou sázkou do loterie.

Mutátory naštěstí v *UT 2003* zůstaly a stejně jako v původní hře s nimi můžete modifikovat vlastnosti boje. Velká škoda, že si s nimi tvůrci nedali větší práci a že je jich tak málo. Klasický je instagib, kde jeden zásah znamená smrt. K němu přibyl zoom instagib, který je o tom samém, ale pouze se shock rifle. Low gravity kupodivu oslabí gravitaci, vampire vám doplňuje zdraví, když zasáhnete oponenta. Další mutátory jsou pak celkem nevýrazné a můžeme jen doufat, že fanouškovská komunita časem doplní nějaké vlastní.

Úplnou novinku *UT 2003* představuje adrenalin, který sbíráte ve formě velkých pilulí rozházených po mapě, ale také třeba likvidací protivníků. V momentě, kdy úroveň adrenalinu dosáhne hodnoty 100, můžete pomocí klávesové zkratky aktivovat speciální vlastnosti, z nichž některé jsou obzvláště vypečené. Tak třeba neviditelnost nadělá vašim nepřátelům takové potíže, že po chvíli nebudou tušit, kde jim hlava stojí, případně leží… Krom toho máte po celou dobu k dispozici i speciální pohyby a skoky, které představují rozšíření „dodge" z původního *UT*. S pomocí

level editor

Chcete tvořit vlastní světy pro *UT 2003*? To umožňuje editor jménem Unreal-Ed, dodávaný společně se hrou. Ovládání bylo oproti předchozí verzi decentně zjednodušeno. Mimo jiné je nyní podstatně jednodušší vyrobit úroveň z „Prefabs", tedy hotových schodů nebo stěn. I rozmístění zbraní, startovních pozic a světelných zdrojů funguje mnohem rychleji, jednoduché mapy jsou tak hotové v řádu minut. Třetí CD obsahuje ještě další nástroje pro autory módů. Najdete zde osekanou – ale pro příležitostné kutily naprosto dostačující – verzi profesionálního animačního programu Maya. Navíc jsou zde programy jako U-Paint, kterým můžete měnit textury přímo na postavě. Dále je zde speciální úroveň, která předvádí fungování a programování vozidel.

zbraně – UT vs. UT 2003

Unreal Tournament

Translocator: Primární mód: vystřelení paprsku. Sekundární mód: teleportace, zbraň má neomezeně použití.



Impact hammer: Primární mód: delší nabití, větší účinek. Sekundární mód: rychlá, málo účinná.



Enforcer: Primární mód: jedná přesná rána. Sekundární mód: více ran, větší rozptyl; bylo možné mít zároveň dva enforcery.



ASDM: Primární mód: rychlý energetický výboj. Sekundární mód: svazek výbojů; obrovská exploze kombinací módů.



Pulse gun: Primární mód: jednoduchý svazek energie. Sekundární mód: dlouhý paprsek.



Bio rifle: Primární mód: slizové koule, přilepí se po dopadu na stěnu. Sekundární mód: po chvíli nabíjení obří koule.



Minigun: Primární mód: přesná střelba s krátkým náběhem. Sekundární mód: vysoká kadence, zbraň ale musí být již střelbou zahřátá.



Flak cannon: Primární mód: rozptýlené šrapnely, na blízko vždy smrtící. Sekundární mód: explodující granáty se šrapnely, které se 5× odrážejí.



Rocket launcher: Primární mód: vystřelí 1 až 6 tepelně naváděných raket. Sekundární mód: vystřelí 1 až 6 raket.



Sniper rifle: Primární mód: jednoduchá střela. Sekundární mód: střelba se zoomem; jedna z nejsilnějších zbraní ve hře.



Redeemer: Ultimativní zbraň s pouze jedním módem střelby, zničí skupinku nepřátel jednou ranou.



Ripper: V *UT 2003* se nevyskytuje. Primární mód: střílí ostré kotouče. Sekundární mód: kotouče při nárazu explodují.



Unreal Tournament 2003

Translocator: Stejná funkce, jenom je nyní zbraň limitována pěti náboji a nedá se dobíjet.



Shield gun: Primární funkce jako u impact hammer. Sekundární aktivuje nepříliš účinný štít.



Assault rifle: K dispozici od začátku. Primární mód: lehký kulomet. Sekundární mód: středně silný granátomet.



Shock rifle: Až na vzhled zaměřovače je zbraň identická s ASMD.



Link GUN: Nástupce pulse gunu, primárním módem způsobuje větší škody.



Bio rifle: Stejné funkce jako v *UT*.



Minigun: Primární mód: delší náběh, lepší kadence a účinky. Sekundární mód: okamžitá střelba, malá kadence



Flak cannon: Na dálku nepoužitelný, šrapnely se již neodrážejí 5×, ale pouze 1×.



Rocket launcher: Primární mód: jedna raketa bey navádění. Sekundární mód: až 3 rakety, ale výrazně pomalejší.



Lighting gun: Obdoba sniper rifle, pouze při střelbě upozorní díky jasnému blesku na vaši pozici.



Redeemer: Stejné funkce jako v *UT*.



Ion painter: Primární mód: označí oblast, kam vypálí orbitální iontové dělo. Sekundární mód: to samé, ale s použitím zoomu.







Uvidíte zkušenějšího hráče, jak přiskočí ke zdi, dvakrát se od ní odrazí a na konci přeskočí na druhý konec místnosti efektním saltem.

double jumpu můžete provést dvojité salto, a dostat se tak na vzdálenější místa, wall jump zase umožňuje odrazit se od zdi. Skoky můžete různě kombinovat a často uvidíte zkušenějšího hráče, jak třeba přiskočí ke zdi, dvakrát se od ní odrazí a na konci přeskočí na druhý konec místnosti efektním saltem.

Důsledkem těchto specialit je značné zrychlení hry oproti původnímu *UT* a příklon ke stylu *Q3A*. Pokud ale nepatříte mezi vysloveně skalní fanoušky *UT*, nebude vám to vadit. Spíše naopak.

Bez dobrých map to nejde...

... a v *UT 2003* jsou naštěstí mapy více než dobré. Je jich celkem sedmatřicet, což je číslo vpravdě úctyhodné. Téměř polovinu z nich pak zabírají mapy pro deathmatch, zbytek je rovnoměrně rozdělen mezi týmové módy. Každý si určitě najde level, který bude vyhovovat přesně jeho vkusu, různorodost je totiž úžasná – najdete vše, rozsáhlými exteriéry počínaje a intimním prostředím, vhodným pro duely konče. Bez výjimky jde o architektonicky dokonalé kusy, vyšperkované do poslední detailu, s promyšlenými spawn pointy i rozmístěním zbraní. A variabilní jsou i prostředí, kde se souboje odehrávají – ocitnout se můžete třeba v egyptském chrámu, v zalesněných kopcích nebo futuristických mrakodrapech, kde se dokonce setkáte i s jump-pady á la *Quake*.

A další dobrá zpráva... Tvůrci se rozhodli, že přepracují a do hry začlení některé z nejpopulárnějších map z předcházející verze. Znovu se tak setkáváme s Facing Worlds, čistě sniperskou mapou pro CTF, kde proti sobě stojí dvě vysoké věže a odkud může obratný sniper bez větších problémů zneškodnit prakticky kohokoli na mapě, pokud jej ovšem dřív nezabije sniper z druhé věže. Dále tu máme třeba Phobos II, Lava Giant II a tak dále. Všechny remaky lze bez rozpaků označit jako povedené.

Zbraně ano, ale méně ostré...

UT přinesl zbraně velmi originální, výborně graficky i zvukově zpracované, a i když si na ně hráč musel chvíli zvykat, byly jednoduše řečeno perfektní. Některé z nich byly ale možná až přehnaně silné. Mám na mysli především raketomet s možností vystřelit najednou



Kdybych to byl věděl, tak bysem sem nechodil!







Ta žena tančí šíleně. Kousla ji tarantule!

až šest tepelně naváděných raket nebo šest granátů. Na druhou stranu bylo navýsost zábavné raketomet nebo třeba flak cannon používat. V *UT 2003* však došlo ke změně. Zbraně už nejsou tak účinné. Proč to? Na vině je zřejmě fakt, že ve hře se začali až příliš často objevovat nováčkové, kteří se prostě postavili do úzké chodby a naslepo střídali ve víře, že se jim snad někdo připlete do cesty. Nebylo sice těžké se jich jednoduše zbavit, ale pokud se sešlo na jednom serveru vícero takovýchto hráčů, hratelnost rapidně klesala.

Většina zbraní v *UT 2003* je převzata z předchozí verze, nicméně nebude od věci, když si je trochu připomeneme (detailní srovnání zbraní z obou verzí *UT* najdete v samostatném rámečku): shock rifle střílí buď blesky klasické nebo kulové, které jsou pomalé, ale při zásahu způsobují větší škodu. Když se vám však povede již letící kulový blesk zasáhnout v primárním módu, následuje velmi účinná exploze. Bio rifle je těžká na ovládnutí, ale může velmi dobře posloužit při obraně. V obou módech pálí zelený sliz, v sekundárním je ho o dost více a pro toho, kdo s ním přijde do styku, znamená okamžitou smrt. Minigun je pastva pro oči, po ukončení střelby se hlaveň pomalu dotáčí a lehce se z ní kouří. Jedním slovem nádhera. V sekundárním módu se o něco sníží kadence, účinek zůstane stejný, hlaveň se však roztočí mnohem dřív než obvykle. Raketomet je bohužel lehce vykastrovaný, v primárním módu můžete vystřelit jen jednu raketu, která sama o sobě není smrtelná, nebo vypustit rakety až tři, a to v sekundárním módu. Tam ke všemu poletí o něco pomaleji. A nakonec tu máme dvě ultimátní zbraně – redeemer a ion painter. Zajímavý je ion painter, který můžete použít jen v otevřeném prostoru. Vyznačíte jím cíl a na místo určení se v mžiku snese laserový paprsek, který zabije vše živé v okruhu desítek metrů.

Engine na jedničku s hvězdičkou

Unreal Warfare engine je něco neuvěřitelného. Textury na hranici současných technických možností pokrývají vysokopolygonové modely, světelné efekty, detaily jako je pára, kouř, mlžný opar nebo blesky… Na co si jen vzpomenete, to vám grafika v *UT 2003* nabídne. Nakonec se do hry podařilo začlenit i slibovaný Karma engine, který realisticky zpracovává pohyb postav. Po zásahu raketometem tak například odletíte o pořádný kus dál, opravdu dobře vypadá také pohyb při speciálních skocích. Vysokou kvalitu vykazuje i zvukové zpracování, převážně metalová hudba dobře podbarvuje jednotlivé akce opravdu výtečně. Hlášky botů a komentátora dopadly o něco hůř, ale ty naštěstí můžete vypnout.

Hru lze spustit v rozumném nastavení i na průměrných strojích s procesorem pod 1 GHz.

Teď možná brbláte něco jako: Hmm, tak to zase dostane hardware zabrat. Ale mýlíte se. Hru lze spustit v rozumném nastavení i na sotva průměrných strojích s procesorem pod 1 GHz a grafickou kartou na úrovni GF2 MX. Autoři tuhle ošemetnou stránku věci vyřešili opravdu skvěle a patří jim za to naše hluboká poklona. A jásat mohou i modemáři, kterých je v Česku bohužel stále ještě většina. Síťový kód je totiž optimalizován a i s pingem okolo 150 ms se dá rozumně hrát bez lagů.

Konec dobrý, všechno dobré

UT 2003 sice překvapuje spíš detaily než nějakými zásadními změnami, nicméně opět jde o skutečně pečlivě propracovanou hru, jejíž kvalita nezakolísá v žádném klíčovém aspektu. Právě naopak, svým dokonalým technickým zpracováním, zásobou variabilních map a spoustou zajímavých drobností slibuje zábavu na dlouhou dobu jak pro svátteční hráče, tak pro skutečné profíky, kteří tráví hraním onlinovek většinu dne. Myslím, že po *Battlefieldu 1942* tu máme dalšího žhavého kandidáta na titul On-line hra roku 2002.

Pavel Prouza
02G0326

ut 2003 je

- skutečně vypilovaná akce
- hratelný i na slabších počítačích
- důstojným pokračováním

ut 2003 není

- originální
- pro hráče s pomalými reflexy
- *UT* v lepší grafice

UNREAL TOURNAMENT 2003

Výrobce: Epic • **Vydavatel:** Infogrames • **Minimální konfigurace:** PII 600, 128 MB RAM, HDD 2,5 GB, 8× CD, 32MB 3D karta • **Doporučujeme:** P4 1,6 GHz, 512 MB RAM, HDD 2,5 GB, 64MB 3D karta • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.unrealtournament2003.com

VERDIKT: Adrenalinová akce, která sice nenabídne nic, co byste už neviděli, ale výborně vypadá a ještě lépe se hraje.

91%

no one lives forever 2





„Řekla jsem jen omráčit, Armstrongu, a ne mu přemístit hrudník na místo páteře!"



Banánovou slupku Cate používá třeba na policisty, jež nesmí zastřelit. Ještě před vydáním hry avizovaný vtípek funguje skvěle a navíc opravdu rozesměje.



V novém pokračování se na vás valí nádherný příběh, báječný humor, vynikající atmosféra, a jedno překvapení za druhým včetně akčních.

Některé chvíle jsou opravdu výjimečné. Například, když John Lennon navrhne Stu Sutcliffovi a Paulovi McCartneymu, že založí rockovou kapelu. Nebo třeba také když neznámý fotograf nafotí pro módní časopis sadu snímků jakési blondýnky jménem Norma Jean. Někdy prostě stačí málo, aby se svět rázem změnil a my se na něj dívali úplně jinak. Nejčastěji nápad nebo podnětná myšlenka a odhodlání dotáhnout je do konce. Stejně tak ale i dobrá vůle či špetka přesvědčení, že řada lidí nejsou zabedněnci, již podléhají komerčním trendům, věří pouze na silácká gesta a jejich rozhled končí u programové skladby televize Nova či časopisu Spy. Když se všechny hodnoty protnou, je na světě – originál. Nic více a nic méně než čistý, jasně pozitivní a všeho balastu zbavený kousek.

Nedokážu posoudit, zda jsem toho v počítačových hrách zažil hodně či málo, jsem však přesvědčen, že rozhodně ještě nikdy ne tolik, jako zažívám nyní. Už z prvního dílu *No One Lives Forever* jsem měl pocit, že právě díky takovým hrám možná budou jednoho dne brát virtuální zábavu vážně i její současní kritici. A dnes? Je to ještě mnohem lepší. I v novém pokračování se totiž na vás valí nádherný příběh, báječný humor, vynikající atmosféra, ale také jedno překvapení za druhým včetně těch akčních.

Když ona je tak...!

NOLF 2 je titul, který se skutečně báječně hraje. Je přímočarý, nápaditý, svižný, a také – a s tímhle slovem se v této branži zase tak často nesetkáme – nadmíru romantický. Tak, jak už jsme to zažili několikrát předtím, se i zde potvrzuje, že zasadíme-li do divokého prostředí ženský element s rozmyslem a s citem, mohou se udát neobyčejné věci. Dnes už není asi náhoda, že postavy něžného pohlaví se v počítačových hrách řadí k těm nejoblíbenějším. Psychology to může těšit zejména s přihlédnutím k faktu, že ženy většinou nenávidí jen zakomplexovaný hlupák, zatímco chlap jak má být či skutečný gentleman je obdivuje a bere takové, jaké jsou. Skutečnou příčinu však asi budou nejlépe znát jen samotní hráči. Buď jak buď, je v našem případě jasné, že bez ohledu na dostatečně průkazné obsahové i technické kvality má hra svou velkou devizu v tom, že se v ní vše točí kolem hlavní hrdinky Cate Archer. Její charisma Jamese Bonda v sukních je pro svět počítačových her požehnáním.

Neohrožená agentka navíc od minulého dílu prošla očividnou proměnou. Svému živému předobrazu, kterým se v průběhu příprav prvního dílu stala fotomodelka a příležitostná herečka Mitzi Martin, už není příliš podobná. Její tvář doznala jemnějších rysů, postava pak střízlivějších proporcí, pohyb výraznější elegance a povaha větší rozvernosti. Cate zkrásněla. Vydala se zcela jinou cestou než Lara Croft, kterou její popularita stála prvotní výjimečnost a identitu, když ji nejprve vlastní vývojáři a posléze špatná filmová produkce přizpůsobili publiku zbožňujícímu drsné a eroticky vyzývavé symboly. Mnozí budou nepochybně Cate s Larou srovnávat, ale to je chyba. Dalo by





Kořením pokračování jsou hlavně příběh a hratelnost, ale neméně působivé jsou i některé grafické detaily. Třeba padající vysílač vířící lavinu sněhu a hlíny.



„Jsem veselý klaun, jehož budou brzy všichni nenávidět."

Tam, kde Lara pálí o stošest, hází Cate svým nepřátelům pod nohy slupky od banánů.

se totiž říci, že tam, kde Lara pálí z Uzi o sto šest, Cate hází nepřátelům pod nohy slupky od banánů, přičemž si stihne ještě pudrovat nos a nonšalantně si nasazovat tmavé brýle. Zdaleka tím však neztrácí nic ze své neohroženosti, pouze jakoby jen glosovala současnou přemíru drsných, avšak většinou zcela bezobsažných póz v nejrůznějších kulturách a subkulturách. Jako archetyp je studánkou čerstvé vody, svěžím vánkem hladícím každého hráče, oceňujícího u ženy přirozenost a důstojnost, které nemají zhola nic společného se sebevědomou, avšak falešnou křečí třeba americké Nikity, ve skutečnosti jen zabíjející vnitřní křehkost Bessonovy původní předlohy. Cate je zkrátka ta, kvůli které se na hru i na její děj neskrývaně těšíte.

tvář a hlas

Virtuální původ krásné a nehrožené agentky Cate Archer jste si mohli přečíst již v recenzi na první díl série *No One Lives Forever* v GameStaru 25. Nyní si ale její osobnost představme opravdu zevrubně a takříkajíc ve skutečnosti. Pomineme-li záslužnou myšlenku vývojářů na neotřelý archetyp světa počítačových her, zrodila se Cate především protnutím půvabů dvou okouzlujících a talentovaných žen.



Nevšední brunetka **Mitzi Martin** je onou dívkou, která na samém počátku stála tvůrcům modelem k vytvoření Cate Archer. Někdejší manekýnka módní agentury Elite a příležitostná herečka je u nás prakticky neznámá. Kromě reklamní kampaně na první díl *No One Lives Forever* se s ní mohli setkat jen pozorní filmoví diváci ve snímku Harley Davidson a Marlboro Man, kde hrála po boku Mickeyho Rourka a Dona Johnsona.



Věřte nebo ne, ale právě tato křehká plavovláska vetkla Cate Archer její libozvučný a eroticky podmanivý alt, ceněný herními fanoušky i odborníky na dabing. Jmenuje se **Jen Taylor**, a kromě namlouvání počítačových her (na svém kontě má tituly jako *Halo* či *Aliens vs. Predator II*) je již několik let také úspěšnou rádiovou DJkou v Seattlu. Také ona na okamžik zazářila na filmovém plátně, a to v nezávislém nízkorozpočtovém snímku Mrs. Baker.

Sixties jako atmosféra

Dalším klenotem zasazeným do virtuálního náhrdelníku nového *NOLF* je atmosféra. Pro počítačovou hru jeden z nejdůležitějších atributů. Ta vychází z konceptu, na kterém se hra zrodila a jehož základní myšlenkou byla dobrodružná akce, jejíž hlavní postava nebude jen svébytná sama o sobě, ale vyjde také z prostředí, které je dostatečně zajímavé a současně přístupné co nejrozsáhlejšímu publiku. Hovoří se zde o takzvané sázce na sixties neboli na optimistický duch šedesátých let, který v sobě pojí aspekty bezpečí a oddechu (po světových válkách žil svět už bezmála dvacet let v klidu), pokroku (moderní technické výdobytky si už mohla dovolit nejenom elita, ale i nejširší vrstvy střední třídy) a rovněž tak dobrodružství (v důsledku obliby a rozmachu cestování). Doba se projasnila, předsudky ustoupily. Tento pocit svobody relativně v materiálním dostatku, třebaže jen v tzv. západním bloku, umožnil lidem dobře se bavit, což vedlo k rozkvětu kultury a nových trendů – stejně tak tedy k popularitě Beatles, hippies, marjánky i minisukní. V takovém světě se dobře cítily také ženy, neboť jim poskytl šanci vymanit se z obvyklé role hospodyň a svým pánským protějškům se vyrovnat i bez feministických berliček třeba jenom tím, že budou, jak říkají Francouzi – chic.

Na druhou stranu, s ohledem na časté mrazivé závany studené války, lidé ale nepřestali hledat ani své hrdiny. Protože se jim však ve skutečnosti a hlavně fyzicky nemohli přiblížit, zvěčnili si je skrze literaturu a filmové plátno. K těm nejtypičtějším se zařadili tajní agenti, již měli demokracii a rokenrol

od nirvany ke cate archer

V případě hry, jakou je *NOLF 2*, nelze opomenout hudební složku. Soundtrack, jehož ústřední téma složil průkopník DirectMusic Nathan Grigg, je dokonale poplatný atmosféře, období i kulisám příběhu. Působí nenápadně, ale je až neuvěřitelné, jak pružně reaguje na změny herního tempa, aniž by přechody mezi dramatickými okamžiky a komickými situacemi působily násilně. Odhalit toto tajemství úspěchu však není těžké. Skrývá se za ním tým v širším měřítku sice ne příliš známých, ale zato vynikajících muzikantů. Kromě multiinstrumentalisty Jacka Klitzmana, výtečného hráče na dechové nástroje, zejména alt a tenor saxofon, v něm objevíme i cellistku Lori Goldston, známou z legendární unplugged nahrávky, kterou v roce 1994 nahrála v New Yorku skupina Nirvana ještě se svým později tragicky zesnulým rockovým zpěvákem Kurtem Cobainem.



Tak si na to pěkně posvítíme! Buď jsme v Rusku, Americe nebo v GameStaru...



Rozmanité lokace skýtají i příležitost k různým typům boje. Hlídače vojenské základny na Sibiři Cate likviduje z úkrytu náboji s jedem ve střelách s dutou špičkou zalitou voskem.





„My Američané milujeme demokracii a víme, co to slovo znamená. A jestli se vám to nelíbí, nakopeme vám prdel...!"

kamerové peklo

Nelze říci, že by ve hře byla na Cate nastražena přemíra pastí a léček. I tak si však naše hrdinka užije perné chvíle v okamžicích, kdy se může zdát, že je všechno „all right", jak říkají Američané, a nikdo v dohledu. Problémy vám způsobí výstražný poplachový systém, spouštějící se na základě informací z průmyslových kamer. Jejich rozmístění ve hře je totiž mnohem hojnější, než tomu bylo v prvním dílu, a také vypečenější, neboť vás mohou vyslídit i přes sklo místnosti, do které na počátku nic zlého netuše vstupujete. I když v arzenálu Cate vždy najdete i nějaké ty střely k jejich zneškodnění, často před nimi budete propadat stejné nervozitě jako šestnáctiletá adeptka konkurzu pro film s Pavlem Liškou.

rozvinutého kapitalismu ochránit před komunistickým Ruskem, jeho satelity a blázny nejrůznějšího druhu. Právě z těchto poměrů vychází i role Cate, perfektně reflektující svou dobu. Naše hrdinka je přesně ta kurážná svéhlavička, napůl aristokratka a napůl chuligánka, z níž se po otcově sebevraždě v důsledku žalu za svou tragicky zesnulou ženou, jež nepřežila porod dcery, stane zatrpklé, ale samostatně uvažující dítě ulice. Z ní ji nakonec osud přivede do náruče Bruna Lawrieho, chápavého opatrovníka a mentora, ale také vysoce postaveného důstojníka tajné služby, aby se pod jeho dohledem stala velmi půvabnou, neohroženou a mazanou dámou. Příkladně emancipovanou slečnou, jež den co den nasazuje svůj život, a přesto si jej dokáže dokonale vychutnat. Je to nevšední svět, a jako takový má pro ten virtuální nesmírnou cenu. Současně je to totiž...

Naše hrdinka je kurážná svéhlavička, napůl aristokratka a napůl chuligánka.

Rozmanitý svět

60. léta se stala v důsledku volnějších společenských norem dokonalou přehlídkou nejrůznějších osobností, které svou image nebudovaly jen na základě vlastního postavení, ale třebas jen nálady či postoji ke svém okolí. Jak už lze tedy tušit, na postavách pro hru se jejich tvůrci skutečně vyřádili. Přátelé Cate jsou příjemní a zábavní, gauneři naopak k popukání. Ve hře se setkáte s důvěrně známými osobami z prvního dílu, ale představí se vám, jak jinak, také nové tváře. Například nechutně zhýčkaný zlosyn, jemuž se přezdívá Režisér a který již od první chvíle prahne po jediném – hlavě Cate. Ten se navenek snaží vystupovat jako přesvědčivý bohém, ale své podřízené – zejména pokud si nechají agentku utéci – mu není zatěžko během několika minut dát slisovat do balíku. Naproti tomu je ovšem bezmocný, pokud mu do jeho podzemní kalendáře zavolá hysterická

kdo chrání svět a kdo mu škodí



Cate Archer: Díky svobodomyslné výchově svého otce nahlížela od dětství na svět jinak než její vrstevníci. Hra osudu způsobila, že z nejlepší londýnské zlodějky šperků se stal svůdný démant trestající lotry všeho druhu.



Magnus Armstrong: V prvním dílu šel Cate po jejím ladném krčku, ale když se setkali, byl to naopak on, kdo dostal za uši. Zemitý Skot si však zachoval charakter i slabost pro krásné ženy a stal se jejím spojencem.



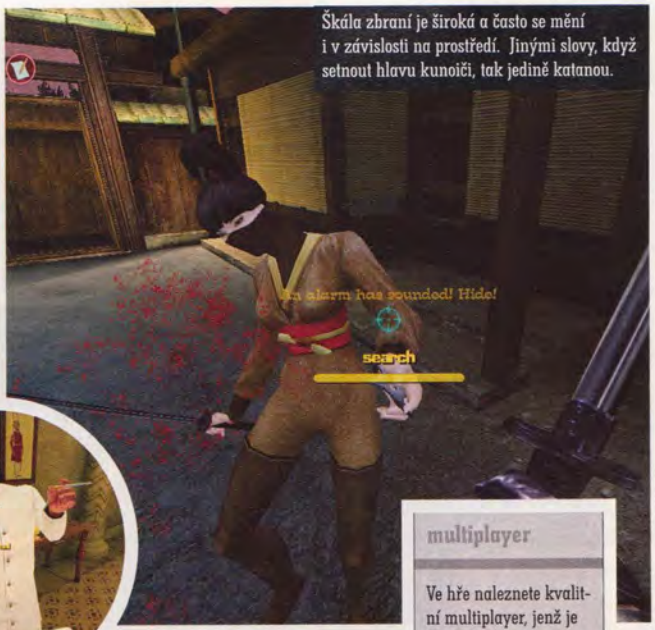
Bruno Lawrie: Jeden z šéfů agentury Unity pro potírání terorismu se Cate ujal jako sirotka a posléze z ní vychoval nejlepšího člena organizace. Svérázné postupy jeho schovanky mu ale přidělávají vrásky na čele.



General Hawkins: Je trefným dloubnutím do amerických mocenských struktur. V rámci poměrů typických pro dobu, ve které se příběh odehrává, zná pouze jediné řešení politických problémů: „Zaútočíme na Rusko!"



„Uklidněte se přáteli! Můžete nám říci, co je na umělcích, jako jsme my, nedůvěryhodného?"



Škála zbraní je široká a často se mění i v závislosti na prostředí. Jinými slovy, když setnout hlavu kunoiči, tak jedině katanou.







Humor byl omamujícím kořením prvního dílu a ve druhém voní stejně lákavě.

matka. Příkladně pitoreskní postavou je nepochybně také „král mimů", zpočátku záhadný a jakoby mírně nad zemí levitující francouzský atentátník a nájemný vrah Pierre. Souboj s ním, jemuž předchází i odhalení jeho skutečné identity, lze právem považovat za jednu z vůbec nejoriginálnějších scén počítačové zábavy. Autoři navíc ku prospěchu scénáře nelpěli na tradicích, takže nejednoho hráče možná překvapí i nové povahy některých starších postav, konkrétně třeba někdejšího úhlavního nepřítele hlavní hrdinky, bývalého skotského sapéra Magnuse Armstronga, který se v druhém dílu stal pro změnu jejím spojencem. Není vyloučeno, že i na přání zahraničních hráčů, kteří ho vyhlásili jednou z nejoblíbenějších figur hry pro jeho šťavnatý slovník a rozšafnost. Je tedy nasnadě, s čím se ve hře setkáte dále.

Humor

Byl omamujícím kořením prvního dílu a ve druhém voní stejně lákavě. Na rozdíl od drtivé většiny současné televizní či kinematografické produkce je prostý tupých vulgarit, laciných gest či křečovitých vtipů za každou cenu. To je ale v případě kvalitních herních projektů již samozřejmost, a možná i proto překračují tvůrci hry zavedené standardy ještě na jiné rovině. V tom je ale nicméně drobný háček. Humor a nadhled obsažené ve hře jsou totiž absolutně dospělé. Spíše než k Austinu Powersovi mají dokonce blíže k noblese nejlepších bondovek. Už na první pohled je tedy jasné, že ponejvíce je ocení ta generace, která s nostalgií v oku vzpomíná na zlatou éru evropského filmu 60. a 70. let s hvězdami typu Jeana Paula Belmonda či Seana Conneryho a jejich skvělých dialogů, s typickými slovními hříčkami, akčními gagy či parodickými výstupy. Pro mladší herní publikum se naopak stane prubířským kamenem jejich dosavadních znalostí a multikulturního rozhledu všeobecně. A to třeba ve chvíli, až bude konfrontováno se scénkami, ve kterých narazí na jméno Freda Astaira nebo při pohledu na ujetou Pierrovu bandu mimů, vrhajících se do řežby s výkřikem „Vive la France" parodujícím patos revolucionářů.

multiplayer

Ve hře naleznete kvalitní multiplayer, jenž je současně odměnou pro ty, kteří příběh dohrají až do konce. *NOLF 2* se soustředí na kooperativní spolupráci více hráčů. Multiplayerovou část tvoří pět kapitol, které jsou propojené příběhem objasňujícím pozadí některých událostí, odehrávajících se v hlavní dějové linii. Do hry se připojí maximálně čtyři agentky Cate a společně plní taktické operace. Zajímavě je vyřešen systém respawnování. Pokud hráč zemře, může vyčkat 30 vteřin, než se automaticky objeví na začátku mapy, nebo ho může vzkřísit některý ze spoluhráčů. V druhém případě mu všechny předměty zůstanou, ale pouze za cenu minimální hodnoty života.



Dimitrij Volkov: Do hry se s ním vrací největší zloduch z prvního dílu a své pověsti nezůstává nic dlužen. Potýká se však s handicapem – od posledního souboje s Cate chodí s tělem v sádře a se srdcem plným pomsty.



Režisér: Zženštilý, rozmazlený, umíněný a nesnesitelně pyšný Ital, připomínající zloduchy z komedií s Budem Spencerem a Terencem Hillem. Pokud nekuje plány na ovládnutí světa, hádá se po telefonu s matkou.



Isako: Krásná a nadaná mistryně bojových umění – tzv. kunoiči. Jejím nadřízeným je Režisér, kterému slouží na oplátku za to, že jí kdysi zachránil život. Často tak ale činí se zatatými zuby a bez respektu.



Atentátník Pierre: Francouz Pierre, vyznačující se rodilým akcentem a neustále zakrývanou tváří, je jednou z nejpitoreskněji-ších postav příběhu. Kromě toho, že vede divadlo pantomimy, příležitostně zabíjí lidi.

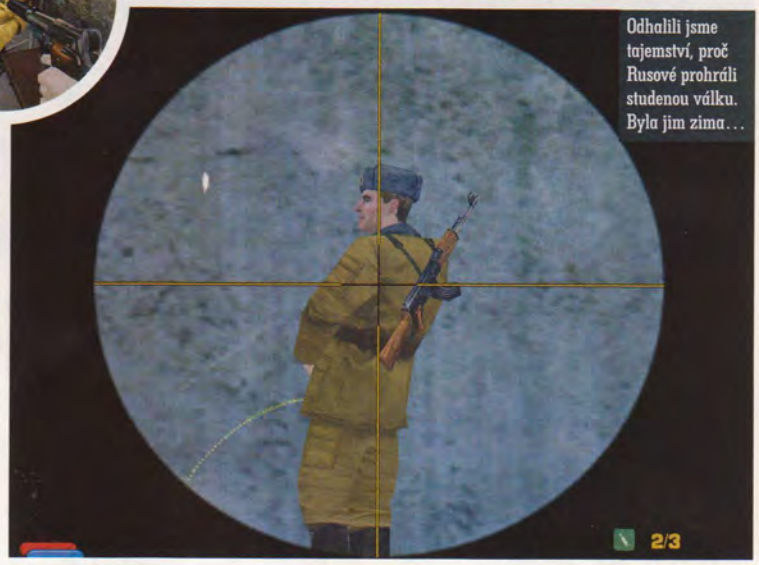




No ano, slečno Archerová. Je to tak! Vy jste opravdu ve druhém měsíci...!







Odhalili jsme tajemství, proč Rusové prohráli studenou válku. Byla jim zima...

Hře nechybí ani geografická pestrost. S Cate se opět podíváte do mnoha koutů světa.

Základem je systém a hra

Pocit naplňujícího zážitku však umocňuje i technologická vyspělost tvůrců z Monolithu. Nový engine LighTech šlape jako hodinky, což umožňuje ani ne tak grafická kouzla, ale po herní stránce především bezproblémový postup vpřed. Vlnící se tráva a stromové listoví ve větru jsou pochopitelně skvělé, ale základní předností *NOLF* je spolehlivost. Herní menu je velmi praktické a přehledné, což hráči umožňuje opravdu pružně reagovat na vzniklé dramatické situace. Výměnu a používání zbraní, jejichž arzenál se oproti předcházejícímu dílu utěšeně rozrostl, lze kombinovat bez většího zdržování. Ostatní nástroje se pak dokonce ještě na základní obtížnosti aktivují v rámci svého konkrétního použití automaticky. Když tedy Cate musí třeba odkódovat zámek nebo umístit nálož, případně jen prolistovat dokumenty, stačí kliknout pravým tlačítkem myši na daný objekt a podržet jej po dobu, než bude akce či práce dokončena. Jednotlivé úkoly jsou pak v rámci všech těchto činností striktně logické, zábavné, ale také a – neděste se toho výrazu – ušlechtilé. Cílem řady misí a poslání není jen zprovodit ze světa své nepřátele, ale rovněž pomáhat civilistům a chránit je, případně pro ně najít i jistou dávku pochopení. Nebudete tedy jen zabíjet ze zálohy, ale třeba také hasit požár. A tak, pokud Fish zmínil v minulém čísle *Mafii* jako hru, kterou mohou hrát bez problémů otcové se svými syny, v tomto případě s nimi mohou před monitor usednout dokonce i jejich moderní či lehce otrlé matky.

Na vrcholu

Po vzoru prvního dílu hře nechybí ani geografická pestrost. S Cate se opět podíváte do mnoha koutů světa. Do Ameriky, Indie, samozřejmě Ruska, ale i na běžným smrtelníkům takřka zapovězený pátý světadíl – Antarktidu, kde v království ledu a sněhu narazíte na projekt jak vystřižený z Akt X. A protože fyzické i mentální schopnosti Cate jsou takovémuto cestování plně přizpůsobeny, užijete si opět množství tajných a dobrodružných průniků do nejrůznějších lokalit i objektů situovaných do atraktivních přírodních či městských kulis. Je opravdu na co se těšit, jak sám mohu potvrdit po zkušenostech z balancování

ve víru tornáda

Souboj Cate a její soupeřky kunoiči Isako ve větrné bouři na parkovišti karavanů je první a současně jednou z celé řady akčních perel druhého dílu *NOLF*. V jeho průběhu se Cate musí nejprve vypořádat s desítkami agresivních kunoiči v bouřlivém povětří blížícího se tornáda. Situace se radikálně změní poté, když jejich šéfku Isako zažene do klasického dřevěného domku z amerického předměstí, který záhy tornádo vycucne ze zemského povrchu. Obě sokyně usilující si navzájem o skalp od té chvíle bojují vysoko ve vzduchu mezi hroutícími se stěnami na prahu kuchyně a obývacího pokoje.









Mohlo by se zdát, že v Indii milují break-dance, ale ve skutečnosti se jen Šílený Harij vztekle dožaduje platby za průchod „svou" bránou.



„Nechte nám aspoň Sibiř, zlí kapitalisté!" Anebo, že by ten vojín říkal něco úplně jiného? Co je to vlastně na tom titulku...?





na horském mostě, z potápění se pod zakotvenou ponorkou či kradmém plížení se napříč exotickými zahradami a paláci vystavěnými velkými moguly a pečlivě střeženými množstvím stráží.

Vrchol hry, na který vystoupáte velmi záhy – vlastně hned v jedné z prvních úrovní, však spočívá především v dokonale zrežírovaných akčních scénách, které uzavírají jednotlivá dějství od začátku hry až do jejího finále. Dalo by se o nich hovořit dlouho a barvitě, ale v takovém případě byste mě asi prokleli, neboť bych vás tak zbytečně připravil o patrně nejbáječnější zážitky, které vám hned tak nějaká další současná hra nepřichystá a recenzent nemá právo vyzradit. Na vaše rozehřátí (či rozehrání?) si dovolím pouze odkrýt jednu z těch prvních, ve které se Cate střetne na ostří nože s neméně atraktivní Isako, soupeřkou z řad kunoiči neboli ninja bojovnic. Ke křeslu vás přibije už samotný počátek tohoto souboje, když uprostřed hejna desítky dalších nepřátel hledáte únikovou cestu z jakéhosi zapadákova v americkém Ohiu, přičemž na obzoru se točí vír tornáda. Právě ten se totiž o něco později stane bouřlivým akčním elementem, jenž pravděpodobně vezme dech i zatraceně zkušeným hráčům. Na to, co zažijete, se opravdu dobře připravte!

Mezník

Už z prvního dílu *No One Lives Forever* jsem měl pocit více než jenom hry – vnímal jsem ji jako pečlivě připravený příběh pro duchem dospělé hráče, jehož tvůrci se dost možná snaží nás všechny upozornit, že virtuální zábava nestojí výhradně na vyčerpávajícím fragování. Ani v případě jejího pokračování bych se nebál nad výsledkem vážněji zamyslet. Domnívám se totiž, že s ním stojíme na jakémsi přelomu. Jeho úspěch nemusí být jen odměnou tvůrcům, ale všem těm, kteří to s počítačovými hrami myslí dobře a hlavně fér. Průkaznou a vkusnou formou totiž může doložit, že počítačové hry lze bez obav považovat za stejně přirozený fenomén, jakým se ve své době ukázal být kinematograf, rádio či televize. Nejenom stát se zdravou formou zábavy a relaxací dětem i dospělým, ale navíc oslovit také kulturně náročnější publikum, které si potrpí na adrenalinové a přitom dostatečně inteligentní rozptýlení u svého PC. V opačném případě má tedy všechny předpoklady k tomu vymanit sféru počítačových her ze stávající škatulky jakéhosi citově pokřiveného světa, v němž si své výsady nárokují sice technicky a informativně vyspělí, avšak agresivní a důležitostí přemožení hulváti či zakomplexovaní adolescenti.

Věřme proto, že kouzlo Cate Archer v budoucnu nikdo neznásilní jen kvůli tomu, aby se učinil zajímavým, či proto, že jej bude tvůrcům jednoduše závidět, případně to vůbec nejhorší – rozhodne se na něm vydělat skrze mediální halas ať již necitlivě zfilmovaným projektem či případně nějakou jinou ještě primitivnější formou typu soutěží dvojnic. Říkám to proto, neboť tahle hra má přesně to, co stále chybí řadě nekritických fanoušků virtuální zábavy, jakož i jejím zavilým kritikům. Duši!

Ivan Šiler
02G0324

> Vrchol hry však spočívá především v dokonale zrežírovaných akčních scénách.

nolf 2 je

- prostě báječný
- přece s Cate Archer!
- že by odměna rozumným a chytrým hráčům?

nolf 2 není

- nic s Angelinou Jolie. Díky bohu!
- o penězích.
- pro milovníky studené války z ruské strany

NO ONE LIVES FOREVER 2

Výrobce: Monolith • **Vydavatel:** Fox Interactive • **Minimální konfigurace:** PIII 500, 128 MB RAM, 32× CD, HDD 1,4 GB, 16MB video karta • **Doporučujeme:** PIII 800, 256 MB RAM, 32× CD, HDD 1,7 GB, 32MB video karta • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** nolf2.sierra.com

VERDIKT: V nádherném dobrodružství s duchem báječné doby vnáší Cate do světa her nejenom inteligentní humor, ale poprvé také něhu a romantiku.

93%

battlefield 1942



Na západní frontě je možná klid, ale tady člověk nikdy neví, odkud přiletí kulka...







Hned úvodem je třeba rozptýlit jeden omyl: *Battlefield 1942* není ani náhodou obdobou *Operation Flashpointu*. Máme-li už *BF 1942* srovnávat s nějakým známým dílem, pak snad s *Unreal Tournamentem*, jenže...

Bojů se můžete zúčastnit ve dvou základních táborech – za Spojence nebo za Osu. Konkrétní národní příslušnost vaší postavy se bude i v rámci zvolené strany konfliktu měnit v závislosti na lokalitě, v níž se boje odehrávají. Tak například u Tobruku bojujete buď v řadách 8. britské armády, nebo v Rommelově Afrikakorpsu. Na ostrově Guadalcanal by ale asi teutonští bojovníci působili jako pěst na oko, takže se na jednotlivých stranách objevují správní hoši z Ameriky a rýží živení synové Nipponu.

Jak budete během bojů měnit příslušnost k různým armádám, poznáte, že rozmanitost výzbroje nebo její realističnost nebyly z hlediska tvůrců tím nejdůležitějším aspektem hry. Nemám na mysli realističnost ovládání, ale fakt, že Němci i Japonci používají stejné pušky a samopaly, a dokonce i slavné vozy Kdf nebo polopásové Hackly. Podobně je tomu – pochopitelně – i v táboře Spojenců, kdy používaný hardware je směskou výrobků americké a britské provenience.

Ovládání bojové techniky, například tanků, je – zaplať pánbůh – nesmírně zjednodušeno.

Pochopili jste správně, *BF 1942* je týmová střílečka. Úvodní srovnání s *UT* ale také pokulhává. *BF 1942* se neodehrává v jakési blíže nespecifikované budoucnosti, ale během 2. světové války. A to v první řadě znamená, že výzbroj se nepodobá noční můře psychicky nestabilního topenáře... Ale hezky od začátku! V režimu singleplayer si projdete mise uspořádané lineárně, tj. musíte odehrát první, abyste mohli vstoupit do další. Velice pěkně působí, že mezi po sobě následujícími misemi se přenesete v čase i prostoru. Začínáte v poušti severní Afriky a ještě s pískem na botách se ocitáte v druhé misi na tropickém ostrově Wake, důležitém to strategickém bodě v bojích o ovládnutí Pacifiku. Hned další zastávka je na cestě do Tobruku, tedy opět poušť, kterou vzápětí vyměníte za ruskou step atd.

Ovládání bojové techniky, například tanků, je – zaplať pánbůh – nesmírně zjednodušeno a velmi příjemnou skutečností je také to, že masa pancíře nepředstavuje ani pro opěšalého bojovníka nepřekonatelnou překážku. Jednoduše, v *BF 1942* může i „nahý" střelec zničit tank ručními granáty a tento přístup k věci – jakkoli nemá s realitou vlastně nic společného – celkovému pojetí hry velmi prospěl. Jsou chvíle, kdy ochrana daná pancířem představuje nespornou výhodu, ale na druhou stranu, nesčetněkrát se dostanete do situace, kdy budete coby pěšák děkovat vládci veškerenstva za svou pohyblivost a za možnost ukrýt se, která je obrněnci odepřena. No a jak se to má s malými džípy nebo německými Kdf? Nemůžete z nich sice střílet, ale tento nedostatek kompenzují jednou zásadní výhodou: pomineme-li letadla, jsou to zdaleka nejrychlejší stroje ve hře, takže poměrně snadno uniknou letící střele nebo granátu. Bohužel, hra je nastavená tak, že vaše zhmotnění přijde na řadu až po materializaci botů, takže je někdy potíž dostat se k technice včas. Samostatnou kapitolou jsou letadla. Škála ztvárněných modelů je široká, vedle zmiňova-

stalingrad

Znáte americký velkofilm Nepřítel před branami? Jde o skutečnými událostmi inspirované psychologické drama, zasazené do rámce bojů o Stalingrad. Proti sobě zde stojí dva odstřelovači – Rus Zajcev a Němec König - kteří se zamilují do jedné dívky. O té ale historické anály nic nevědí... Jaké to bylo, působit v rozbombardovaném Leningradě jako odstřelovač, si nyní můžete vyzkoušet i vy. A buďte rychlí!



Uff, 45 stupňů ve stínu. Jestli mi nebylo líp u Stalingradu



Nevíte, jestli už to jelo na Bělehrad?





Odhodláte-li se jít do boje jen s tím, co unesete na zádech, nabízí se vám patero bojovníků.

ných japonských strojů se tu objevují i elegantní Spitfiry nebo německé Štuky a Me 109, v americkém táboře pak stroje Wildcat (ke své velmi povrchní znalosti letecké techniky se přiznám raději hned, než se začnou množit výhružné e-maily od odborníků; snad jsem to moc nepopletl). A mám dojem, že na nebi se kolem mne mihl i Lancaster, ale na zemi jsem na něj nikdy nenarazil.

Vezmete-li na sebe jakoukoli úlohu, budete potěšeni, že ovládání se nijak zásadně neliší, ať pobíháte pěšky, nebo řídíte tank či letadlo. A když už jsme zase u těch letadel… Jankovitost kteréhokoli z nebeských strojů ve mně vzbudila přesvědčení, že vývojáři jsou cháska škodolibá. Ať jsem dělal cokoli, ladných obloučků, které kolem mne vykružovali mí elektroničtí protivníci, jsem prostě nebyl sto dosáhnout a mé snahy končily v drtivé většině případů v kouřící hromadě trosek. Když mi pak už pomalu začala docházet trpělivost, povedl se mi náhodou zvláštní kousek. V šíleném přízemním letu, který jsem se snažil zběsilým tancem po klávesách vybrat, jsem omylem stiskl klávesu pro výstup z techniky (tedy letadla nebo auta, tanku apod.). Souhrou okolností jsem toto artistické číslo přežil a v několika málo vteřinách jsem se ocitl hluboko uprostřed bojiště. Ve vzniklém zmatku se mi pak podařilo ovládnout jednu z klíčových pozic, což mi pak výrazně usnadnilo další postup. Takto poučen jsem pak bojová letadla použil jako specifického dopravního prostředku u ostrova Wake, kde jsem „vysedl" těsně nad hladinou do moře poblíž japonské letadlové lodi. Po nákladní síti jsem vyšplhal na palubu a tam číhal na startující nepřátelské stroje. Než Japonci zjistili, co se vlastně děje, stačil jsem obyčejným samopalem dva bojové letouny sundat.

Odhodláte-li se jít do boje jen s tím, co unesete na zádech, nabízí se vám patero bojovníků. Jejich povaha, vlastnosti a dovednosti se vzájemně doplňují, takže při dostatečném počtu hráčů lze vytvořit velmi silný tým. Jako prvního tu máme snipera, který mimo odstřelovačské pušky disponuje ještě nožem, pistolí a granáty, přičemž poslední tři položky se objevují v různých kombinacích i u tří rolí. Pokud máte díky jiným hrám k pistoli nedůvěru, pak vězte, že s ní v boji zblízka skolíte protivníka stejně efektivně jako se samopalem. Dalším v pořadí je samopalem ozbrojený běžný pěšák, který – pokud míří dost přesně – dokáže účinně likvidovat nepřátele na velkou vzdálenost. Poměrně důležitou roli může sehrát také medik. Jelikož za každého mrtvého spolubojovníka ztrácíte jeden tiket (o systému tiketů později), je dobré, abyste své spolubojovníky udrželi při životě. Čtvrtým do počtu je ženista (engineer), který s sebou mimo pušky a pistole nese ještě mocnou zásobu trhavin. Jako pátá role se vám nabízí postava raketometčíka. Osobní zbraní, tedy pistolí, může bojovat jen na kratší vzdálenosti, ale pokud se skupině postaví do cesty tank, budete rádi, že s sebou tohoto válečníka máte.

Ať již válčíte v kterékoli úloze, můžete si dle libosti půjčovat techniku své armády, a když na to přijde, není důvodu, proč byste si nevypůjčili i tu protivníkovu. Přitom každý prostředek má ve hře své nezastupitelné místo. Například jako sniper v bitvě u Tobruku, která se odehrává na rozsáhlém bojišti, oceníte rychlost osobního vozu, zvlášť bude-li jeho nasazení rozhodovat o udržení klíčového stanoviště. V jiných mapách má

iwo džima

Ostrov Iwo Džima byl dějištěm nesmírně krutých bojů. Přestože Japonci už neměli mnoho šancí zvrátit běh války, bojovali do posledního muže. Než by padli do zajetí, vojáci i civilisté zde páchali (pomocí ručních granátů a trhaviny) hromadné sebevraždy. Nicméně Američané nakonec ostrov dobyli a hrůzy této bitvy dnes připomíná už jen Iwodžimský památník ve Washingtonu D. C. Možná si jej vybavíte. Zobrazuje vojáky snažící se vztyčit stožár s hvězdnatou vlajkou. Vlastní sousoší je bronzové, jen vlajka je textilní. Památník byl vytvořen podle autentické fotografie.



Poslední výzva k odbavení pro cestující do Berlína! Dostavte se k východu A-6.







Vyberte si, které vozidlo chcete. Havarijní pojištění a plná nádrž je v ceně.

naopak výhodu pancéřování tanku, které vám umožní držet nějakou pozici do doby, než přijedou posily. A hlavně: postup jednotlivých bojových složek je nutné koordinovat. Třeba u Stalingradu budete muset volit taktiku společného postupu pěchoty a tanků. Ve zříceninách budov se ukrývá spousta nepřátel s protitankovými zbraněmi, takže samotné tanky jsou v nevýhodě. Stejně tak osamocený pěšák podlehne nepřátelským kulometům, které však snadno zlikviduje tank. Jasně, o koordinaci čehokoli se snadno mluví, ale mnohem hůře se provádí. Zvlášť máte-li své akce koordinovat s boty. Pokud jsou v týmu sami, koordinace není problém. Ale nedej bože, aby do toho zasáhl živý hráč… Boti se zkrátka ne vždy chovají racionálně a inteligentně (tedy ti na vaší straně, protivníci jsou mazaní ažaž), takže jakákoli spolupráce je čistě otázkou vaší přizpůsobivosti. Pokud se nepřizpůsobíte, asi si to vaše vozidlo ošklivě odnese… Hra ale nemusí být ztracena ani ve chvíli, kdy se vám vozidlo poškodí. Na mateřských základnách nebo i na některých stanovištích se nacházejí servisní jámy. Když na takovou jámu s poškozenou technikou najedete, dostane se vám odborné péče a vy můžete vyrazit opět vstříc válečné slávě.

Povaha úkolů, kdy nejde jen o to povraždit co nejvíce nepřátel, vás nutí pracovat v týmu.

Z poměrně široké nabídky bojové techniky vybírejte s rozmyslem, zvláště jsou-li ve hře živí protivníci. Jednotlivé mapy se od sebe vzájemně dost liší, takže boj v každé z nich vyžaduje jinou taktiku. A v úvahu je třeba vzít i to, že v *BF 1942* se pracuje se skóre. Jak se počítá? Obě strany mají na počátku bitvy shodný počet tiketů, přičemž bitvu prohraje ten, kdo dříve ztratí všechny své tikety. O ty můžete přijít třeba tak, že necháte zemřít člena svého týmu, že nesplníte misi a podobně. Zadání jsou přitom v podstatě obměnami režimu CTF a domination. Jednotlivé mapy vás výrazně směrují k volbě různých postupů, navíc povaha úkolů, kdy nejde jen o to povraždit co nejvíce nepřátel, vás nutí pracovat v týmu.

Pro snazší představu si popišme jednu konkrétní akci: Dobýváte ostrov a objevujete se na bitevní (nikoli letadlové!) lodi. Co uděláte? Budete prozkoumávat palubu tak dlouho, dokud nenajdete tmavé dveře. Když do nich vstoupíte, nedojdete daleko, protože chodba končí záhy. Pak stisknete klávesu pro nastupování do techniky, a rázem je z vás admirál. Máte k dispozici dělostřeleckou věž, se kterou můžete ostřelovat pobřežní opevnění, a vrhač hlubinných min, kterými můžete napadat ponorky. Klávesami pro řízení pohybu můžete lodí hýbat, takže svým kolegům výrazně pomůžete. Žádný další cíl v dohledu? V tom případě vyběhněte na palubu, kde najdete protiletadlové kanóny. Nepřátelští letci mohou vaši loď potopit, takže se čiňte! Jinak se z paluby musíte dostat vylodovacím člunem, který vás rychle dopraví na pobřeží nebo k nepřátelským lodím. Když jsem vylezl na palubu, nepřítel raději svou loď potopil leteckou pumou. V tu chvíli jsem

edwin rommel

„Liška pouště" je jednou z postav, které stojí v pozadí *Battlefield 1942*. Jeho tažení v severní Africe vešlo do dějin moderní války a on se stal legendou. V jednom dokumentu o válce v Perském zálivu jsem slyšel mluvit amerického tankistu. Mimo jiné líčil příhodu, kdy zajatý Iráčan nedokázal pochopit, proč má americký tankista na poklopu tanku přilepenou fotku maršála Rommela, když to byl nepřítel. Tankista mu vtipně odpověděl: „Díky tomu, jak málo o tomhle muži víte, jste skončili tak, jak jste skončili."
Bohužel vojenský talent maršálu Rommelovi nestačil. Byl odvelen na Západní frontu, kde měl vybudovat tzv. Atlantický val – obranu před vyloděním Spojenců. Jelikož se však opovážil nesouhlasit s führerem, upadl v nemilost a nakonec, než aby padl do rukou gestapa, spáchal sebevraždu.









BF 1942 skýtá příležitost poměřit taktické schopnosti se živými spoluhráči. Snad se vám podaří najít takticky smýšlející druhy ve zbrani.

se nalézal ve vyloďovacím člunu, který spolu s bitevní lodí klesal pod hladinu. Po nějaké chvíli se ale můj člun od mateřského plavidla odpoutal a vyskočil na hladinu. Potom už nebyl problém přejet k blízké (nepřátelské) letadlové lodi, kde jsem si vypůjčil letadlo. Pilot, který startoval jen několik metrů přede mnou, se asi nestačil divit, když jsem ho ještě ze vzletové paluby sestřelil. Prostě... legrace si užijete dost a dost!

Aby naše recenze ale nevypadala jako propagační firemní leták... Ano, tato hra má také své slabiny. Tak třeba ve chvíli, kdy budete ve víru bitvy, se může stát, že nepřítel, na kterého střílíte, je již někde úplně jinde. Ve hře zkrátka dochází k narušení „časového kontinua", jinými slovy na vašich hodinkách je méně, než kolik ukazují hodinky nepřítelovy. Kdyby to byla jen otázka síťové bitky, lze to svést na zpomalení „v drátech". Jenže úplně stejnou věc jsme zakusili i v režimu singleplayer, a to je smutné. Dalším neduhem je hledání vhodného serveru. Nejlépe situaci vyjádřil člen jistého švédského klanu: „Když jsem se po hodině hledání dostal k serveru, kde se můj ping pohyboval pod 100 ms a nebylo plno, skutečně skvěle jsem si zahrál."



Základním režimem multiplayeru je conquest. Mimo něj si ale můžete v multiplayeru zahrát i team deathmatch a capture the flag, přičemž ani jeden mód vás nepřekvapí změnami oproti zaběhnutým pravidlům. Jako poslední možnost je tu kooperativní mód neboli conquest v mixu živých hráčů a botů. Ten vám rozhodně nedoporučuji! Když se totiž spojí taktická neschopnost botů s neschopností hráčů na public serverech, je hra hotové peklo. Další problém spočívá ve stále stejně špatném síťovém kódu, a to navzdory vydání olbřímího patche současně s vypuštěním hry do světa. Možnost hrát až v 64 lidech zní sice pěkně, ale je naprosto nereálná. Hru lze zprovoznit maximálně pro 32 lidí, a to pokud možno se stejným ISP. Nezdálo se mi ani počítání pingu, který se během hry projevuje, jako by byl dvoj- až trojnásobný.

Co dodat? *Battlefield 1942* je určitě velice přitažlivým počinem, který do trochu zapšklého ovzduší týmových střílečka vnáší něco nového. Použití techniky, navíc reálné, pozemské, působí velmi dobře. Přecházení z jednoho prostředku do druhého je otázkou stisku jedné klávesy a společné ovládání veškeré techniky činí hru velice plynulou. Další předností je větší akcent na taktické myšlení. Jednotlivé mapy nejsou ani zdaleka přímočaré, takže na jedno místo se můžete dostat několika cestami. Navíc většinou máte za úkol dobýt a udržet nějaká postavení, což v daných podmínkách skutečně není jen tak. Lovci fragů asi nebudou příliš odvázaní, ale příznivcům taktických střílečka by se hra měla líbit. Poskytuje prostor pro uplatnění mozku, a to na mapách, kde akce probíhá ve vysokém tempu a kde není nouze o napětí. A ještě jedna důležitá věc: *BF 1942* vám skýtá jedinečnou příležitost poměřit své taktické schopnosti se živými spoluhráči. Snad se vám podaří najít takticky smýšlející druhy ve zbrani.

Připravte se ale na poměrně velké nároky na hardware. Pokud nemáte zbrusu nový stroj, budete se muset vzdát mnoha grafických i zvukových detailů.

Ondřej Mach
02G0325

battlefield je

- ráj pro milovníky druhé světové
- inovativní a překvapivý
- náročný

battlefield není

- hrou roku pro příznivce singleplayeru
- realistickým ztvárněním války
- pro jedince se slabými nervy

BATTLEFIELD 1942

Výrobce: Digital Illusions • **Vydavatel:** Electronic Arts • **Minimální konfigurace:** PIII 800, 128 MB RAM, 4× CD, HDD 900 MB, 32MB 3D karta • **Doporučujeme:** P4 1,6 GHz, 256 MB RAM, 24× CD, HDD 900 MB, 64MB 3D karta • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.battlefield1942.com

VERDIKT: Pokud si chcete užít kvalitní on-line zábavy, nenarazíte v současnosti na nic lepšího.

80%

the thing









Jdeš zpátky do klece! Zůstaň!

Svět je v ohrožení. V mrazu ledových plání Antarktidy přežívá mimozemský mutující organismus, jenž napadá vše živé. Kapitán Blake a jeho záchranný tým – všichni samozřejmě pod vaším velením – jsou poslední obrannou linií.

Doufám, že jste viděli film The Thing – Věc – Johna Carpentera z roku 1982, který hloubkou a mírou čistého děsu definoval pojem „survival horor". Pokud ne, doporučuji návštěvu videopůjčovny. Hra *The Thing* totiž přesně navazuje na jeho příběh a bez zhlédnutí filmu nebudete vědět co, jak a hlavně proč. Kromě toho ani po dvaceti letech neztratil nic ze své síly v předvedení svíravého strachu a naprosté beznaděje skupinky lidí odříznuté od okolního světa a bojující nejen o své životy, ale i o záchranu civilizace. Nelidská životní forma po dotyku infikuje jakoukoli bytost jako virus, pomalu ovládne tělo hostitele a přetvoří ho v bezduchou stvůru s jediným instinktem – zabíjet. John Carpenter pro ni zvolil příhodné a prosté jméno – Věc.



Konečně víme, jak to dopadlo

Akce tedy začíná tam, kde dnes už kultovní film končí. Po nouzovém volání se speciální výsadkové komando americké armády dostaví na zničenou stanici poblíž jižního pólu. Pokud se filmoví fanoušci přeli, zda pilot helikoptéry MacReady ztvárněný Kurtem Russelem přežil, či ne, mají konečně jasno. Hned v prvních minutách hry nalézáte jeho zmrzlou mrtvolu.

Veselá parta

Jako kapitán Blake velíte výsadku a ze starých náčrtů, vzkazů a z různých zápisků se postupně dozvídáte o viru, který mění lidi v monstra. Hrdinovi během hry nahlížíte přes jeho 3D rameno a v antarktických úrovních sledujete spoušť v troskách stanice. Samostatně vyvinutý engine *Věci* vcelku povedeně podporuje temnou atmosféru s pochmurnými světelnými a stínovými efekty. Grafika ve hře – a především textury – je však použita trochu monotónně a po několika hodinách se stane až příliš jednotvárnou. Znalci Carpenterova díla mají vítanou možnost bezpečně poznat hned několik filmových lokací, samozřejmě poněkud upravených pro herní engine, a budou se cítit jako doma.

Proměnliví hráči

V jedenácti misích projdete poměrně rozsáhlou část Anktartidy. Po cestě musíte jen tak mimochodem zachraňovat vědce, likvidovat obří vetřelce nebo ničit letadla. Věřte mi, že žádná „procház-

Engine Věci podporuje temnou atmosféru s pochmurnými světelnými a stínovými efekty.

ka rozjásanou Moskvou" to vskutku nebude. Úrovně jsou stylově designované, logicky postavené a elegantně spojené naskriptovanými událostmi. Váš doprovod se zpočátku skládá ze tří mužů, z nichž každý má přesně definované vlastnosti, pro vás životně důležité. Technik opravuje vypínače a rozvody proudu. Zdravotník přispěchá po boji a poskytne první pomoc kolegům. Týlové krytí zajišťuje elitní voják, který se specializuje na těžké zbraně, a všechny pohodlně řídíte pomocí menu, které je přizpůsobeno průběhu hry. Technika

the movie

Pokud byste se rádi dozvěděli něco víc o filmu, hercích, příběhu a také si přečetli biologický rozbor a popis vesmírné virové nákazy, doporučuji vám sice neoficiální, ale zato velice dobře a detailně udělané stránky na adrese: http://homepage.powerup.com.au/~vampire/thing/thing.htm. I filmovým znalcům určitě stojí za to na ně „zabrowsit".





Chápu, že ta bolest zubů musela být strašná. Ale hlavu si snad uříznout nemusel...





Tak vám jdeme opravit ten elektrický mixér...

pošlete objevovat a opravovat vypínače, rozdělujete zbraně a munici a především si udržujete přehled o kondici parťáků. Křemíkové mozky vojáků pracují poměrně na slušné úrovni – skupina dobře střílí a jen málokdy její členové zabloudí. Podle Murphyho zákonů však občas bez rozkazu nebo varování zůstávají stát za dveřmi, případně se bezhlavě vrhají přímo do vaší palebné dráhy.

Pokud projdete kolem mrtvoly, ztratí muži důvěru ve vaše vedení a dostanou strach.

Důvěra a strach

V podstatě jediná revoluční novinka hry – prostředí a děj ovlivňují emoce členů týmu. O to se stará nový engine „Trust/Fear". Pokud se skupinou projdete kolem mrtvoly, ztratí muži důvěru ve vaše vedení a dostanou opravdový strach. Abyste kolegům dodali kuráž, pošlete jim „včeličku" v podobě adrenalinové injekce nebo jim věnujete lepší zbraně a munici. Tento inovativní systém důvěry NPC však funguje hůře, než by se mohlo zdát. Během testu jsem měl pouze jeden skutečný problém s loajalitou lidí. Jinak vždy stačilo věnovat pistoli či použít „oblbovák", abych pochybovače přivedl k rozumu. Politováníhodné je, že svůj tým opouštíte již v druhé úrovni. V každém levelu sice potkáváte nové společníky, kteří však zřídkakdy přežijí až do konce aktuálního úseku. Proto má důvěra své hranice, často totiž někdo z doprovodu odchází na onen svět nebo se po virové infekci promění v příšeru. Více motivující by bylo, pokud byste měli za úkol provést své vojáky až do konce. Takhle vám v podstatě není nikdy líto, když se kdokoli odebere na věčnost, však se za chvíli objeví někdo další.



Oheň a led

Potřebné pomůcky – např. nezbytný přístroj na test krve – uchovává kapitán Blake v inventáři. Je zde ovšem místo pouze pro osm předmětů. Pomocník který vás zahřeje u srdce, je hasicí přístroj. S ním likvidujete požáry vzniklé po explozích, některé ovšem zakládáte velice rádi sami. Ve hře je totiž mezi osmi zbraněmi kromě brokovnice a pistole také plamenomet, který jako jediná zbraň zlikviduje příšery s konečnou platností. Často také užijete v temných úrovních baterku, abyste nalezli skryté zásoby. Blake však nikdy nemůže opustit lineární dějovou linii, což je škoda. Hádanky ve hře se omezují na typ „nastav správnou posloupnost vypínačů", případně „najdi klíč k těmto dveřím". Další prvky adventury chybí.

Vetřelci bez orientace

Hlavním nedostatkem hry je, že jen zřídka vzniká skutečné napětí, kterým se vyznačoval film. Přímá dějová linie a především v malém množství vyzývavých protivníků to neumožňuje. Výjimkou jsou poslední čtyři úseky a dva mocní bossové mezi úrovněmi, které vyřídíte pouze speciálními triky – třeba elektrošokem z kabelu elektrického vedení. Krev sice teče proudem a mutanti jsou dostatečně nechutní. Pouze již zmiňovaná beznaděj z děsuplného osudu chybí. Obtížnost je však nastavena poměrně vysoko a zvyšuje se díky systému ukládání. Kapitán Blake může „sejvovat" pozice jen na určitých místech. Naštěstí jsou body alespoň dobře rozmístěny.

Strašidelná nuda

Věc je bohužel trochu nudná a navíc podle mě často schází napětí. Většinou lze totiž vytušit už předem, kde se objeví nepřítel, případně kdo ze spolubojovníků je nakažen virem. Navíc je hra s jedenácti úrovněmi příliš krátká, aby byla výzvou pro akční profesionály. Zato systém menu (až na inventář) se opravdu povedl a osloví i začátečníky. Hlavní nedostatek tkví pravděpodobně v tom, že tvůrci některé inovativní nápady zrealizovali jen polovičatě. Aby mohl být engine Trust/Fear naplno využit, potřebovali bychom více příšer, méně mariňáků a hůře předvídatelný děj. Vývojáři se možná měli více poučit přímo u mistra hororu, jenž zrežíroval předlohu, kterou se v dobré víře inspirovali.

Tomáš Mayer
02G0329

the thing je

- pokračování a rozuzlení filmu
- směs akce, RPG a adventury
- survival horor

the thing není

- ledová ruka strachu na vašem srdci
- řádné využití všech prvků akce, RPG a adventury
- navzdory hodnocení nijak špatná

THE THING

Výrobce: Computer Artworks • **Vydavatel:** Vivendi • **Minimální konfigurace:** P 500, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 300 MB, 16MB 3D karta • **Doporučujeme:** PIII 800, 128 MB RAM, 12× CD, HDD 400 MB, 32MB 3D karta • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.thethinggame.com

VERDIKT: Poměrně slušný survival horor, klepat se strachy budete ale jen občas. Film, na který hra navazuje, zůstává nepřekonán.

71%

medieval: total war







Pokud jde o dobývání tvrzí a hradních sídel, *Medieval* přináší nové zkušenosti.

islám

V *MTW* můžete hrát i za nekřesťanské země. Jsou jimi Egypt a Almohadská říše. Je jasné, že v takovém případě se vás netýká exkomunikace, na druhou stranu musíte počítat s křížovými výpravami v podstatě odkudkoli. Vaše spojenectví a dobré vztahy s Evropou nebudou mít dlouhého trvání. Ani pravoslaví nemá na růžích ustláno, nicméně zvolíte-li si jako „svůj" stát Byzanc, budete mít – alespoň v nejrannějším období – nejsilnější startovní pozici.

Středověk rozhodně není obdobím pro útlocitné. Pokud se vám zdají tehdejší politické a vojenské praktiky nechutné, raději si pusťte nějakou jinou hru.

Série *Total War* hlásí další přírůstek, tentokrát situovaný do Evropy koncem 11. století. Podobně jako v předchozích dílech i tady máte za úkol nastoupit na trůn a svým státnickým, politickým a vojenským umem přivést svou zemi do postavení nejvýznamnější světové velmoci.

Než ale začnete uplatňovat svůj vůdčí talent a již jste rozhodli o obtížnosti následující hry, je třeba zvolit si ještě rok svého nástupu na trůn a národ, do jehož čela se postavíte. Při pohledu na mapu Evropy vás jistě napadne, že některé národy to mají jednodušší a jiné složitější. A nebudete daleko od pravdy. Přečtete-li si texty seznamující vás se situací toho kterého národa, zjistíte, že volbou země si vlastně podruhé volíte obtížnost hry. Zkrátka a dobře vládnout a vítězit pod vlajkou různých států je různě obtížné – hodnotící škála sahá od stupně „jednoduché" až po „náročné" a většinou vás hodnocení nepřekvapí. Zaskočilo mě jen v případě Dánska. V komentáři k této zemi se totiž tvrdí, že v úloze dánského krále pro vás nebude hra složitější ani jednodušší než u jiných národů. Podíval jsem se tedy znovu na mapu a utvrdil se ve faktu, že Dánové obývají ve výchozí situaci pouze jedinou provincii, na rozdíl třeba od Němců, jejichž obtížnost spadá do téže kategorie

Přiveďte svou zemi do postavení nejvýznamější středověké velmoci!

bitva na kopci

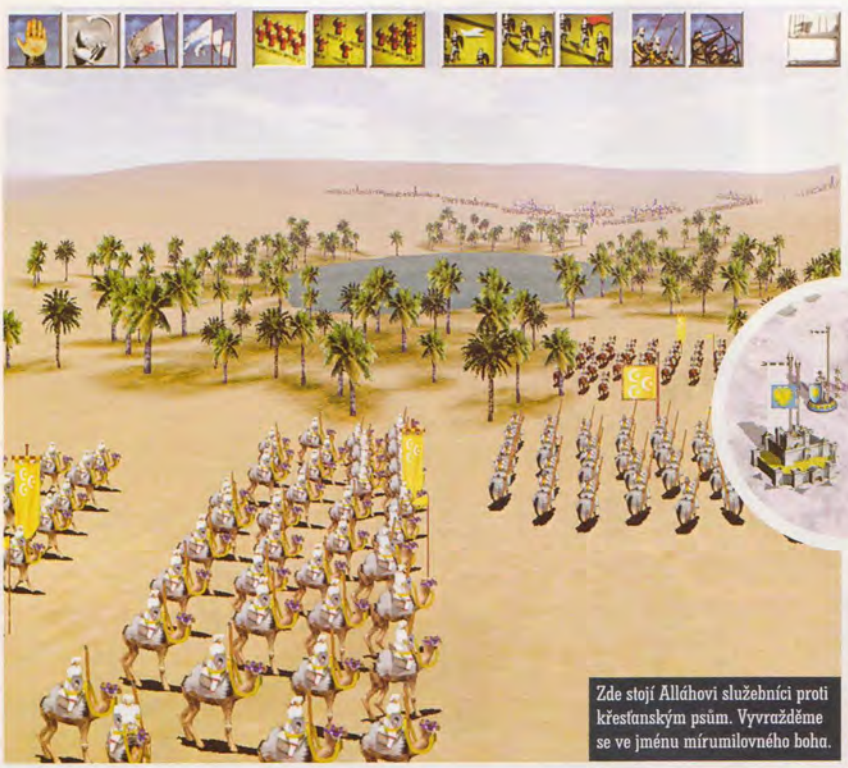
Naše Španěly jsme rozestavěli na kopec do výhodného palebného postavení pro jejich děla (1). Němečtí útočníci namáhavě zdolávají prudký svah (2), ale pak jsou napadeni obchvatem španělských rytířů (3). Vyhlídky osamělého protivníka na útěku nejsou nikterak radostné (4).











Zde stojí Alláhovi služebníci proti křesťanským psům. Vyvraždíme se ve jménu mírumilovného boha.





Porušení rovnováhy mezi investicemi a příjmy vás může dostat do situace, z níž není cesty ven.

exkomunikace

Ale? Takže vy se chcete příčit vůli Svatého otce. V tom případě však počítejte s náporem ostatního křesťanstva, které ucítí skvělou příležitost urvat si pod záminkou ochrany křesťanských hodnot kousek z vašeho koláče. Nicméně, dojde-li nakonec i na tu vaši exkomunikaci, nezoufejte a chladnokrevně vyšlete do Vatikánu nájemného vraha. Můžete očekávat depeši, v níž se dozvíte, že byl zvolen nový papež, který vaši exkomunikaci zrušil.







a kteří obývají provincií hned deset. Nemluvě o tom, že se během několika let stanou největší vojenskou mocností v tehdy známém světě, zatímco potomci Vikingů budou muset na cestě za územními zisky procházet již zabranými zeměmi, tudíž vstoupit do válečného stavu s mnohem silnějším nepřítelem, což jistě není nejvýhodnější startovní pozice. Ale budiž, jedeme dál.

Pokud máte zkušenosti s předchozím „středověce japonským" dílem série *Total War*, jistě rychle usoudíte, že na první pohled patrné změny v aktuálním pokračování téhle strategické lahůdky jsou více méně pouze kosmetického rázu. Menu, interface, ovládání, to vše je prakticky stejné. Ne že bych si stěžoval, obzvlášť interface v bitevních intermezzech mi opravdu vyhovuje.

Jednotlivá kola trvají, na rozdíl od *Shoguna*, celý rok. V jeho průběhu pak budete život svého státu řídit určováním úrovně zdanění, výstavbou správních, výrobních, obranných nebo zemědělských staveb a tak dále a tak podobně. Stejně jako v mnoha jiných strategiích i tady jde především o systém technologií a jejich neustálého rozvoje. A tam, kde se hovoří o technologiích a jejich rozvoji, musejí se zmínit také peníze. Snažte se za každou cenu udržet rovnováhu mezi investicemi a příjmy. Pokud dovolíte, aby se vám penízky rozkutálely, dostanete se do situace, ze které v podstatě není cesty ven. No a když už je řeč o penězích. V *STW* se vaše finance počítaly v „koku", což nikdy nebyla žádná japonská měna, nýbrž měrová jednotka množství rýže (za jedno koku mohla jedna rodina spokojeně žít po dobu jednoho roku), zde se platí floriny. Do čeho je investovat? Krom výstavby můžete své finance utratit i za výcvik nových vojenských jednotek. Výcvikem ale finanční nároky vojska nekončí. Vojáky je totiž nutné živit a šatit a také jejich výzbroj a výstroj vyžaduje pravidelnou údržbu. Na kolik vás která vojenská jednotka přijde, to se dozvíte v jejím stručném popisu ve výcvikovém menu, jehož nabídka se bude rozrůstat podle toho, jak jste technologicky na výši.

Další důležitý aspekt *Medieval: Total War* představuje diplomacie. V zásadě máte k dispozici obdobné prostředky jako v *STW*. Od samého počátku využíváte služeb vyslance, který dohaduje spojenectví s okolními panovníky. Jinou možností, jak upevnit své svazky s cizí zemí, je sňatek vaší princezny/ /vašeho prince s protějškem oné země. Takový svazek je mnohem pevnější než pouhý dohodnutý mír a v době, kdy se



běh dějin

V průběhu své vlády se setkáte také s reálnými historickými událostmi a osobami. A proč toho smysluplně nevyužít, že? Pokud třeba v roce 1149 obdržíte zprávu o sektě mnicha Bogomila, která odmítá svrchovanost církve, vyšlete do Bulharska, kde sekta sídlí, křížovou výpravu. Budete mít o jednu provincii navíc a krom toho si nakloníte papeže, což se vždycky hodí. No a pokud vládnete v Anglii, jakákoli jiná intervence než křížová výprava vlastně ani nepadá v úvahu. Probít se z Britských ostrovů až do Bulharska, to by vás sakra vyčerpalo. Naproti tomu křížová výprava projde napříč Evropou bez problému, navíc se k ní cestou budou přidávat další a další bojovníci, takže vlastně vystavíte armádu za zlomek pořizovací hodnoty.





Rytířská jízda je nejsilnější vojenskou silou takřka každé z bojujících stran.







Politický model Medieval je propracovanější a také složitější než jak ho známe ze Shoguna.

mořeplavba

V rámci série *Total War* jedna z významných novinek: v Evropě a v Arábii máte možnost budovat námořnictvo! Nejprve si můžete dovolit jen lodě pro příbřežní plavbu, ale jakmile dojde v polovině dvanáctého století k objevení kompasu, nic vám nebrání v budování námořního loďstva. Námořnictvo vám dovoluje tak jako v *STW* přesouvat jednotky skokem z jednoho konce země na druhý, a to prostřednictvím sítě přístavů. V *MTW* však musíte trasu, jíž hodláte využívat, obsadit vlastními loděmi. Pokud vaše flotila narazí na loďstvo nepřátelského státu, jsou pro vás dané vody blokovány a vy musíte bojovat i na moři. Mořeplavba má ale význam i pro vaši ekonomiku. Některé vámi spravované provincie produkují obchodovatelné zboží – dřevo, keramiku, látky, drahokamy, kožešiny apod. No a pokud ve vaší říši existuje rozvinutá obchodní síť, můžete mít příjmy i z obchodu. O námořní blokádě obchodních cest však platí totéž, co o přesunech vojsk.

vaši spojenci budou muset rozhodnout, zda setrvají v míru s vámi nebo s národem, se kterým jste právě vstoupil do válečného stavu, to může hrát významnou roli. V tomto ohledu se však ve hře setkáte s poněkud kuriózní chybou. Ta spočívá v tom, že program generuje jména potomků vašeho vladaře možná až příliš náhodně. V důsledku tohoto systému se tak velmi často, vlastně pravidelně, stává, že zejména princezny dostávají stejná jména. Dvě Anny narozené hned po sobě tu nejsou žádnou výjimkou.

Vraťme se ale k diplomacii a intrikám, které byly a jsou i v případě *Medieval* pro středověk typické. Od samého počátku jsem hledal možnost, jak vyprovokovat rozvrat v sousedních provinciích pomocí špionů. Přirostli mi k srdci v *STW*, kde na domácí půdě udržovali pořádek a poslušnost obyvatelstva a naopak v cizích krajích vyvolávali nepokoje a selské bouře. Trochu mne zklamalo, že v téhle hře jsem nejprve žádného špiona neobjevil. Až později jsem zjistil, že zde je možnost použití špionů svázána s rozvitou technologií, a než se k nim propracuji, bude to ještě chvilku trvat.

Poměrně brzy jsem také pochopil, že na průběh mé vlády může mít zásadní vliv rovněž církev. Pokud konám v souladu s představami Vatikánu, je pravděpodobné, že mi za neocenitelné služby církvi papežský stolec poukáže celých tisíc florinů. Když ale třeba na útok Francouzů odpovím tvrdě a na oplátku si dobudu nějakou tu francouzskou provincii, už mi papež rozkazuje, abych ustal v útocích na křesťanské bližní a stáhl se do původních pozic. Co je to za spravedlnost? Zdá se, že tenhle problém má kořeny v mocenských a politických zájmech. A také že ano, neboť Svatý otec už pojímá neblahé tušení, že jeho spojence ve víře budu brzy schopen převálcovat, což mi zaručí pozici nejmocnějšího evropského státu. A to se mu samozřejmě nelíbí, neboť něco takového může oslabit i vliv papežského stolce. Výsledek je tedy brzy nasnadě. Když na politice „oko za oko" budu nadále trvat, dočkám se nakonec i exkomunikace z církve svaté. Ba co více, jeho Svatost dokonce ostatní národy vyzve, aby do mé země podnikli křížovou výpravu, čehož zvláště mí bezprostřední sousedé bez velkého váhání využijí. Jak sami vidíte, politický model *MTW* je složitější a propracovanější, než jak jej známe z feudálního Japonska. Všechny státy jednají poměrně samostatně a bez známky sentimentu činí kroky potřebné pro naplnění svých vlastních mocenských zájmů. Pamatujte tedy, že spojenectví je dobré pouze do té doby, dokud nemáte armádu, kterou byste si svého spojence podrobili.

Jak na tom ohledně spojenců jste, o tom vás hra průběžně informuje. A krom politických oznámení vám okna objevující se na obrazovce přinášejí také třeba informace o výstavbě objektů, o stavu vašich financí a sem tam i o reálných historických událostech.

Jakmile jsem dosáhl určité technologické úrovně, jsem schopen postavit akceschopnou armádu a mohu začít s nájezdy na okolní státy. Po několika nevydařených střetech ale poznávám, že je třeba věnovat větší pozornost osobnostem na velitelských postech jak ve vlastních řadách, tak v čele nepřátelských jednotek. Stojí-li v čele mých jednotek schopný velitel, odolají mé oddíly i menší přesile. Pokud ale velí armádě slaboch se sklonem ke zbrklému ústupu, pak ani má početní přesila nezachrání mé provincie před porobou. Podobně to platí i pro osobnosti panovníků. Slabý a nerozhodný král na mou provincii nezaútočí, a pokud ano, půjde jen o nesmělý pokus, který bez větších problémů odrazím. Vzhledem k počtu států a složitému politickému systému je



Do devadesátých let takto vbíhali na Strahov cvičenci na spartakiádách. Ti ale nakonec všichni přežili.



ladíme na vyšší výkon

Rozlišení
Od procesoru 1,4 GHz a GeForce1 je hra plynulá při rozlišení 800 × 600. S 2,4 GHz budete spokojeni dokonce i při 1600 × 1200. *Medieval* potřebuje hlavně rychlý procesor, 3D karta je druhořadá.

RAM/Pevný disk
Ve Win 98/ME potřebujete minimálně 128 MB RAM, ve Windows XP by to mělo být již 256 MB. *Medieval* vám bude vděčný za každý MB operační paměti. Na pevném disku zabere 1,7 GB.

Tuningové typy
Tip 1: Největšího nárůstu výkonu dosáhnete snížením rozlišení. Ovšem s méně než 1024 × 768 bude hra pixelovatá.
Tip 2: Cenné framy získáte v menu „Performance" vypnutím kouřových efektů a detailů okolní krajiny, stejně jako redukcí maximální velikosti vojáků (defaultní nastavení úplně dostačuje).
Tip 3: Zavřete všechny programy na pozadí, především antivirové skenery, které *Medieval* značně brzdí.

výkonnostní tabulka

		Voodoo2	TNT	Voodoo3	TNT2	Voodoo5	GeForce1/2 MX	Kyro 2	GeForce2	GeForce3/4 Ti	Radeon 8500
Procesor 400 MHz	800 × 600 × 16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 600 MHz	800 × 600 × 16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 800 MHz	800 × 600 × 16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 1000 MHz	800 × 600 × 16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Procesor 1400 MHz	800 × 600 × 16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024 × 768 × 32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nemožné, případně absolutně nehratelné ■ silně trhané, prakticky téměř nehratelné ■ trochu trhané, ale ještě hratelné ■ naprosto plynulé hratelné

medieval je

- nová strategie
- vytvořena na základě *STW*
- exkurzí do historie

medieval není

- rychlovka
- datadisk
- učebnice dějepisu

možno kombinovat vlastně neomezeně, nicméně válce se vyhnout nelze.

Po určité době, kdy jsem hrál jen za různé národy, mou pozornost upoutala možnost sehrát i některé historické bitvy, například bitvu u Hastingsu. Výběr však není veliký, takže budete rychle hotovi. Historické kampaně pak jsou celou sérií bitev, které mají již historicky daný výsledek, a je jen na vás, zda svým výkonem historická fakta potvrdíte, nebo popřete.

Ve srovnání se *Shogunem* je pak rovněž mnohem velkoryseji zapracováno do hry dobývání tvrzí či (s ohledem na historické reálie středověku) spíše hradních sídel. Ta poskytují vám, ale i nepříteli velmi účinnou ochranu. Zdolání hradeb není záležitostí jednoho útoku, zejména pokud se za kamennými zdmi skrývá královské vojsko i se svým nejvyšším velitelem. Větší hradní objekty se skládají z vnějších a vnitřních částí, přičemž každou z nich musíte zdolat zvlášť, což si žádá dobře organizovaný útok, chrabré muže, a jak asi sami zjistíte, většinou také početní převahu. Než se mi například podařilo zdolat sídlo vládce Aragonie, musel jsem se pokusit o zteč natřikrát. Obránci, v rámci AI si zřejmě dobře vědomi, že chrání svého krále, který již nemá kam ustoupit, vzdorovali s takovým odhodláním, že mi nic platná nebyla ani mnohonásobně větší přesila, která na konci vyčerpávajícího boje připomínala jen torzo kdysi tak neohroženého vojska. V tomto případě se současně jednalo i o daň mojí nezkušenosti, neboť poznatky s vytrvalého hraní *STW* se ukázaly jako nedostatečné. Mějte to na paměti i vy, až se vydáte napříč Evropou a Asií se svými dobyvatelskými choutkami.

Nudit se při nich rozhodně nebudete, neboť *Medieval: Total War* je hra velmi kvalitní a příjemná. Navíc, když v ní utrpíte porážku, pocítíte potřebu situaci sehrát znovu a zvítězit. Stejně tak nebudou zklamaní ani hráči, kterým k srdci přirostl předcházející a opravdu výtečný *Shogun*. *Medieval* totiž přináší dost působivých novinek a ve své podstatě je i strategicky pestřejší.

Ondřej Mach
02G0327

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Výrobce: The Creative Assembly • **Vydavatel:** Activision • **Minimální konfigurace:** PIII 800, 128 MB RAM, 16× CD, HDD 1,7 GB, 3D karta • **Doporučujeme:** P 1,4 GHz, 512 MB RAM, 32× CD, HDD 1,7 GB, 64MB 3D karta • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.totalwar.com

VERDIKT: Temným středověkem na cestě ke světlým zítřkům strategického žánru.

84%

cricket 2002



Fňukající kačenka vyprovází vyautovaného batsmana.





liga gentlemanů

Ačkoli je kriket považován za anglický národní sport, první zmínky o hře nazývané „criquet" údajně pocházejí z Francie již z roku 1478. Informace o nejstarším dochovaném zápase se datují rokem 1646: hrál se v Coxheathu v hrabství Kent. První pravidla byla napsána v roce 1774 a od poloviny 18. století se kriket stal pro anglické gentlemany stejně populárním sportem jako třeba hon na lišku nebo bridž (a později se rozšířil prakticky po celé britské koloniální říši od Austrálie přes Indii, Srí Lanku a Keňu až po Rhodesii). A to i přesto, že nejprestižnější, tzv. Test zápasy, zaberou celých pět hracích dní…

EA Sports představuje další vydařenou simulaci sportu, který po celém světě obdivují miliony vášnivých fanoušků. Ano, byť se to v našich končinách může zdát absurdní, hovoříme o kriketu.

Kriketová simulace z dílny australské divize EA Sports je nejexotičtějším titulem v katalogu zmíněné počítačové firmy. Pokud si kriket pletete s kroketem (jde rovněž o anglickou hru, v ní však proháníte dřevěné koule paličkou skrze malé kovové branky), nebo neznáte aspoň jeho základní pravidla, pak tento titul nebude pro vás. Pro ostatní – tj. pro vás tři – máme potěšující zprávu: *Cricket 2002* je nejlepší hrou ve svém žánru.

Předně – nejde o žádný nezáživný manažer, jakým je nepřehledná série *International Cricket Captain 200x*, v níž hráče vůbec neovládáte, jen svými trenérsko-manažerskými schopnostmi v nesrozumitelné spleti tabulek, statistik a grafů určujete týmovou strategii a tok peněz, ani o graficky i herně nezdařený pokus o simulaci *International Cricket Challenge*. EA Sports se moudře příliš nezabývají nezáživným nastavováním taktik nebo soupisek (hra ovšem má oficiální licenci na všech dvanáct národních týmů i na jména hráčů, takže si specialisté přijdou na své) a po základním „setupu" (volba počasí, stadionu a tvrdosti pitche) ihned míří na travnaté elipsovité hřiště, kde proti sobě stojí dva jedenáctičlenné týmy. Zde se převtělíte buď do nadhazovače, nebo pálkaře: tj. buď se snažíte dostat ze hry svého protivníka s vrbovou pálkou, anebo se svými batsmany po odpalu uskutečnit přeběhy mezi wickety (to jsou ony podivné branky sestávající se ze tří jednaosmdesát centimetrů vysokých kůlů, na kterých jsou příčně položeny dva kolíky). Kriket se řídí dvaačtyřiceti základními pravidly, a pokud o něm nevíte nic víc, než jen to, že jde o baseball zkřížený s gorodkami, nemá smysl,

Zatímco fotbal a basketbal může hrát každý, kriket je hrou nepřehlednou a neprůhlednou.

abyste hru vůbec instalovali. Zatímco fotbal nebo basketbal může hrát každý, neboť v nich jde „jen" o to dopravit míč do jasně vymezeného, soupeřem hlídaného prostoru, kriket je v tomto směru

jak vyřadit pálkaře?

Zatímco bránící se družstvo se snaží zvyšovat skóre prostřednictvím zdařilého odpalu přes boundary či přeběhy mezi wickety, útočící mužstvo se pálkaře pokouší vyřadit ze hry.

Ve skutečném kriketu to může provést deseti způsoby, hra však něco takového umožňuje čtyřmi nejčastějšími z nich:



Bowled – batsman svojí pálkou mine míček a ten z nadhozu poruší jeho wicket (nebo jej poškodí po odrazu od pálky nebo těla).



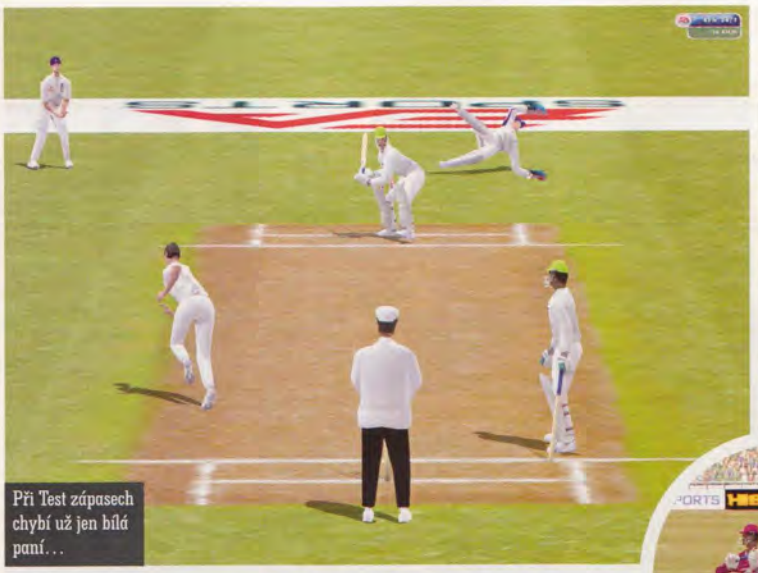
Caught – hráč v poli zachytí odpálený míček přímo ve vzduchu (nesmí překročit boundary, jinak pálkař skóruje šest přeběhů).



Leg Before Wicket – aneb noha před wicketem nastává, když pálkař mine míček, ale tělem zabrání porušení své „branky".



Run Out – hráč vyautuje pálkaře, pokud míčem či rukou s míčkem rozbije wicket, když je batsman při přeběhu mimo crease.



Při Test zápasech chybí už jen bílá paní…



Kam se poděla Australanova levá noha?





Pohled očima pálkaře.

hrou nepřehlednou a neprůhlednou. Pokud však tušíte, co znamenají termíny bail, stump, delivery, innings či crease, záhy doceníte, jak věrně *Cricket 2002* simuluje reálné zápasy. V tom dobrém i špatném slova smyslu.

Pálkaře i nadhazovače ovládáte – kromě směrových šipek – dalšími čtyřmi tlačítky, jimiž ovlivňujete různé typy odpalu, respektive styly nadhazování a jeho sílu (pokud budete vyhrávat, můžete si zapojit i manuální kontrolu nad spoluhráči v poli a nenechávat odpálené korkové míčky chytat a vracet k pitchi počítačovými kolegy). Rozhodujete také o tom, zda se pokusíte se svými pálkaři o tzv. runs, za které si připisujete body. A to je v zásadě vše. Zdá se vám to nějak málo? Pak jste ale asi nikdy kriket neviděli, protože žádné vzrušivější akce se ani na skutečném hřišti nedočkáte. Ovládání není nejpraktičtější – u odpalů konzolový systém ještě nevadí, zato naučit se nadhazovat (tj. zkoordinovat rychlost míče s jeho falší a místem dopadu na pitchi, od kterého má před pálkařem odskočit) není snadné. Pokud nechcete, aby i na nejlehčí ze tří úrovní soupeřův batsman střílel jeden bounder za druhým, měli byste dříve, než si vyberete některý z herních módů (exhibice plus pět různých turnajů: vítězství v nich znamená bonus v podobě nového all star týmu), naběhnout mezi tréninkové sítě a tam všechno pořádně nadřít.

Z grafického hlediska je *Cricket 2002* působivý, i když v kontextu her EA Sports již nijak výjimečný: Sportovci, jejichž tváře se podobají jejich skutečným předobrazům, nastupují v autentických dresech i výstroji na dvaadvacet reálných stadionů ze všech koutů kriketového světa (jejich architekturu jen poněkud kazí neestetické logo EA Sports, které je na každém trávníku). Motion capturing je až na pár výjimek (nepřirozeně zalomené předklony wicketkeeperů či neproporcionální postavy rozhodčích) na vysoké úrovni a hra, která mezi jednotlivými směnami zaznamenává dokonce i proměnu přirozeného osvětlení v umělé, navíc běží v širokém spektru rozlišení – a to až do 1600 × × 1200 × 32. Několik pohledů kamer je na začátku každého nadhozu zafixováno sice za wicketem, po zahrání ale sleduje míček – pro lepší orientaci před odpalem zobrazuje malý kruhovitý „detektor" rozestavění polařů a po odpalu hned automaticky naskočí ještě druhé okénko, v němž je možné sledovat přeběhy batsmana a non-strikera. Dramatické okamžiky odehrávající se výhradně před wicketem jsou automaticky zopakovány ve dvou zpomalených detailních záběrech, jakoukoli akci si lze pustit i z replaye, který nabízí i tak bizarní pohledy, jakým je kamera umístěná na batsmanově čepici. Atmosféru televizního přenosu dotvářejí i zvuky, jež byly snímány přímo na stadionech, a anglicky „suchý" komentář vyhlášených hvězd svého oboru: Jima Maxwella a exkapitána australské reprezentace Ritchieho Benauda. Fanatické příznivce potěší i řada realistických detailů – Test matches se hrají výhradně s červeným míčkem, vyautovaného batsmana na odchodu potupně doprovází slzící kachnička (symbolizující úsloví „out for a duck", jež se používá, pokud je pálkař vyřazen bez skórování jediného run: „0" na jeho kontě připomíná kachní vejce), před nadhozy probíhají pravidelné rozcvičky hráčů (batsmani poklepávají pálkou o pitch apod.), při sporných run out se využívá světelných signálů třetího rozhodčího u záznamového zařízení atd.

Není jednoduché hodnotit simulaci pálkovací hry, jež bývá i ve skutečnosti označována za nejnudnější kolektivní sport, neboť i v případě kriketu je příprava pro uvedení míčku do hry delší, než trvá akce samotná. Dokonce není výjimkou, že někteří hráči stráví na hřišti většinu času se založenýma rukama či rozmluvami mezi sebou, neboť se mezi wickety zhola nic neděje. Během mnohahodinových zápasů si diváci ale mohou čas krátit pořádáním pikniků, čtením novin, sázením, případně gentlemanským popichováním soupeřova týmu – a to my na počítači nemůžeme. A pokud jsme se narodili ve střední Evropě, asi jen sotva pochopíme, čím hra fanoušky i hráče (kteří se často stávají spíše diváky) tak vzrušuje. Kriket je viktoriánské tradice ctící společenský rituál, jehož starožitné kouzlo se do virtuálního světa prostě přenést nedá.

E. A. Severin
02G0328

Není výjimkou, že někteří hráči stráví na hřišti většinu času se založenýma rukama.

cricket 2002 je

- pro úzkou vrstvu fanoušků
- až příliš věrný realitě
- pozůstatek radovánek koloniální říše

cricket 2002 není

- pro milovníky akčních her
- pro neznalé pravidel
- ani kroket, ani kroketa

CRICKET 2002

Výrobce: HB Studios • **Vydavatel:** EA Sports • **Minimální konfigurace:** PII 300, 64 MB RAM, 4× CD, HDD 300 MB • **Doporučujeme:** PIII 700, 128 MB RAM, 12× CD, HDD 300 MB • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.easports-cricket.com

VERDIKT: Dokonalá simulace rozvláčného průběhu nejnudnějšího sportu na světě. Znalce a hráče kriketu však rozhodně nudit nebude.

70%

jazz and faust



„Vidím, že jsem tu správně. Hledám kapitána Fishe."

V opiové putyce "Sedmero utrpení". Kouří se tu opium.





Idylka přímořského městečka bude ve chvíli narušena nálezem dvou těl bez hlav.

Jazz and Faust se honosí možností prožít příběh postupně za dvě herní postavy – pašeráka Jazze a námořního kapitána Fausta.

Vydejte se na nejvzrušujícnější dobrodružství svého života! hlásá nápis na krabici s další adventurou z letošní nadílky. Pokud se vám zdá, že něco v této větě není v pořádku, máte naprostou pravdu. Možná, že ona věta vyjadřuje i samotnou podstatu hry. Osobně si nepředstavuji, že ono dobrodružství prožiji během jediného podzimního víkendu, během nějž budu nejprve po počátečním radostném očekávání kroutit nevěřícně hlavou a ke konci zívat nudou.

Jedna a jedna se nerovná dvě

Pokud se vám zdá, že se chystám popírat základní zákonitosti matematiky, dejte mi nejprve šanci, abych vysvětlil podstatu problému. *Jazz and Faust* se honosí možností prožít příběh postupně za dvě herní postavy – pašeráka Jazze a námořního kapitána Fausta. V tom je největší lákadlo a zároveň také potenciál, jenž by, patřičně rozvinut, mohl lehce podprůměrnou adventurku vyzvednout o něco výše. Jenže… Kolik existuje hráčů, kteří se po dohrání jedné poloviny radostně vrhnou do víru událostí podruhé? Stejná místa, stejné postavy, podobně jednoduché řešení, další dialogy bez špetky humoru. Myslím, že lze směle opravit rovnici na „jedna a jedna rovná se jedna a půl".

Nedovedete si ani představit, jak moc mě to mrzí. Na hru jsem se opravdu těšil. Představoval jsem si totiž něco ve stylu nedostižného *Monkey Islandu*, něco stejně vtipného, zábavného, zkrátka NĚCO, s čím se budu velice těžko loučit a snad i zamáčknu slzu nad koncem a pak se pomodlím za brzké pokračování. Už jen proto, že náplň a cíl hry jsou velice podobné – cesta za bohatstvím a krásnou ženou v pohádkově exotickém prostředí. Okamžik očekávání – okamžik zklamání. No, nechci být zase přespříliš krutý, *Jazz and Faust* mají také nějaké ty klady, stejně jako každá mince má dvě strany.

Jedna velká pohádka?

Po několika minutách jsem rychle pochopil, že „ostrovu tam kdesi v Karibiku" se hra nepodobá ani v nejmenším. Břitký a nápaditý humor, jímž oplýval Guybrush Threepwood, se sice vznáší nad renderovanými městy, ale hlavní hrdinové ho ne a ne zachytit. Myslel jsem si, že se tedy bude jednat o poněkud sofistikovanější zábavu ve stylu pohádek Tisíc a jedna noc. Ouha! Abych se snad nezmýlil, sáhl jsem do knihovny a přesvědčil se, že vzletnou lehkost dialogů, dálky dýchající na čtenáře z každé stránky a příjemně pomalou rozvláčnost příběhů Šahrazády, při které i uprostřed středoevropské zimy cítíme horký vzduch pouštních oáz, kouř vodních dýmek a slyšíme šplouchání Nilu, Jazz s Faustem minuli širokým obloukem. Místo nich vstoupili mezi neohrabaně přímočaré dialogy, postrádající lehkost a také hovorovou řeč. Faust, ačkoli je námořník, mluví jak Mirek Dušín z Rychlých šípů. V jednu chvíli slyšíme toporně holé věty bez špetky překladatelovy (a také editorovy) fantazie, o pár minut později sděluje drsný kapitán, že: „Soudě dle planoucích očí, mají tito tvorové pěkně žhavé nitro."

Herecké výkony? Protagonisté dabingu čtou ze scénáře jako na hlasové zkoušce. Chybí emoce, hlasové křivky se nevychylují od nevzrušivého, naprosto běžného hlasového projevu. Snad je to chyba režie, snad se hercům nepodařilo vžít do jednotlivých postav, což při kvalitě překladu není divu. Výsledek nevypadá jako film ani jako dobrodružství, nemá to šťávu. A snad jen tak pro zpestření mluví několik postav



Pak že je Praha stověžatá.



„Hele, ten vrchní je ňákej divnej..."





Vývojáři a scénáristé hry se sice vyvarovali patologicky (ne)logických zákysových kousků, jež nám předvádělo francouzské Cryo, ale trošku to přehnali. Úkoly jsou dětinsky prosté, stačí chodit sem a tam, ptát se a mluvit s postavami, nabízet věci. Jako příklad poslouží „získání podkovy". Stačí jít ke kováři, vyslechnout si jeho lamentování nad nedostatkem železa (jedna ze tří přístupných lokací)

Vývojáři a scénáristé to přehnali. Úkoly jsou dětinsky prosté, stačí chodit sem a tam, ptát se a mluvit s postavami, nabízet věci.

(hlasem jednoho herce) s ostravským přízvukem.

Nejkratší cestou

Příběh sám je velice krátký. Pokud začnete s Faustem (snažím se jít vždy proti proudu) někdy v sobotu po snídani, stihnete si dát v klidu oběd a budete na konci první poloviny hry kolem odpolední svačiny. Na začátku se setkáte s krásnou dívkou, naleznete polovinu drahokamu, kterou ztratila, a pak se plahočíte skal a stepí, divočinou, abyste se těsně před závěrečnou scénou dozvěděli cosi o nezměrném bohatství, vladařových intrikách a zjistili, že je vše jinak. Rozuzlení zápletky, která vlastně po celou dobu není ani moc postřehnutelná, je nemístně dlouhým monologem (jediným v celé hře) bývalé princezny, kterou hledáte a nakonec doprovázíte. Potom zhlédnete dvě animace a jste přesunuti do dalšího místa bez jakékoli interakce. Následuje neuvěřitelná scéna v chrámu, kde vlastně nic neděláte, stačí dát jakési potvoře ovoce a kliknout na sultána, všechno se odehraje samo. Kdyby to byl alespoň film, ale ve spojení s dialogy to působí jako večerníček pro pětileté děti. Naprosto nezábavné, nudné. Už ani nemáte chuť hrát za druhou postavu.

a nabídnout mu meč (nic jiného ani nemáte, ve vašem inventáři se málokdy najde více než pět předmětů a těžko mu nabídnete dýmku), podkovy uková sám. Kovář vám řekne, abyste přišli za chvíli; stačí vyjít ven a za dvě vteřiny se vrátit, podkovy jsou na světě a zadarmo!

Jediné, na co si je třeba zvyknout, je „odemykání" jednotlivých míst, která lze v tu určitou chvíli navštívit, a postav, s nimiž si můžete popovídat. Nemá cenu chodit pro informace k barmance (i když se to samo nabízí), pokud si nejdříve nepromluvíte s chlapíkem před hospodou. Ten vám poradí, abyste se zeptali u baru! Že vás to hned nenapadlo!? S přístupem do určitých míst to funguje obdobně, je tedy třeba vše procházet a zkoušet víckrát. Není to logické, ale herní čas to tak o hodinku natáhne...

Chybičky se vloudily...

Máte pocit, že jsme s výčtem otravností u konce? Tak ještě jen tak pro zajímavost několik postřehů, nad kterými se můžete zamyslet, pokud se rozhodnete hru „testnout":

V poušti na stanovišti karavan mluvíte s otrokyní. Krok za ní stojí ostatní, nic ale neslyší. Na konci rozhovoru otrokyně zašeptá: „Tiše, někdo přichází."

Nikdo se ani nehne. Jak přicházeli, když už tam stáli? (Pro puntičkáře, kteří ale dobře vědí, že lze pohodlně naskriptovat příchod dvou postav.)

Kolize postav s okolím, Faust proběhne skrz bránu jako duch, který prochází zdí... (Pro iluzionisty a programátory.)

Jak převezl Faust obludu z černých ostrovů k sultánovi? V kapse? Nikde nic nebylo vidět! (Pro fyziky uvažující o dalších prostorech.) Na tohle nepotřebujeme kapacitu CD, to dokázal Larry, sídlící na několika disketách.

Neúprosně...

Nač psát o kvalitně renderovaných pozadích, střídání dne a noci, devadesáti lokacích, hudbě, kterou po deseti minutách stejně vypnete a která se k atmosféře vůbec nehodí, a o možnosti hrát za dvě postavy? Proč bych měl prožívat příběh, jenž připomíná nízkorozpočtovou parodii na dobrodružný film, kde chybí kvalitní scénář, dialogy a režie? Co naplat, že grafici odvedli vcelku poctivou práci? Výsledek snahy o „nejvzrušujícnější" dobrodružství lze nejlépe vystihnout klasickou otázkou filozofa: „Je ta sklenice z poloviny plná, nebo z poloviny prázdná?"

Tomáš Mayer
02G0330

jazz and faust je

- pokus o adventuru
- rychlý a krátký
- bez poetiky

jazz and faust není

- báseň Goetheho v podání velkého Satchma
- test inteligence a fantazie
- „nejvzrušujícnější"

JAZZ AND FAUST

Výrobce: Saturn Plus • **Vydavatel:** 1C Company • **Minimální konfigurace:** PII 300, 32 MB RAM, 8× CD, HDD 800 MB, 4MB 3D karta • **Doporučujeme:** PII 400, 64 MB RAM, 16× CD, HDD 800 MB, 16MB 3D karta • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.jazzandfaust.com

VERDIKT: Ani dva hrdinové nezachrání, co zanedbali scénáristé, vývojáři a především autoři dialogů.

54%

beach life





Exotická dovolená. Vaši rodiče o ní snili. S poukazem ROH. Marně...





Sychravé podzimní dny jsou obdobím, kdy se z nejedné drobné rozmrzelosti může vyklubat pořádný splín, který s cureovsky romantickou depresí nemá zhola nic společného. Statisticky je dokonce tento (ne)čas pověstný zřejmě největším počtem dobrovolně zvolených odchodů ze života. Jak tvrdí odborníci, jedinou obranou proti takové trudnomyslnosti je většinou buď blízkost nějaké té svůdné děvy nebo dostatek sluníčka. Všechno tedy nasvědčuje tomu, že programátoři z Deep Red, schováni pod křídly Eidosu, se dali na psychologickou prevenci, neboť v ty nejrizikovější měsíce pro lidskou náladu přicházejí s titulem, který obsahuje obojí.

Koncept, jejž si k tomu zvolili, je prostý. V jednoduché strategii vás vyzývají, abyste si prošli všemi strastmi i slastmi manažera, jehož posláním je péče o návštěvníky ve vybraných exotických střediscích, situovaných – soudě dle flóry a fauny – kamsi do tichomořského ráje. Není to úděl jednoduchý, neboť klientela, která svou rozmanitostí předčí druhy podmořských živočichů z korálových útesů v Cousteauových dokumentech, je nejenom náročná, ale také pěkně zhýčkaná. K úspěchu hráče vede cesta jen skrze splněná přání drtivé většiny rekreantů, mezi nimiž takřka neexistují výjimky. Uspokojit musíte stejně tak plážového playboye, jakož i otylého úředníčka, flirtující krásku v bikinách či zklamanou a opuštěnou naivku, jež v dané chvíli upřednostňuje koupání před záležitý. Ztratit jen hrstku z nich tím, že jim zkazíte dovolenou organizační neschopností, může mít fatální důsledky. Nové úrovně ústřední kampaně se vám totiž otevírají v podobě samostatných ostrovů, případně jejich jednotlivých částí, ale vždy v jasné posloupnosti neboli pouze na základě kompletního splnění několika úkolů z úrovní předcházejících. V těch je například jednou z nejčastějších podmínek k úspěšnému završení vašeho ekonomicko-budovatelského úsilí udržení si zájmu konkrétního počtu výletníků o dané letovisko, vyjádřeném prostou návštěvností. Pokud jejich množství klesne pod stanovený limit, můžete sice ve zvelebování svého regionu pokračovat, ale mise je přesto zhodnocena jako neúspěšná, v čehož důsledku se vám po dokončení celého komplexu nezpřístupní další lokace. Uvážíme-li, že tyto dílčí povinnosti jsou kombinovány s řadou důležitějších úkolů, mezi které patří i takové jako ochrana plavců před žraloky, která si

Rozmanitostí vaše klientela předčí korálové živočichy z Cousteauových dokumentů.

a je to!

Tak praví slogan z populárních příběhů o dvojici svérázných kutilů. Na rozdíl od nich si ale jednotka techniků, odpovědných za výstavbu každého z objektů vašeho centra oddechu, počíná nepoměrně zdařileji. Možná i proto, že každého z montérů platíte od hodiny, přičemž výši platu i počet hodin můžete libovolně regulovat. Na obrázcích vidíte, jak vzniká například stavba hotelového bazénu:



Nejprve umístíte holou kostru objektu v podobě rozestaveného staveniště, k němuž se vydá vybraný počet stavařů.



Průběh výstavby je znázorněn obalováním kostry detailní grafickou vrstvou do výsledné podoby objektu.



Výsledkem je luxusní bazén, který hotelovi hosté mohou za přiměřený poplatek využívat nepřetržitě 24 hodin denně.



Podle kvalitního setu jsme měli za to, že za gramofony stojí DJ Stanzim. Při větším přiblížení se však ukázalo, že se jedná spíše o DJku La-di-du. Tak jako tak pouští skutečně Laurenta Garniera. Zíráte? My taky!



Wow! Na plážích je neobyčejně živo a u pobřeží čeká množství žraloků.



nezadá s filmovými Čelistmi, nebo nutnost vytvořit během malého časového rozpětí ze stovky hostů padesát zamilovaných párů, opojených relaxačními požitky, je jasné, že herní systém je docela stresující a žádá si slušnou dávku předvídavosti, obchodního umu a pochopení pro potřeby druhých.

Fakt, že se tu musíte pěkně otáčet, je ale na druhou stranu vynahrazen působivým turistickým ruchem, umocněným malebným výtvarným pojetím a řadou zajímavých staveb. Inventář pro výstavbu je sice střízlivý, ale s tím, jak se pozvolna rozrůstá, v něm často není o překvapení nouze. Rozdělen je na objekty užitkové, určené pro mořské radovánky a servisní. A tak kromě typicky dovolenkových lákadel, jako jsou stylové bary, diskotéky, restaurace, hotelové bazény s tobogány nebo půjčovny materiálního vybavení od lehátek až po luxusní motorové čluny, a včetně nezbytných služeb – funkční sprchy na pláži, veřejné a řádně udržované toalety nebo stánky rychlého občerstvení s prodejem piva, soft drinků, zmrzliny či s grilováním na otevřeném ohni –, se setkáte rovněž s pobřežní policií, jejíž členové skutečně vybírají pokuty za poškozování a znečišťování okolí, osvojíte si výstavbu servisního centra a úklidových centrál, ale navštívíte i ubytovnu dělníků, kteří vám celý ten současně rozkošný a lehce chaotický mumraj pomohou uvést do provozuschopného stavu.

Právě obyvatele vašich středisek, a to jak z řad hostů, tak i zaměstnanců, jsou samostatnou kapitolou. Bez ohledu na svou komičnost při prvním zoomu žijí vlastním a hlavně důstojným životem. Pokud kliknete na jejich postavičku, otevře se vám na obrazovce menu nejenom s přesnými údaji o míře spokojenosti postavy, ale i se zábavnými informacemi z jejího soukromí, které jsou zpracovány formou přímé řeči v charakterové tabulce. Některé věty a poznámky se však vcelku pochopitelně programově opakují.

Povahově i profesně barvitá směsice lidiček v požitkářských kulisách se ale především stala skvělou příležitostí, jak do hry přenést k potěše hráče i pozorovatele celou řadu obsahových vtípků či tematických kuriozit. Perfektní a se svým prostředím bezvadně sladěná grafika obyvatele tematicky svébytného světa rozpohybovala obdivuhodně.

Zdaleka se nejedná jen o smíšené dvojice laškující u koktejlových barů. Z vlastních zážitků mohu dát k dobru misi, ve kterém je úspěch závislý na vaší pohotovosti a rychlosti, s nimiž stihnete uzavřít pláže před připlutím hejna žraloků do jejich blízkosti (pokud vám tito predátoři moří během mise schlamstnou více než pět ráchajících se výletníků, máte utrum a končíte). I když jsem tak ovšem díky systému strážních věží stihl učinit včas, jeden trumbera ve vodě se náhle začal topit. V té době jsem byl na nejkrajnějším povoleném limitu „sežraných", a tedy náležitě proklínal svátební plavce s vědomím, že si záhy dám misi pěkně od začátku. Jenže v ten okamžik skočila do vln blondatá baywatch v jednodílných červených plavkách. Ztepilá a opálená záchranářka doplavala k tonoucímu moulovi, rutinně ho chytla pod bradou a ještě před žraloky s ním doplavala na břeh, kde místo aby ho za jeho nerozvážnost profackovala, mu poskytla nadmíru vděčné umělé dýchání. A když se vzpamatoval a ostudně opustil pláž, vyšplhala se, jakoby se nic nestalo, zpět na hlídkový posed, aby ostřížím zrakem znovu bděla nad širou vodní plochou. Byl jsem u malého vytržení, co všechno můžete ve strategii zažít.

Hodně zábavy si ale užijete i v dalších zákoutích. Třeba na plážové „dýze", která je od 21 hodiny večerní do čtyř do rána zlatým dolem. Od chvíle, kdy na její světelný parket vkročí první návštěvník, milovníci pohodového housu jej

Hodně zábavy si užijete i na plážové dýze, již ocení milovníci housových klubů na Ibize.

zcela jistě neponechají bez dozoru. Neboť jednou z dalších pamlsků ve hře je i spojení exotiky s hudební složkou.

Beach Life je titul, který se netváří víc než jen jako pouhá zábava. Tu ovšem přináší ve velmi sympatické formě. Není vyčerpávající ani násilný, zato však dobře hratelný. Jeho promyšlené a místy docela obtížné scénáře ho navíc činí zajímavým i pro hardcore stratégy se smyslem pro humor. Je optimistický a prosluněný. Deprese, ve které jste se chvíli předtím potáceli, je zkrátka pryč!

Ivan Šiler

02G0331



rozjeď to, laurente!

Beach Life je skvělý tematický nápad, dotažený do konce. Svědčí o tom i výběr skladeb pro stylový soundtrack. V nich mísí moderní taneční trendy s rytmy latinsko-americké hudby tací mistři svého oboru, jako třeba hip-hopoví Kinobe s popěvky Babalong a Hombre, downbeatoví Fenomenon mj. se snivě ambietním hitem Pacific Memories, známým z prestižní kompilace Real Ibiza V, a dokonce významná ikona klubové scény, francouzský zvukový čaroděj Laurent Garnier s kompozicí The Man With the Red Face.

beach life je

- hřejivý a exotický
- ráchání mezi žraloky
- o sličných baywatch

beach life není

- jen o sluníčku
- pro rekreanty ROH
- o eskymácích z iglú

BEACH LIFE

Výrobce: Deep Red • **Vydavatel:** Eidos • **Minimální konfigurace:** PII 450, 128 MB RAM, 4× CD, HDD 950 MB • **Doporučujeme:** PIII 800, 256 MB RAM, 8× CD, 1,3 GB • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.beachlife.eidos.co.uk

VERDIKT: Že prý venku prší a chlad vám zalézá pod nehty? Pak vezměte deku, sluneční brýle a vyrazte na pláž flirtovat s „baywatch".

78%

industry giant II





Jak přežít všechny hospodářeské krize? Výnosy ječmene doporučujeme rozdělit mezi výrobu skotské, piva a dětské výživy.



Chemický průmysl je výhodné situovat do blízkosti ropných vrtů.

Je to hra nejenom reálná, ale na rozdíl od suché školní výuky zasvěcuje do věci velmi přesvědčivou zábavně-vzdělávací formou.

Průmyslový kolos neboli industriální obr. S takovýmto označením jsme se dosud setkávali povětšinou jen v ekonomických rubrikách ostře sledovaných médií. Nyní se ale o tom, co obnáší ve skutečnosti, můžeme přesvědčit sami. Nabízí se nám poměrně slibný základ, jak si projít americkým snem, kdy bledý příštipkář, dětský kamelot či zdravotně nedužívý účetní dospějí jednoho dne v neobyčejné monstrum, kterému se říká průmyslový magnát.

S pokračováním *Industry Giant* se opět vrháte do „rockefelerského" soutěžení, jak si podmanit vybraná území virtuálního světa a co nejhospodárněji zužitkovat jeho surovinové zdroje. Na první pohled vás zasáhne šedivý dojem – ekonomika, čísla, licitování… Jenže už na ten druhý zjistíte, že zdánlivě suše ekonomickou strategii oděli její tvůrci do graficky slušivého a uživatelsky příjemného kabátku. Barevně sladěný a detailně prokreslený svět vám hned od začátku vytvoří velmi příjemné prostředí, ve kterém vás nic neobtěžuje ani nezdržuje. Desítky map tří základních velikostí jsou přehledné, a je tak pouze na vás, kde na nich začnete budovat své pozdější impérium. Zoomovat můžete, jak je libo, a ještě se kochat efektem, kdy za největšího přiblížení vidíte detaily přepravních či sklízecích strojů či naopak při vzdalování pronikáte až nad oblaka. Ovládací menu je jednoduché a různé tabulky včetně výsledovek jsou do herního neboli zúčtovacího systému zakomponovány prakticky. Nehrozí tedy, že byste se v nich tak jako v jiných strategiích ztratili, případně pozbyli přehled o stavu své ekonomiky.

Hru začínáte tradičně – jako obchodnický kmán se skrovným kapitálem do začátků, jehož výše se opět klasicky odvíjí od míry zvolené obtížnosti. V samém počátku žádné komplikace nehrozí, a pokud by už k nim došlo, spolehlivě je odstraní tutoriál. Vždy můžete odstartovat takříkajíc na jistotu, tedy zvolit si takový obor podnikání, jenž přináší okamžitý a zároveň spolehlivý zisk – například slepičí nebo dobytčí farmu, neboť za základní poživatiny vám lidé pochopitelně zaplatí v jakékoliv výši, vyjma válečného stavu, kdy vám za ně zcela jistě utrhnou obě ruce. Co se tohoto týče, mapa *Industry Giant II* se pochopitelně v bojiště nikdy nepromění, avšak to neznamená, že by na hru, která se odvíjí napříč fenomenálním dvacátým stoletím, neměly světové konflikty podobně jako poměry ve společnosti či vědecký výzkum vliv. Vaše podnikání ovlivní stejně tak období obou světových válek, ve kterém nemá valného smyslu vyrábět kytary a fotbalové míče, jako časy prohibice, v nichž na základě vlastní zkušenosti doporučuji výrobcům whisky či pěstitelům ječmene investovat do dětské výživy. Možnosti výběru, na jaký typ byznysu se zaměřit, jsou poměrně velkorysé, a to díky precizně sestavené hierarchii vývoje nových technologií a výrobků. V tomto směru je hra velmi reálná, ale současně i zábavná a poučná neboli všechny ty navenek svérázné, ale ve skutečnosti revoluční objevy, jako třeba nylonky, kuchyňský robot, džíny nebo sluneční oleje, představují milou inspiraci, jakému typu byznysu dát přednost na základě konkrétní obchodnické nátury. Je tak pouze otázkou času, kdy se od skromné „slepičárny" odpíchnete k náročnějším a dlouhodobějším projektům, jaké



malé velké revoluce

Nejenom historii lidstva, ale také dějiny výroby provázely zcela zásadní revoluce, které život společnosti často obrátily naruby. Představme si tedy některé z materiálních kolegů Trockého nebo Che Guevary, na kterých se ve hře i ve skutečnosti dá vždy skvěle vydělat:



Džínovina
Když v roce 1860 napadlo pana Strausse uspokojit potřeby zlatokopů nabídkou kalhot, které snesou i to nejkrutější podnebí, jistě netušil, že stojí u zrodu revoluce v odívání. Dnes džínovina zakrývá hrudní koše drsňáků i prdelky sladkých modelek coby jeden z nejžádanějších textilních a módních materiálů.



Mikrovlnná trouba
Počátky elektronického mazlíka plně zaměstnaných rodin jsou kuriózní. Jeho základem je tzv. magnetron, který za druhé světové války vynalezli britští vědci Randall a Boo jako součást britského radarového systému. Poté, co se zjistilo, že přístroj kromě velmi krátkých a rychlých vln uvaří také jídlo, nenároční jedlíci se mohli radovat.



Plastikoví hrdinové
Ve fantazii dětí a teenagerů způsobila asi tu největší změnu televizní kultura. S přibývajícím počtem nových seriálů vyměnila většina z nich pohádky bratří Grimmů za příběhy akčních hrdinů. Hračkářský průmysl zavětřil a pak už stačilo málo – sledovat filmové hity a všechny ty postavy od Batmana po Star Wars odlévat z plastiku.



Opalovací krém
Za časů vlády aristokratů byla bledost znakem vyššího společenského postavení, ale 50. léta dvacátého století učinila za touto tradicí tlustou čáru. Reklamní kampaně se svůdnými Pin-Ups v bikinách povýšily bronzovou pleť na sezonní hit, což kormidelníkům kosmetického průmyslu přineslo nové zákazníky a velké zisky.

představuje třeba síť vlastních papíren včetně vydavatelství, elektrotechnický vývoj či finančně náročný automobilový průmysl, nicméně v našem případě zpestřen o výrobů sladce růžových cadillaců 50. let minulého století.

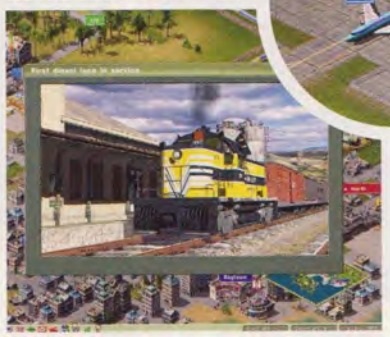
Kromě výroby zde máte ovšem pod palcem i distribuci, což v praxi znamená, že získanou surovinu, ať již vytěženou rudu nebo dřevo, musíte přepravit do blízkosti výroby a následně ještě doplnit o další polotovary nezbytné ke vzniku finálního výrobku. Jinak též po-



Poslední z rodu Hamrů by zbledl závistí. Zemědělská výroba kvete v kapitalismu o poznání lépe než za kolektivizace.







kud se hodláte stát třeba průkopnickým výrobcem televizí, musíte sladit těžbu mědi, ale současně i dřeva a skla, dále následnou výrobu elektromagnetických cívek, respektive obrazovek a také korpusů. S pokrokem, kdy přicházejí ke slovu designy z nových materiálů, se pak, alespoň chcete-li ve výrobě pokračovat, určitě vyplatí doplnit svůj konglomerát o těžbu ropy, logicky navazující chemický průmysl a nezbytnou výrobu plastů. V té době už navíc můžete své elektrotechnické impérium rozšiřovat o výrobu telefonů a radiomagnetofonů. A kdybychom měli pokročit ještě dál, pak vězte, že chystaný datadisk zahrnuje výrobů mobilů. Je jasné, že k takovému podnikání nezbytně potřebujete množství nejrůznějších dopravních prostředků, kterých je tu opravdu nepřeberně. Ve hře přicházejí ke slovu s nesmírně přesnou časovou návazností na její vývoj, což uvítají nejenom hráči, ale patrně i sběrači historických kuriozit, encyklopedisté a klasičtí modeláři. Za všechny jmenujme třeba takové případy, jako když svůj železniční park posílíte o model Alco FA 1, jinak též jednu z prvních dieselových lokomotiv na světě, nebo nakoupíte do vozového parku pick-up REO, jenž se v padesátých letech stal toliko legendárním nákladákem, že ještě o čtvrt století později se po něm pojmenovala rocková kapela. Jinak tomu není ani v případě nejrůznějších typů lodí a letadel. Zapomeňte na sbírku starožitností, to, co před vámi defiluje, tvoří nejeden mezník moderní techniky, jímž je radost své zboží rozvážet. Tím se dostáváme k dalšímu důležitému aspektu hry, neboť když už jednou zboží rozvezete, je pak také nutno jej dobře prodat. K tomu slouží vámi obhospodařované specializované prodejny či obchodní centra, jež umisťujete v těch čtvrtích měst, kde je kupní síla nejsilnější. Tím se *Industry Giant II* stává komplexním celkem, který v rámci svého obchodně-výrobně-prodejního pojetí nemá příliš hluchých míst. Třebaže jí lze vytknout jistou stereotypnost po delší době hraní, absenci podnikání na bázi zužitkování alternativních energetických zdrojů – grafika hry by spolehlivě zvládla třeba i ekologický byznys v oblasti vodní, sluneční či větrné energie – a také ne vždy vstřícnou umělou inteligenci řidičů kamionové dopravy, kteří v hustší dopravní síti často nepřirozeně uvíznou, není pochyb, že se jedná o zdařilou a čistou strategii pro nejširší okruh spotřebitelů.

Rozvážet zboží je radost. Stroje z přepravního parku tvoří nejeden mezník historie techniky.

Ivan Šiler
02G0332

industry giant II je

- zdravě poučný
- přehlídkou miniaturních modelů
- lehce stereotypní

industry giant II není

- horší než první díl
- chudý na zdroje
- o tunelování

INDUSTRY GIANT II

Výrobce: JoWooD • **Vydavatel:** Infogrames • **Minimální konfigurace:** PII 350, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 800 MB • **Doporučujeme:** PIII 450, 128 MB RAM, 16× CD, HDD 1 GB • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.industrygiant2.com

VERDIKT: Skoro by se zdálo, že ekonomika je zábavné dobrodružství, na jehož konci se hravý byznysmen těší z tučných zisků...

80%

steel beasts





Americký tankista na lovu koroptví.



Pixelový výbuch s pixelovým dýmem v pixelové krajině.



Po pravdě řečeno, představa, že vyrážím do války v nějaké pojízdné ocelové skříni, ze které se na okolní svět dívám jen několikacentimetrovým průzorem, mě dost děsí. Nicméně existují lidé, a není jich zrovna málo, kteří se mnou podobný pocit nesdílejí. Právě naopak. Do jisté míry jim rozumím. Když jsem se ještě coby malý kluk svezl v T70, pochopil jsem hrdost, kterou tankisté na svůj stav pociťují. Když jedete v takovém monstru, připadáte si opravdu hodně neohroženě. No a pokud jde o tuhle hru, *Steel Beasts* vám umožní ovládat daleko výkonnější stroje, než je náš zastaralý T70.

steel beasts je

- simulace tankového boje
- obtížná hra
- pro fanoušky obrněné techniky

steel beasts není

- simulátor jízdy v autoškole
- RPG
- pro příznivce ikebany

Vzhledem ke komplikovanosti celé simulace si můžete volit jen ze dvou typů tanku – M1A1 Abrams a L2A4 Leopard – a v jejich útrobách se musíte v první řadě propracovat poměrně dlouhým a důkladným tréninkem. Jelikož se jedná o celkem věrnou simulaci, ovládání obou těchto typů se od sebe dost liší, takže si raději vyberte hned na začátku. Uprostřed bitevní vřavy na nějaké přemýšlení, v jakém stroji to vlastně zrovna sedíte, totiž nebude čas.

Coby úplný začátečník se v jednotlivých lekcích nejprve naučíte s tankem jezdit, rozhlížet se z pozice velitele i střelce, otevírat poklop, zaměřovat nepřátele a pálit z hlavní (kanón) i spřažené (kulomet ráže 0,50") zbraně. V lekcích pro pokročilejší se pak budete věnovat skutečně bojovému výcviku, sestávajícímu z plnění, ale i udílení rozkazů, abyste se následně propracovali k misím, v nichž už budete velet menším tankovým jednotkám. To ovšem dost předbíhám, takže zpět k počátečním lekcím. V nich byste se měli naučit především dobře střílet. Ničení tančíků pojíždějících po střelnici se vám bude určitě líbit, ale jak asi sami záhy poznáte, některé z terčů se pohybují v tak záludných úhlech, že trefit je téměř není možné. Nicméně moc, kterou vám tank dává, na vás jistě výrazně zapůsobí už v téhle části hry. Vystřelit si z tak velké bouchačky, to je prostě zážitek.

Obdivovatelé generálů Guderiana a Pattona se konečně dočkali.

Výcvik působí dost idylicky. Pojíždíte po sluncem zalité krajině, vyhledáváte cíle a mocnými výstřely z nich děláte kouřící trosky. Pokud hrajete v pozici střelce (a přiznejme si, to je pravý důvod) a povede se vám cíl dobře zaměřit, bude vám odměnou pohled, kdy se věž nepřátelského tanku vznese vysoko do vzduchu, kde několik vteřin tančí jako cvičený delfín nad hladinou bazénu. K tomu ale dojde pouze v případě, pokud plášť tanku prorazíte blízko místa uskladnění munice, která následně explozuje. Co se stane s osádkou takového tanku, je nasnadě…

Když cítíte, že jste výcvik jakžtakž zvládli, je na čase přesunout se na střelnici a podstoupit závěrečnou zkoušku. Nezapomeňte se zapsat pod nějakým dostatečně chrabrým jménem. Když se na to vykašlete, je celý test jen dalším pobytem na střelnici. Pokud se ale zapíšete, vaše výsledky budou automaticky ovlivňovat schopnosti ostatních střelců ve vaší jednotce.

A konečně nastává čas první bojové akce. Najednou už to není projížďka prosluněnou krajinou okořeněná střelbou na nevinně stojící cíle. Kolem je spousta Ivanů (Ondřeji…!!! – pozn. šéfredaktora), kteří se z vás snaží vyrazit duši a vy tím zatraceným průzorem nevidíte vůbec nic a ztrácíte orientaci. Než se pořádně rozkoukáte, je po boji a váš tank je navíc poškozen. Pokud jste měli štěstí, odnesl to jen kulomet nahoře na věži, jestli jste ale smolaři, máte zničený automatický systém vyrovnávání, takže kanón s sebou během jízdy nekontrolovatelně hází a vy nejste schopni nic zaměřit…

Steel Beasts jsou zajímavou zkušeností z nepříliš obvyklého žánru. Jako tanková simulace určitě nasbírají spoustu bodů, ale jak jste asi z předchozího textu poznali, jde spíše o záležitost pro skutečné fandy obrněné vozby než pro širší hráčskou obec.

Ondřej Mach
02G0333

STEEL BEASTS

Výrobce: Strategy First • **Vydavatel:** eSim Games • **Minimální konfigurace:** P 266, 32 MB RAM, 4× CD, HDD 1 GB, 3D karta • **Doporučujeme:** P 450, 64 MB RAM, 32× CD, HDD 225 MB, 16MB 3D karta • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.strategyfirst.com

VERDIKT: Vyzkoušejte si, jaké to je mít neustále přednost v jízdě!

65%

crazy taxi





Příště si zahraju kulečník...



Jen klid, bejby, do porodnice je to jenom kousek!

Na rovinu. Vůbec nechápu, co vedlo vydavatele k tomu, že tuhle starou arkádu, která před třemi lety slavila úspěch na konzoli Dreamcast, převedl na PC. Nehledejte tu příběh, grafické finesy, nápady ani to, čemu se říká design misí. Tahle hra neobsahuje nic z toho, na co jste u běžných PC her zvyklí, a dokonce se to ani nepokouší předstírat.

Máte tu sice na výběr z několika možností, ale všechny jsou ve svém výsledku zoufale stejné. Od začátku do konce tu budete v roli taxikáře vozit zákazníky a získávat peníze podle toho, nakolik je vaše jízda „crazy". Bude-li „crazy" dostatečně, a poznáte to podle nadšeného pokřiku spolujezdce, dovezete milého zákazníka dřív, než očekává, a tím vám přibudou bodíky. Pokud nepojedete dost „crazy", nestihnete časový limit, zákazník začne brblat a bodíky nebudou. Brblat ovšem začne i v případě, že pojedete „crazy" až moc. V tom případě se dokonce váš klient bude snažit vystupovat za jízdy. Bezva, že?

Jediný odlišný mód představuje tréninková část Crazy Box, kde budete



Nemá cenu srovnávat tuto hru se žánrově spřízněnými GTA III či Carmageddonem.

srážet či objíždět „crazy" předměty a dostávat peníze/body za to, jak rychle se vám to podaří. Těmy „crazy" předměty rozumějte například velké barevné kužely na pláži, ke kterým musíte co nejrychleji dojet, otočit se a jet zpátky. Pak dostanete ten bod, samozřejmě. Úplně nejlepší jsou ovšem velké barevné koule, které zmizí, když do nich narazíte. Pokud jich „zmizíte" v určitém časovém rozmezí dostatečný počet, opět získáte bod. Ach jo...

Nemá cenu srovnávat tuto hru se žánrově spřízněnými *GTA III* či *Carmageddonem*. V pojetí těchto titulů je totiž počítačová hra skutečně hrou, zatímco tady jde jen o spotřební diktát. Když jezdíte tím nepojmenovaným městem plným reklamy na McDonalds či Levis, náhle si uvědomíte, že vývojáři si tu hrají na svět s „praštěnou" image, podobnou reklamám na Pepsi Colu. Prostě multinárodní spotřební ráj bez konfliktů. Tady i ti nejvíce „crazy" týpci nosí drahé rifle a cpou se hamburgery. A třeba krev? Ani té se zde bát nemusíte. Jakkoli „crazy" vaše jízda bude, nikdy nikoho neohrozíte. Obyvatelé města jsou na magory taxikáře zvyklí, takže vám vždy hbitě uskočí z cesty.

Než se ale hra rozběhne, měli byste si vybrat, co bude váš taxikář vlastně zač. Nabídnou vám tu čtyři různé zástupce taxikářského cechu, přičemž asi nejsympatičtěji vypadá slečna jménem Gena. Naproti tomu jednoznačně nejhůře působí pankáč s růžovým „čírem", tak trochu ve stylu Sigue Sigue Sputnik. Tahle postava je prostě výsměchem punkové subkultuře.

Celkově vzato – doma na PC bude tuhle „bláznivou hru" hrát asi jen zvrhlík. *Crazy Taxi* totiž působí dojmem, jako by byla určena výhradně pro děti, které do jistého věku nevyžadují nic jiného než ostré barvy a hlasitý zvuk. Pro ty, kterým už mozek funguje na vyšší obrátky, je tento titul dalším znamením, že 3D prostor v počítačových hrách je stále častěji okupován nadnárodními firmami. A já se ptám: Proč nejsou takovéhle hry zadarmo? Nebo snad vydavatel nedostal zaplaceno od firem Levis a McDonald za reklamu, na kterou ve hře narážíte na každém kroku? Určitě dostal. Takže proč bychom mu měli platit ještě něco i my? To nás tedy ani nenapadne!

L. P. Fish
02G0334

crazy taxi je

- úplně zbytečná hra
- trapně střelená
- pokus o „globalizovanou" zábavu

crazy taxi není

- důvod, proč hrát hry
- vlastně vůbec nic...
- ... a už vůbec ne zábava

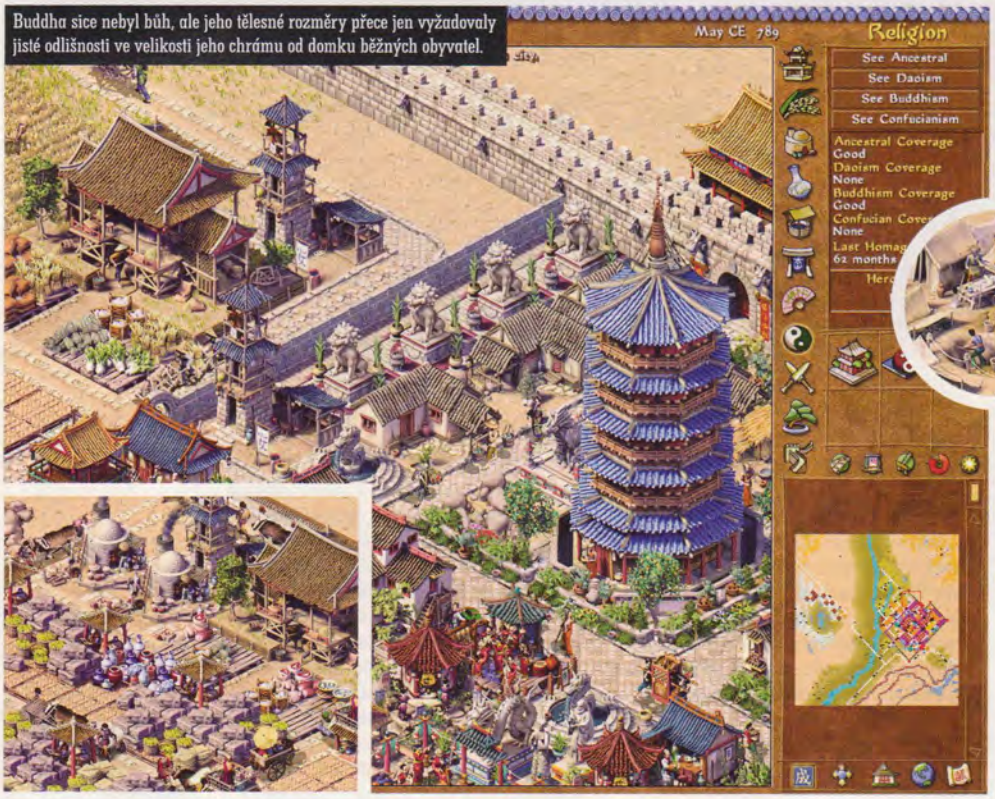
CRAZY TAXI

Výrobce: Strangelite • **Vydavatel:** Sega • **Minimální konfigurace:** PII 500, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 155 MB • **Doporučujeme:** PIII 800, 128 MB RAM, 24× CD, HDD 155 MB • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.crazytaxi.com

VERDIKT: Až bude prezidentem zeměkoule Levi a premiérem McDonald, bude svět pěkná nuda.

51%

emperor: rise of the middle kingdom



Buddha sice nebyl bůh, ale jeho tělesné rozměry přece jen vyžadovaly jisté odlišnosti ve velikosti jeho chrámu od domku běžných obyvatel.





V zásadě existují dva důvody, proč se na ohlášenou hru těšit. Buď vývojářům věříme všechny ty sliby o skvělém herním systému, výtečné umělé inteligenci a propracovaném příběhu a pravidelně se kocháme lákavými screenshoty, nebo se prostě jen nemůžeme dočkat nějakého dalšího pokračování úspěšné série, které sice nemá mnoho šancí překvapit nás nevázanou originalitou, jehož kvalitu však do určité míry zaručují starší díly. *Emperor* bezesporu patří do té druhé, jistější kategorie. Šestý díl série, která se pyšní tak zvučnými jmény jako *Caesar, Pharaoh* nebo *Zeus*, by musel notně vybočovat z řady, aby zklamal příznivce klasických budovatelských strategií. Po antickém Římě, egyptských pyramidách a mýty opředeném Řecku se pustíte do zakládání a spravování měst jako vládce Číny.



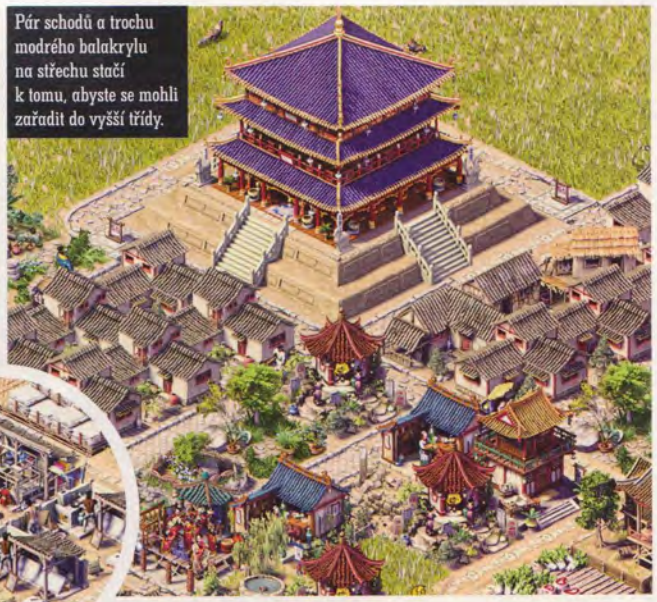
Aby lidičkové vydrželi a tvářili se jako levná pracovní síla, musíte zajistit komplex služeb.

Stejně jako v předchozích titulech ani tady se nevyhnete vyměřování parcel pro obytné domy, do kterých se okamžitě po okolíkování začne stahovat všelijaká havěť z přilehlých měst. A aby u vás lidičkové vydrželi a tvářili se jako levná pracovní síla, musíte jim zajistit celý komplex služeb, vodou ze studně počínaje a luxusním zbožím pro zhýčkanou šlechtu konče. Naštěstí jsou vaši poddaní ve svých nárocích poněkud unifikovaní, takže se vám nemůže stát, že nevrlec toužící po klidu zapíchne nejdříve nejbližšího souseda, který se zasadil o zbudování divadla, a pak hercům upraví pódium pro trvalou inscenaci postapokalyptické tragédie. Kdepak, všichni si spořádaně přejí to samé, tedy plnou spíž, doktora na pět kroků od baráku a hlavně žádné hlučné dělníky na očích. Pokud na své osadníky budete hodní, budou spokojeně rozvíjet svá obydlí, méně spokojeně si od svých radovánek odskakovat k nějaké tvořivé činnosti a pravděpodobně jen ze strachu z imperiálního biče platit daně.

Když už jsme zmínili tento veskrze nepopulární, leč nevysychající zdroj peněz, občas se vyplatí vybudovat několik honosných sídel, abyste přilákali i aristokratickou smetánku. Přestože to stojí jistou námahu – kromě pěkné vyhlídky jim musíte připravit spoustu tretek, několik druhů jídla a alespoň minimální



Přestávka na oběd má přednost, až se kanál naplní, stejně ten nedodělaný břeh nebude vidět.



Pár schodů a trochu modrého balakrylu na střechu stačí k tomu, abyste se mohli zařadit do vyšší třídy.



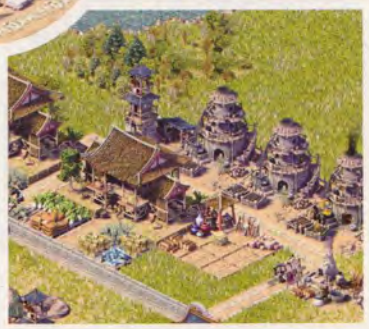


Autoři nám nasadili do hlavy brouka s typicky asijským názvem feng-šuej.

iluzi filozofických a náboženských center (navštěvují je pochopitelně pouze ze snobismu), vyplatí se to. Tihle lenoši totiž počítají svůj majetek v poněkud jiných relacích než běžní měšťané, a vůbec jim nevadí, že vám musejí odvádět nehorázně vysoké poplatky.

Proces budování vlastního města doznal od minula několika změn. Jistě si z *Pharaa* pamatujete, že někdy nebylo zrovna snadné udržet v chodu vzdálená pracoviště, protože do těsné blízkosti hlučných dílen a prašných farem se nechtěl nikdo nastěhovat, na druhou stranu chodit do práce dva dny, to také nebylo zrovna populární. V *Diovi* byl tento problém odstraněn poměrně výraznou tolerancí plebejstva k manipulačním vzdálenostem, zato jste ve většině misí neměli k dispozici příliš prostoru, takže průmyslové budovy svým nevalným renomé opět činily při výstavbě města nemalé potíže. A v *Emperorovi*? Tady dostanete do rukou až neuvěřitelně výhodný nástroj – stačí postavit zeď oddělující jednotlivé čtvrtě, a máte vystaráno. Veškeré negativní efekty pohltí cihly „třídního oddělovače" a vy můžete bez obav stavět aristokratické rezidence třeba hned vedle exportní stanice. Ale abychom si nezačali náhodou stěžovat na přílišnou jednoduchost zbytečně degradující hratelnost, nasadili nám autoři do hlavy jiného brouka, tentokrát s typicky asijským názvem feng-šuej. Staří Číňané byli totiž proslulí tím, že svou architekturu podrobovali rázu krajiny, takže pokud budete provádět necitelné zásahy do prostředí a ignorovat harmonii pěti elementů feng-šuej, poddaní se na vás vykašlou a půjdou se podívat po nějakém hezčím městě.

Samozřejmě, že v celé Číně nejste ponecháni napospas společnosti několika tygrů, pand a divokých prasat. Jsou tu také další města. A někteří sou-



zpracování

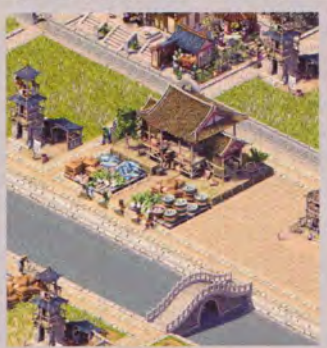
Vysoká latka grafiky nastavená předchozími tituly nedávala prostor k pochybám o podobě *Emperora*. Nakonec vše dopadlo podle očekávání – tedy velmi dobře – a vy se můžete těšit na detailní prostředí a nádherné budovy, které skvěle zapadají do okolní krajiny. Hře by se sice dala vytknout absence dynamické složky – na animaci pohyblivých korun stromů zapomeňte a vodní hladina efekty také nehýří –, ale toho si ani nevšimnete. Hudební doprovod sestává z několika výborně zvolených motivů, které přes svou jednoduchost nepůsobí vtíravě ani po několika hodinách nepřetržitého hraní.

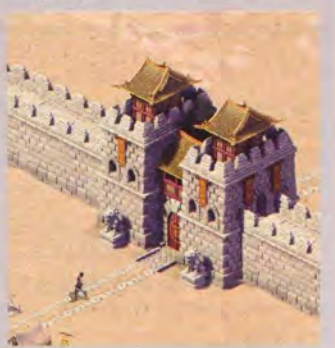
monumenty

Cílem několika misí je nezbytná výstavba monumentů. K obvyklým hrobkám a chrámům z minulých dílů přibyl ještě Velký kanál a chybět nemůže pochopitelně ani Velká čínská zeď.



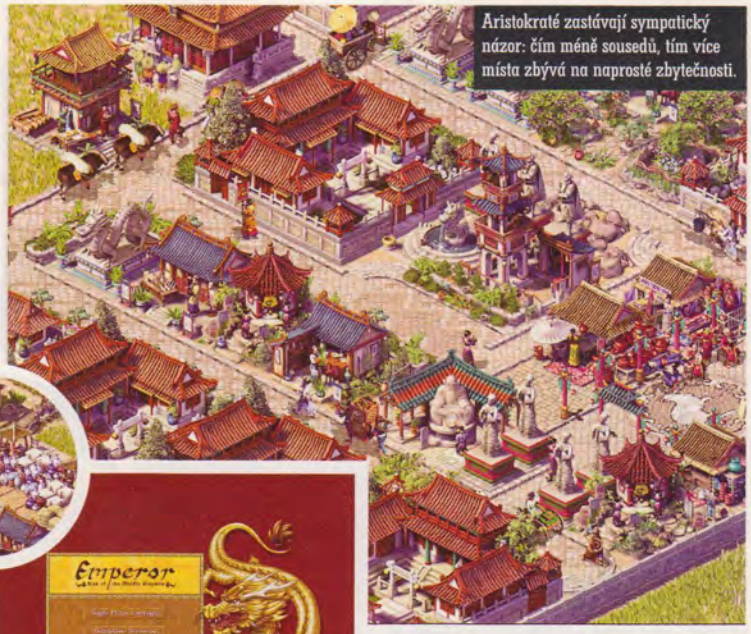








Jedna plachetnice zatím stačí, jen abyste zítra nepotřebovali Noemovu archu a nesklízeli úrodu ve skafandrech.



Aristokraté zastávají sympatický názor: čím méně sousedů, tím více místa zbývá na naprosté zbytečnosti.





Pokud je nepřítel opravdu hodně drzý, vtrhne k vám rovnou s celou armádou.

emperor je

- pokračováním známé série
- o věčně nespokojených Číňanech
- budovatelská strategie jak se patří

emperor není

- nijak originální
- hrou s flegmatickými soupeři
- pro nedočkavé vojevůdce

sedé vás prostě nemají rádi, takže od nich můžete očekávat leda tak návštěvu vlezlého špeha, který v lepším případě jen očumuje, v tom horším si na vašich budovách zdokonaluje své pyrotechnické dovednosti. No a pokud je nepřítel opravdu hodně drzý, vtrhne k vám rovnou s celou armádou. Jenže to netuší, že pokud podlehnete, končí pro vás hra, takže se budete bránit zuby nehty a nedarujete mu ani patník. K defenzivním účelům slouží jednak velmi účinné hradby a strážní věže, které v případě napadení můžete jediným kliknutím osadit značným počtem ostřelovačů z řad civilistů, jednak vojsko, jež lze sestavit ze čtyř typů jednotek (válečných vozů, pěchoty, střelců z kuše a katapultů). Na obranu si dokonce můžete přizvat posily od spojenců. Jestli ovšem nemáte militantní náturu, nic vám nebrání, abyste se zaměřili na ekonomiku a choutky agresora ukojili všemocným penízem. Diplomacie je v *Emperorovi* vůbec na vysoké úrovni. Kromě zmíněného špehování a uzavírání spojenectví lze otevírat obchodní stezky či upravovat vztahy se sousedy prachsprostým uplácením nebo naopak atakem nic netušícího přátelsky naladěného sídla. Máte dojem, že v celé Číně nenajdete důstojného soka? Napadněte sympatizujícího souseda. Uvidíte tu melu – spojenci vám vypoví alianci, vazalové se vzbouří a společnými silami promění vaše město v doutnající trosky.

Hra nabízí sedm kampaní za jednotlivé dynastie, přičemž každá čítá šest až sedm misí. Budete zde plnit úkoly hodné císaře: od výstavby monumentů přes dobývání měst až po shromažďování několika vzácných zvířat, pro jejichž chov budete muset dokonce zneužívat prostory paláce. V některých scénářích vás pak pro změnu čekají zkoušky zdatného představitele města, takže se připravte i na to, že do své metropole budete lákat vesničany, abyste dosáhli určitého počtu obyvatel, vysokého zisku nebo zadané kvóty roční výroby nějakého produktu. No a jestli je vám diktátorství proti srsti, stačí zavítat do režimu volného budování a stavět a stavět a stavět… V této sérii poprvé přístupný multiplayer přímo svádí k intrikaření, úplatkům a obchodování mezi jednotlivými sídly a pro kreativní jedince je přiložen i editor misí. Císařování ve staré Číně si prostě můžete užít hned několika různými způsoby.

Složitostí interakcí mezi jednotlivými budovami, délkou misí a náročností výstavby monumentů se *Emperor* řadí někam mezi *Dia* a *Pharaa*. Podobně jako v Řecku i tady se v rámci jedné dynastie budete občas vracet k již rozestavěným městům, ale neděje se to zdaleka tak často jako v *Diovi*. Celkově je *Emperor* velmi vydařeným pokračováním výborné budovatelské série, které vás sice nepřekvapí mnoha originálními prvky, u něhož se ovšem můžete zcela spolehnout na funkčnost a řemeslnou dokonalost léta propracovávaného herního systému.

Gef

02G0335

náboženství

Jak ve starém Egyptě, tak v antickém Řecku či Římě, které jsme měli možnost navštívit v minulých dílech série, se vyznávalo polyteistické náboženství, otevírající možnosti uctívání několika bohů. Těm se pak zasvěcovaly chrámy, stavěly katedrály a všelijak jinak podstrojovalo, aby si nevymýšleli vylomeniny v podobě přírodních katastrof nebo bourání částí pracně vybudovaných měst a aby vám občas dopřáli nějakou tu pochvalu ve formě materiální dotace, zefektivnění produkčního řetězce nebo vojenské pomoci. Čína je v tomto ohledu poněkud skoupá, jelikož neteistický buddhismus či konfuciánství příliš mytologických bytostí nepřipouští. Ale nebojte se, že budete o podlézání ve velkém stylu nějak ochuzeni. Každému náboženskému směru jsou zde přiřazeni hrdinové, kteří vám svou případnou přízeň projeví přítomností v ulicích města a svou aurou trochu upraví produkci, sílu vojska nebo spokojenost vašich poddaných.

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Výrobce: Impressions Games • **Vydavatel:** Cenega • **Minimální konfigurace:** PII 400, 64 MB RAM, 4× CD, HDD 800 MB • **Doporučujeme:** PIII 600, 128 MB RAM, 8× CD, HDD 800 MB • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** ne • **Internet:** emperor.impressionsgames.com

VERDIKT: Výborné pokračování známé budovatelské série, tentokrát s vůní rýže a čerstvě vypáleného porcelánu.

84%

pro soccer cup 2002











Některé obránce útočící soupeř příliš nezajímá...

Přiživit se na mistrovství světa. To je zjevně jediný důvod, proč se několik firem, jež se nevěnují fotbalovým simulacím, najednou rozhodlo tuto hru vydávat. Platí to i pro neznámou společnost Enigma Software Productions a pro její odfláknutý fotbal *Pro Soccer Cup 2002*.

Další z marných pokusů konkurovat fotbalovému mistrovství od EA Sports je sice plně lokalizován do češtiny, akceptuje rozlosování jeho skupin a prodává se za třetinovou cenu než *2002 FIFA World Cup*, z hlediska hratelnosti, grafiky či zvukových efektů mu však konkurovat nemůže. Zmíněná lokalizace se navíc – kromě manuálu – omezuje jen na počeštěné menu (to díky Mrazíkovi můžete mít i u *2002 FIFA World Cup*). Do hry totiž není zakomponovaný žádný komentář, což vzhledem k monotónnímu hučení ochozů a dutému plácání simulujícímu zvuky míče zcela pohřbívá atmosféru.

Zjednodušené ovládání sice zahrnuje kromě směrových šipek sedm tlačítek (střela, tři typy nahrávek, dvě kličky a jedno tlačítko pro zrychlení, které není příliš postřehnutelné), hra však neumožňuje žádný složitější taktický fotbal, ale spíše jen jeho akční verzi v duchu: „Seber míč soupeři, prokličkuj až do vápna a vystřel!" Individuální sólování je neúčinnější zbraní, jak rozvlnit síť: ačkoli si můžete vybrat ze čtyř rozestavení a při aktivaci hráče zelené a červené šipky indikují rizikovost nahrávek, na hru to velký vliv nemá. Grafika (na nejvyšší rozlišení 1600 × 1200 × 32 se hra trhá i na doporučenou konfiguraci!) je na dnešní standardy průměrná: stadiony vypadají obstojně, zato animace hráčů během hry jsou mizerné. Pokud budete navíc pozorně sledovat replay, zjistíte, že když se příšerně děravým brankářům občas podaří nepustit gól, ve skutečnosti míč nepřišel do kontaktu s jejich rukama: jako by jejich siluetu ještě opisovala neviditelná nepropustná „aura", od níž se balon odrazil zpět do hřiště.

Jelikož autoři nezískali oficiální licenci, hráči se skrývají pod zkomolenými jmény. Mně osobně by až tak moc nevadilo, že místo Owena hraje Owino a místo Zidana střílí góly Zidona, ani že do hry není implantovaný žádný editor, jímž by se taková deformace napravila. Mnohem horší totiž je, že hranaté modely hráčů se vyznačují neproporcionálními postavami a nepřirozenými pohyby – jejich nemotorné oslavné či rozlícené animace po vstřelení gólu jsou groteskní.

I bez ohledu na to však *Pro Soccer Cup 2002* s opravdovým fotbalem stejně mnoho společného nemá, ačkoli dění na hřišti můžeme sledovat z osmi kamer. Nejenže vstřelit branku z poloviny hřiště není nic neobvyklého, ale tvůrci hry například zapomněli na hlavičkové souboje (jen soupeř vám čas od času takto vstřelí branku). Rozhodčí se bojí rozdávat karty a počítačový protivník faulovat, neteční brankáři nereagují na centry do vápna a nejsou s to vykrývat prostor mezi tyčemi, za to však vrhají robinzonády po loudajících se šourácích, obránci při skluzech předvádějí na zemi veletoče jako gymnasté cvičící na koni… Nerealisticky působí i standardní situace, při nichž vyniká, jak nepřirozeně hráči do míče čutají. Není podstatné, že lavičky náhradníků zejí prázdnotou, ale že během hry nelze střídat. Hra se navíc nevyvarovala několika bugů: především při rozehrání od branky soupeře se gólman občas automaticky nerozběhne nebo obránce vykopává za brankovou čarou vně hřiště (!), což znamená stisknout [Escape] a předčasně odejít do šaten.

E. A. Severin

02G0295

psc 2002 je

- plný chyb, přehmatů a nedotažeností
- fotbal, ve kterém se nehlavičkuje
- mistrovství nejhorších brankářů na světě

psc 2002 není

- zcela v ničem konkurencí pro *FIFA*
- srovnatelný ani s *UEFA Challenge*
- o mnoho hratelnější než *Footbal Game*

> Akční verze fotbalu v duchu: „Seber míč soupeři, prokličkuj až do vápna a vystřel!"

PRO SOCCER CUP 2002

Výrobce: Enigma Software Productions • **Vydavatel:** CD Projekt • **Minimální konfigurace:** PII 233, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 200 MB • **Doporučujeme:** PII 400, 128 MB RAM, 24× CD, HDD 200 MB • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.cdprojekt.cz

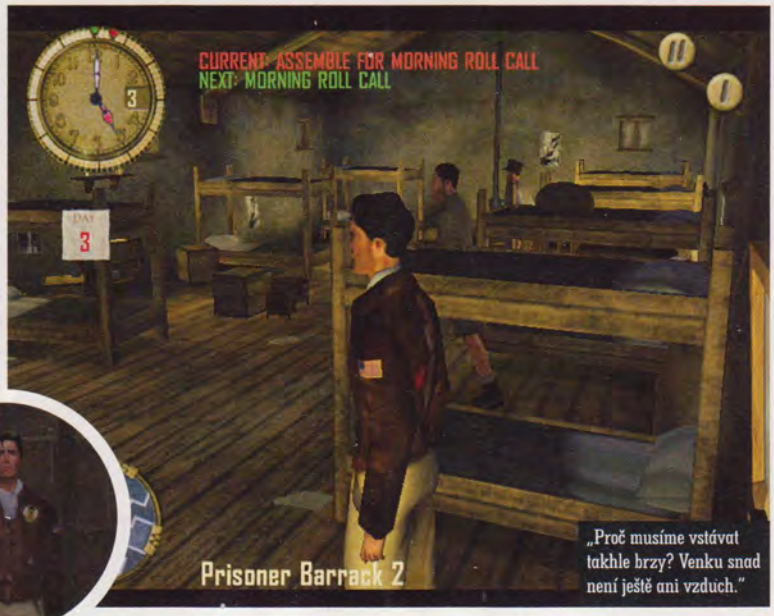
VERDIKT: Budgetový fotbal za budgetovou cenu, který EA Sports pouze utvrdí, že na sérii *FIFA* nemusejí zhola nic vylepšovat.

34%

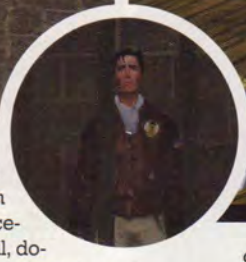
prisoner of war



„Myslete si co chcete, ale to kafe k snídani bylo fakt studený!"



„Proč musíme vstávat takhle brzy? Venku snad není ještě ani vzduch."



Kapitán Stone dobojoval. Sestřelili ho při průzkumném letu nad německými pozicemi. Nouzové přistání přežil, dostal se však do zajateckého tábora, ve kterém rozhodně nechce strávit zbytek války.

Sotva se stačíte nadechnout svobody, už se vracíte za mříže, ovšem do jiného tábora, kde panuje o poznání tužší režim.

Zhruba takto lze stručně popsat námět hry *Prisoner of War* od vývojářů z Wide Games. V momentě, kdy ji spustíte, ocitnete se v roli nezdolného kapitána Stonea, který se nechce spokojit s údělem válečného zajatce. Míní utéct, a když už na to přijde, tak provede i nějakou tu sabotáž v týlu nepřítele. Nenechte se však zmást grafickým ztvárněním hry. Ačkoliv může díky third person perspektivě na první pohled připomínat klasickou akční adventuru, spíše než akce si užijete logických hádanek.

Sysifovská práce

Prisoner of War je ze všeho nejvíc asi simulátorem zajateckého tábora. Plnění zadaných úkolů je zde ztíženo skutečností, že musíte dodržovat vězeňský řád – především dostavit se včas k ránnímu a večernímu nástupu a zdržovat se jen v těch prostorách, kde je to dovoleno. Pokud se už rozhodnete daná pravidla porušit, nesmí vás při tom nikdo přistihnout, jinak vás čeká samotka, v horším případě průstřel nohy a pár dní strávených na marodce.



Zpočátku se zdá, že štěstí je na vaší straně. Strážných je totiž málo a vězňům je ponechána poměrně velká volnost. Zatímco ostatní například obědvají, vy se klidně můžete procházet po dvoře a přemýšlet, jak se co nejrychleji dostat na druhou stranu plotu. Jenže po útěku ještě nemáte vyhráno. Sotva se stačíte nadechnout svobody, už se zase vracíte za mříže, ovšem tentokrát do jiného tábora, ve kterém panuje o poznání tužší režim. Bájný Sysifos se proti kapitánu Stoneovi docela měl – zatímco on musel tlačit stále stejný kámen do stále stejného kopce, náš vyzáblý pilot si každým útěkem jen pohorší. Než uprchne nadobro, postupně si projde peklem pěti lágrů.

Rovnováha sil

Kapitán Stone není žádný nešika – umí přelézat ploty, páčit zámky nebo se třeba schovat do skříně či pod zaparkované vozidlo. Přesto není odkázaný jen na své vlastní schopnosti. Obklopují ho přeci jeho spolubojovníci, a ti mu jistě rádi pomohou, byť ne vždy úplně nezištně. Nechte ho tedy promluvit s každým, kdo bude ochoten naslouchat. Tu a tam mu někdo poskytne důležitou radu, upoutá na sebe na chvíli pozornost hlídačů, až bude potřebovat proniknout do zakázané oblasti, nebo třeba i přiloží ruku k dílu. Postupem času bude mít Stone k dispozici i několik zajímavých pomůcek, jako třeba krém na boty k za-

bez peněz do tábora nelez

Zadarmo ani válečný zajatec nehrabe. Budete-li tedy chtít od svých spoluvězňů pomoct, musíte se jim náležitě odvděčit. Místo běžných peněz je můžete uplatit „vězeňskou měnou" – alkoholem, cigaretami, čokoládou a podobně. Cennosti se buď povalují po táboře a v ubikacích, nebo je můžete vyhrát v některé ze soutěží s ostatními vězni. Třeba ve sražení plechovek.




„Opakuju to znovu, vojáku, nikdy jsem o vaší matce nic špatného neřekl..."



„Skočím si na jedno..."







černění obličeje, hák na šplhání po zdech nebo uniformu, do které se oblékne, a některé vojáky tak alespoň na chvíli obelstí.

Jenže... Ani jeho protivníci nejsou zrovna hlupáci. Jakmile ho spatří v místech, kde nemá co pohledávat, má malér. Líbit se jim nebude třeba ani to, když se bude po nádvoří producírovat s páčidlem v ruce. A i když se chová, jak má, jakmile se ocitne v jejich blízkosti, zaměří na něj svůj ostřížíí zrak. Inu, je to cháska podezíravá, tihle strážní. Jejich umělá inteligence sice není zrovna ukázková, ale tento jejich nedostatek vyvažují kvalitním skripty, které určují různé způsoby jejich chování.

Radost pohledět

Ačkoli celkový počet akcí, které můžete provádět, je poměrně velký, na jednoduchosti ovládání se to naštěstí nijak neodrazilo. Bohatě si vystačíte s myší a čtyřmi klávesami pro pohyb. Vždy, když můžete provádět nějakou specifickou činnost – vylézt na zeď, převléknout se do uniformy a podobně –, se v pravém horním rohu obrazovky objeví odpovídající ikonka. Akci pak provedete stiskem příslušného tlačítka na myši. Možná si jen budete muset chvíli zvykat na zdejší systém ukládání pozic a na přeskakování času.

Všech pět lágrů je navrženo jednoduše na výbornou. První dva sice připomínají spíš ostnatým drátem obehnaný skautský tábor, ale i tak v nich oceníte smysl pro detail – u ubikací jsou venkovní sprchy, vedle závor stojí strážní budky, na stolech v důstojnické jídelně uvidíte stylové svícny... Kladný dojem pak umocňuje kvalitní engine. Možná není úplně špičkový, určitě by se v něm našlo pár chybiček (vytvoří už někdo konečně engine s dokonalým kolizním systémem?), ale když si vezmete, že *Prisoner of War* není ani zuřivá akce, ani bojovka, dojdete k závěru, že pro potřeby hry bohatě postačí. Navíc umožňuje propracované animace postav, takže vidíte, jak se spoluvězni mezi sebou baví, jeden se zasměje, druhý kýchne, třetí kývne hlavou na pozdrav a odkráčí k jiné skupince... Všechno to vypadá opravdu dobře.



Snadné to nebude. S jedním jediným úkolem se můžete pachtit klidně i několik hodin.

Hlavně nezešílet

Jakkoli solidní dojem na vás hra asi v prvních chvílích udělá, někteří z vás možná později namítnou, že obtížnost zadaných úkolů je někdy až přehnaná. A budete mít pravdu. Zpočátku se to nezdá. Získat cenné předměty z marodky, v ubikacích německých vojáků sebrat klíč od skladu, ve skladu štípnout páčidlo a s jeho pomocí se dostat až do zaparkovaného nákladáku, to vše bez toho, aby si vás některý ze strážných všiml, vám může zabrat klidně pouhých patnáct minut. A šupky dupky, první vězení máte za sebou. Jenže tak snadné to později už nebude. S jedním jediným úkolem se pak můžete pachtit klidně i několik hodin. Na druhou stranu, až se vám podaří jej splnit, budete na sebe moci být právem hrdí.

Navzdory snahám o co nejvyšší realističnost zpracování je také nutné počítat s tím, že zdejší zajatecké tábory se k těm skutečným mají asi jako instantní káva bez kofeinu k pořádnému „turkovi". Kdyby to v nich vypadalo tak, jako v *Prisoner of War*, byly by vlastně skoro rekreačním zařízením, do kterého si může každý přijít a následně odejít, kdy se mu zlíbí. Je to ale přece jenom hra – a v tomto ohledu odvedli ve Wide Games rozhodně dobrou práci.

Pavel Mondschein
02G0336

prisoner of war je

- nápor na šedou kůru mozkovou
- idealizovaná představa zajateckých táborů
- dobrá investice

prisoner of war není

- střílečka
- návodem, jak utéct ze skutečného vězení
- krátká hra

PRISONER OF WAR

Výrobce: Wide Games • **Vydavatel:** Codemasters • **Minimální konfigurace:** PII 500, 128 MB RAM, 8× CD, HDD 860 MB, 16MB videokarta • **Doporučujeme:** PIII 800, 256 MB RAM, 16× CD, HDD 1,2 GB • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.codemasters.com/pow/front.htm

VERDIKT: Kvalitní „útěková" hra, která pořádně zatíží vaše mozkové závity.

73%

prince of qin


Hlavní bránou to nepůjde, ledaže bychom podplatili vrátného...






„Šéfe, říkám vám, že jsem viděl toho chlapa v červeným kožichu jít do tohohle baráku."







prince of qin je

- RPG ze staré Číny
- výborným průvodcem herními vzpomínkami
- hned v několika ohledech nenáročný

prince of qin není

- originální
- pro hnidopichy
- tak úplně špatný

RPG z exotického prostředí starověké Asie není zrovna něčím, čím by nás vývojáři každoročně zahlcovali v nepřeberném množství, a naděje na originální koncept tak odstrkovali na druhou kolej již v počátcích jeho vývoje. Přesto je na *Prince of Qin* na první pohled patrné, že se autoři nechali inspirovat hned několika legendami svého žánru.

Podobnosti s *Diablem II*, případně s jeho následovníkem v japonském stylu, *Throne of Darkness*, si všimnete už při prvním použití inventáře nebo nalezení předmětu a nostalgickou vzpomínku na *Icewind Dale* oživíte při setkání se zdejšími vlky a jejich nepříjemným chladovým kouzlem. Na druhou stranu, bestiář originalitou nešetří. Bengálští tygři zapomněli na svou samotářskou povahu a užívají si výhod pospolitosti, nikdo si tu neláme hlavu s jejich obligátně řešenou reprodukcí. Jednoduše se někde objeví. Naprosto nečekaně, kdekoli a kdykoli. V jednom okamžiku se procházíte zahradou, kde není ani živáčka, a v druhém si prohlížíte zubní vzorec polárního vlka ze vzdálenosti několika centimetrů.

Vývoj postavy založený na šesti základních atributech a několika schopnostech si naštěstí podobně jízlivé poznámky vůbec nezaslouží, a tak nezbývá než konstatovat, že kombinace několika přejatých nápadů okořeněná ryze asijským feng-šuej nedopadla vůbec špatně. Feng-šuej vystihuje harmonii pěti elementů, ve kterých má podle staré čínské filozofie původ naprosto vše, o co se dá na matičce Zemi zakopnout. Jednotlivé prvky se různě doplňují, podporují či naopak negují a na vás je, abyste každou postavu učili právě ty dovednosti, jež dokáže nejlépe využít. Nejvýrazněji se ale tento faktor projeví při vylepšování a výrobě zbraní, kdy se ke slovu dostanou různé předměty, ať už se jedná o zbytky zvířecích těl, vzácné dřevo nebo nalezené kameny. Kromě hlavního hrdiny, který si vydělává jako paladin, můžete potkat kolem dvaceti ke všemu svolných postav o šesti různých zaměřeních (klasické členění na bojovníky, vrahy a čaroděje platí i tady), nepočítejte však s tím, že byste si z nich mohli složit legii hodnou spíše strategické hry, po vašem boku se udrží pouze pět dalších charakterů.

Na technickém zpracování je vidět, že Čína nepatří zrovna mezi vývojářskou špičku, takže se připravte na neohrabané animace postav, poněkud podivné zvuky prostředí a hudbu, která si tak trochu zní, kdy se jí zachce. Zdejší prostředí sice nepatří k tomu nejhnusnějšímu, co jste kdy na poli izometrických RPG měli možnost spatřit, ale po nějaké chvíli zjistíte, že variabilita není tím, čím by si grafici hry nějak výrazně lámali hlavy.

Prince of Qin lze doporučit hráčům, které už přestalo bavit bezhlavé vraždění v *Diablu*, a k tomu, aby se pustili do eposu ve stylu *Baldur's Gate*, si ještě se žánrem RPG dostatečně nepadli do oka. Naleznete tady sice bezpočet postranních questů, ale plnění vám většinou zabere jen pár desítek minut. Hlavní děj je sice striktně lineární, na druhou stranu tento handicap více než vyvažuje výborný příběh ve stylu čínských legend o intrikách a bojích o moc. Pokud jste však rozmazlení propracovaností titulů z dílen Black Isle Studios a BioWare, počkejte si raději na *Icewind Dale II*. Tady byste se usmívali nad nepokrytým kopírováním svých oblíbených her a později byste se kvůli poměrně jednoduchému konceptu začali docela nudit.

Gef

02G0337

Na technickém zpracování je vidět, že Čína nepatří zrovna mezi vývojářskou špičku.

PRINCE OF QIN

Výrobce: Object Software • **Vydavatel:** Strategy First • **Minimální konfigurace:** PII 300, 128 MB RAM, 4× CD, HDD 1,8 GB • **Doporučujeme:** PII 500, 256 MB RAM, 8× CD, HDD 1,8 GB • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** english.object.com.cn/products/zhuanqu/qinshang_english/default.asp

VERDIKT: Docela zábavný výlet do dávné čínské i nedávné herní historie. Ale nic pro pravověrné milovníky RPG.

63%

EA SPORTS
It's in the game.

Staňte se součástí nejrychlejší kolektivní hry na světě.



Dynamická kontrola úniků.
Nejlepší způsob, jak skórovat.



Vylepšená grafika reálné chování hráčů



Úplně nové pohyby a zákroky.



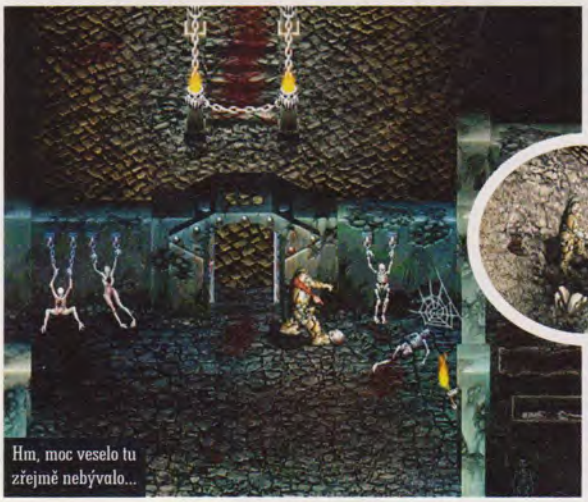
NHLPA
PC CD-ROM
GAMECUBE
XBOX
PlayStation.2

easports.com

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS, logo EA SPORTS a „It_s in the game." Jsou obchodní a registrované obchodní známky Electronic Arts Inc. ve Spojených státech a/nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. NHL, National Hockey League, NHL Shield a Stanley Cup jsou registrované obchodní známky National Hockey League. Všechna NHL loga a značky a loga týmů a všechny loga zobrazená zde jsou majetkem NHL a příslušných týmů a nemohou být reprodukována bez předchozího souhlasu NHL Enterprises, L.P. © 2002 NHL. Všechna práva vyhrazena. Oficiální licencovaný produkt National Hockey League. National Hockey League Player_s Association, NHLPA a logo NHLPA jsou obchodními známkami NHLPA a jsou použity na základě licence udělené Electronic Arts Inc. © NHLPA. Oficiální licencovaný produkt NHLPA. Jména, loga a zobrazení stadiónů jsou obchodním známkami svých vlastníků a jsou použity s jejich svolením. Microsoft, Xbox a logo Xbox jsou obchodními známkami nebo registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech a/nebo dalších zemích a jsou použity na základě licence udělené společnosti Microsoft. Nintendo arneCube je obchodní známka Nintendo. „PlayStation" a „PS" logo jsou registrované obchodní známky společnosti Sony Computer Entertainment Inc. Všechny další obchodní známky jsou majetkem svých vlastníků. EA SPORTS™ je značka Electronic Arts™.

necromania: trap of darkness





Hm, moc veselo tu zřejmě nebývalo...

Rudé vlasy hrdinky jsou jedinou optimističtější barvou v tomto nehostinném prostředí.



necromania je

- směska skoro všech žánrů
- především multiplayerová zábava
- plná hnědé a černé barvy

necromania není

- ukázkou skvělého humoru
- pomalá a přehledná hra
- dostatečně pestrá

Pokud už vás omrzelo hrát pořád dokola za kladné hrdiny a rádi byste na svých monitorech prováděli i trochu drsnější věci, než jen zachraňovali svět, jste na tom stejně jako autoři *Necromanie*. Jejich hra, definovaná coby akčně-taktická hra ve stylu klasických arkád a RPG, vám totiž umožní vykašlat se na všechno, co je milé a bohulibé, a soustředit se na to, co někdy bývá mnohem větší zábava.

Ačkoli příběh u tohoto typu her rozhodně není pilířem hratelnosti, ochudit vás o něj nemohu. Bojovníci Říše Dobra (Absurdie) vyplenili Říši Zla (Nekrománii). Nebyli při tom ale důslední. V podzemí jednoho z hradů zůstalo naživu sedm služebníků temného pána, kteří teď nemají jinou starost, než pomstít potupnou porážku a vysvobodit svého vůdce...

Nemusíte být nijak zvlášť důvtipní, aby vám došlo, že než budete do herní vřavy vpuštěni, bude vaším úkolem vybrat si právě jednu ze sedmi přeživších postav. Rytíř, golem, čaroděj, pán bestií, slídil, mlžena a kostěj už svými názvy naznačují, jaké jsou jejich výhody – někteří disponují silou, jiní maskovacími schopnostmi a další magií. To všechno se jim (potažmo vám) bude moc hodit. V každé úrovni jde totiž o to, abyste ji co nejrychleji prohledali, našli klíče k zamčeným dveřím a hlavně objevili klíč ze všech nejdůležitější, který vám umožní postup do další úrovně. Protože však Necromanie je primárně koncipována jako multiplayerová hra, nejste v žádné úrovni sami. Spolu s vámi je tam i různý počet vašich soupeřů (v případě, že hrajete v singleplayeru, zastupují je automatičtí boti), kteří se snaží o totéž co vy. Tady nastupuje onen taktický prvek, o němž byla řeč na začátku. Postavy totiž mohou klást nejrůznější pasti, což je sice stojí jejich životní energii, na druhou stranu se jen máloco vyrovná pohledu na protivníka, který se zachytil do vašeho teleportu a následně se ocitl přímo uprostřed ohnivé výhně. Mrtvolky po sobě na zemi zanechávají různé zajímavé předměty. Problémy budete řešit v postatě jen dva. Za prvé, utíká vám čas a s ním také životní energie. A za druhé, obětí této taktiky se můžete stát i vy sami. Můžete sice zkusit netahat klíče s sebou, abyste si je po smrti mohli jednoduše vyzvednout (všichni mají nekonečně životů), ale většinou je tam, kam jste si je schovali, už nenajdete.

V každé úrovni jde totiž o to, abyste ji co nejrychleji prohledali a našli klíče.

Úrovní je celkem dvacet. Jsou poskládané po pěti do čtyř prostředí – vězení, les, jeskyně a skály. Ačkoli mně osobně pochmurný styl úrovní vyhovoval, objektivně vzato jeho variabilita je nedostatečná. Možná se autoři nemuseli omezovat jen na prostředí, v nichž dominuje hnědá a černá barva; stačil by třeba sníh nebo trocha zeleně. Temné ladění by to neohrozilo. Stejně tak by hře prospělo, kdyby každé prostředí nabízelo trochu jiné klíče, předměty či typy portálů – ve všech čtyřech jsou totiž stále stejné. Ani mapy nejsou náhodně generované.

Necromania trpí místy velmi trapným humorem, projevujícím se především v hláškách, kterými vás častují vaši automatičtí spoluhráči. Pokud jste někdy hráli tituly *Sedm dní a sedm nocí* či *Tajemství Oslího ostrova*, rázem víte, odkud vítr fouká. S černým humorem, který by mi do dark fantasy prostředí pasoval lépe, to nemá nic společného. Za slušnou kompenzaci nejapných žertíků se ovšem dá považovat více než dobré vizuální zpracování hry a kvalitní hudební doprovod. Protože autoři chystají další úrovně, které budou ke stažení na internetu posouvám hodnocení hry do mírného nadprůměru.

Alena Kirilovičzová
02G0338

NECROMANIA: TRAP OF DARKNESS

Výrobce: DarkSoft • **Vydavatel:** Cinemax • **Minimální konfigurace:** PII 350, 128 MB RAM, 8× CD, HDD 400 MB • **Doporučujeme:** PIII 700, 128 MB RAM, 24× CD, HDD 400 MB • **Multiplayer:** ano • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.necromania.cz

VERDIKT: **Akčně-logická arkáda s prvky RPG a taktiky, která má výrazná pro i proti..**

55%

red shark







Saddám zaměřen...



Vybuchující tančíky. A takové to mohlo být poklidné dopoledne.

Přepisovat a opravovat historické události je zpravidla výsadou strategických her. V arkádové střílečce by tak intelektuální scénář nikdo nečekal. A to není zdaleka poslední překvapení...

Na nedostatek zábavy s trochou inteligence v závěsu si rozhodně nikdo stěžovat nemusí.

Nevíme nic o politickém a světonázorovém přesvědčení autorů *Red Shark* kromě toho, že jejich vlastí jsou země někdejšího Sovětského svazu. Ale zdá se, že každý stát má svá traumata, na která jen tak nezapomene. Jako se Američané nesmířili s Pearl Harborem, Japonci s Hirošimou a my s dvojnásobnou okupací, nesou s sebou Rusové stín krvavých bitev Rudé armády za druhé světové války.

Jinak by se těžko zrodil příběh, ve kterém se supertajným vojenským laboratořím podaří už v roce 2011 vyslat zástupce válečné techniky současnosti zpátky časem na německou-sovětskou frontu roku 1940, aby trochu pomohl přepsat dějiny. Anebo bylo pouze třeba najít pofidérní vysvětlení, jak a proč by se na bojištích druhé světové války náhle ocitnul supermoderní ruský útočný vrtulník Kamov Ka-50 Werewolf. Zatímco znalci vojenství tiše úpí a zahazují CD-ROM do koše, na zbylé hráče čeká role bojového „pilota" v patnácti misích, které někdy více a jindy méně přesně kopírují skutečné historické bitvy.

Předčasně jásat by ale po odhalení hlavního aktéra neměli ani simulátoroví nadšenci. *Red Shark* je opravdu ryze akční záležitost, přestože si šikovně vypůjčil různé rekvizity odjinud. Na pomyslném žebříčku realističnosti hra patří doprostřed mezi *Heli Heroes* a *Comanche 4*. Už jenom absolutní volnost pohybu v opravdovém 3D prostoru nad celkem věrně modelovanou krajinou je víc, než obvykle nabízí arkádové střílečky. Na druhou stranu ovládání typu klávesnice AWSD plus myš dává jasně najevo, že ani hi-tech joystick iluzi simulátoru nevyvolá.

Známým úskalím arkádových střílček je po čase přicházející otupělost z řádky hodně podobných misí v podstatě se stále stejným úkolem „najdi a znič všechno". O to větším – a příjemným – překvapením jsou v *Red Shark* scénáře tak různorodé a komplexní, že vytížení pozornosti a uvažování hráče si nezadá s misemi v *Comanche 4*. Nakonec proti pancéřovanému vrtulníku, vyzbrojenému dvěma typy raket a palubním kulometem s neomezeným množstvím střeliva, by jinak dobové německé zbraně neměly moc šancí. Zábavné a ne právě lehké úkoly tak třeba spočívají v doprovodu konvoje nepřátelským územím, kde je třeba mu nejen „čistit" cestu, ale také ho chránit proti nenadálým přepadům nepřátelských tanků. Jindy zase zničení silně opevněné základny nepřítele komplikuje podmínka, že z rozlehlé lokality nesmí uniknout žádné vozidlo. V takových situacích se na první pohled nesportovní výhoda Ka-50 ve vybavení radarem a automatickým vyhledáváním cílů rázem změní v nutnost. Zvlášť když se počty nepřátelských jednotek v každé úrovni pohybují v řádu desítek.

Na nedostatek akční zábavy s trochou inteligence v závěsu si u *Red Shark* rozhodně nikdo stěžovat nemusí. Na tu druhou misku vah se dá položit nízký počet misí nebo absence multiplayeru, což může pro někoho vyvážit příznivá cena a bezproblémové hraní na počítači s podprůměrnou konfigurací.

Tomáš Suchomel

02G0348

red shark je

- krátký, ale výživný
- pro sovětské nacionalisty
- divně pojmenovaný

red shark není

- graficky excelentní
- válkou ve vzduchu
- pro veterány wehrmachtu

RED SHARK

Výrobce: G5 Software • **Vydavatel:** Cenega/Buka Entertainment • **Minimální konfigurace:** P 350, 64 MB RAM, 8× CD, HDD 320 MB, 16MB videokarta • **Doporučujeme:** PIII 500, 128 MB RAM, 8× CD, HDD 420 MB, 32MB videokarta • **Multiplayer:** ne • **3D akcelerace:** D3D • **Internet:** www.redshark.g5software.com

VERDIKT: Arkádová střílečka se vzhledem leteckého simulátoru a nečekaně propracovanými misemi.

70%

DABING

aneb JAK TO SLYŠÍ GAMESTAR

V této rubrice vás prostřednictvím recenzí seznamujeme s úrovní originálního nebo českého ozvučení, dialogů a překladů počítačových her.

broken sword

Co jiného lze spojit s kvalitním dabingem než adventure hry? Řeč jako taková se sice poprvé objevila před více než dvaceti lety ve střílečce *Gorf* („Insert coin, I order you to play Gorf"), ale když na mne před bezmála deseti lety počítač poprvé „promluvil" skutečnými lidskými hlasy Hoagiho, Laverne, Bernarda, Chapadel a dr. Freda v intru disketové verze *Maniac Mansion 2: DOTT*, připadal jsem si jako v nebi.

Následovaly další výborné tituly, jako třeba CD verze *King's Quest VI* či *Full Throttle*, ovšem za skutečný vrchol dabingu v oblasti klasických 2D adventur považuji oba díly *Broken Swordu*. Ostatně produkce těchto her patřila ve své době k absolutní špičce: o animaci se postarali lidé z Don Bluth Studios (All Dogs Go To Heaven, Dragon's Lair či Space Ace), zatímco hudbu složil Barrington Phelough (Truly, Madly, Deeply; Nostradamus). Kvalita dialogů v těchto titulech nezůstává pozadu a věrně odráží profesionalitu herců, kteří hře propůjčili své hlasy, americkým akcentem George Stobbarta počínaje přes roztomilý francouzský přízvuk Nicole až po fantastickou angličtinu, kterou můžete zaslechnout na skotském venkově (díl první) či na Blízkém východě.

Jsem blázen do anglických dialektů a *Broken Sword* byl v tomto směru doslova pastvou pro uši. Způsob, jakým si autoři s dialogy vyhráli, je přímo ukázkový. Mimochodem dialekty a přízvuky jsou tím, o co v jinak kvalitním českém dabingu často přicházíme. Zkuste si někdy pustit v originále Pulp Fiction, Sbal prachy a vypadni (Lock, Stock and Two Smoking Barrels) či Podfu(c)k (Snatch), a rychle pochopíte. Přitom by nebylo zase až tak těžké, aby Skotové, Australané či „west-enders" používali některé z českých, moravských či slezských nářečí, a cizinci tak měli i v češtině svůj „vlastní" přízvuk.

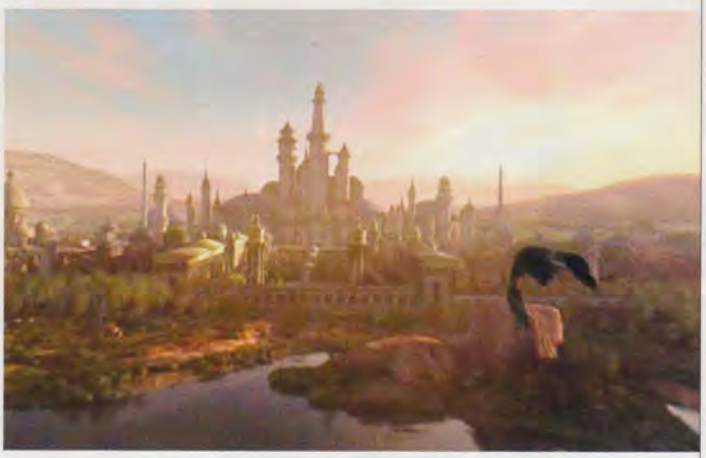
Právě kvůli necitlivě připravenému českému dabingu jsem před nějakou dobou téměř přestal navštěvovat videopůjčovny (jdu raději cestou DVD či DivX) a sledovat komerční televizi. Vážme si kvalitního anglického dabingu v počítačových hrách! Zejména pokud je doplněný anglickými či českými titulky. Jeho převedení do češtiny často znamená jeho zmrzačení… Své o tom jistě vědí ti z vás, kteří české adventury hrají. Dialogy a potažmo dabing (byť realizovaný „slavnými" herci či imitátory) zde bývají tou nejslabší stránkou. Ale to už je téma na jiný sloupek.

Lukáš Erben

90%

Výrobce: Revolution Software





warcraft III

Warcraftu III se bezpochyby podařilo stát se přinejmenším velmi důstojným nástupcem svých legendárních předchůdců, čehož nedosáhl ani tak zásluhou bezpočtu překvapivých inovací, jako spíše promyšleným příběhem singleplayerové kampaně a do posledního detailu dotaženým technickým zpracováním.

Na výborné atmosféře a pohlcující poutavosti anglické verze se nemalou měrou podílelo i výborné nadabování jak velmi vydařených animací, tak i postav v samotné hře. Nejde přitom jen o hrdiny, pečlivému namluvení se zde nevyhnuli ani obyčejní pracanti nebo řadové vojenské jednotky.

Česká verze si však podobnou chválu nezaslouží hned v několika ohledech. Pokud totiž v renderovaných sekvencích porovnám rozsah hlasové hloubky jednotlivých dabérů, kvalitu intonace i variabilitu propůjčených hlasů, nezbývá, než české dabéry označit za ošuntělé flegmatické lenochy, vyrušené z popolední siesty. Po spuštění mise vás nejprve trochu překvapí, že výrazy jinak veskrze příjemně namluveného tutoriálu nějak neodpovídají nápisům na ikonách v uživatelském rozhraní, a pokud jste náhodou udělali stejnou hloupost jako já a pustili si českou verzi s ještě nezapomenutými pocity z anglické hry, budete pravděpodobně zklamáni i poměrně nevýrazným ozvučením jednotek. Po úsměvném, slaboduše nadšeném „work, work" orkských pracantů se slehla zem a kultivovaný hlásek rozmazleného mladého šlechtice se k nemrtvému hrdinovi také zrovna nehodí. V angličtině mystikou prodchnutou mluvu nočních elfů čeština opět vyřešila po svém, a že to se vznešenou, tak trochu namyšlenou, přesto pokornou povahou Starší rasy nemá nic společného, asi nemusím příliš rozebírat. Naproti tomu naši démoni komparaci se svými anglickými protějšky ustojí s naprostým přehledem a u některých jednotek (zejména orků a lidí) se dokonce pousmějete i vtípku s ryze českým kontextem.

Pokud předchozí řádky vyznívají pro naši lokalizaci poněkud nelichotivě, rozhodně to není tím, že by byla nějak přehnaně nevydařená. Pouze ve srovnání s opravdu výborným ozvučením anglického titulu, který mimochodem na poli strategií nechává ostatní konkurenty daleko za sebou, dopadá jako sice nadprůměrný, přesto po nejvyšší metě své předlohy jen se závistí pokukující, ničím nevynikající soupeř.

Gef



78%

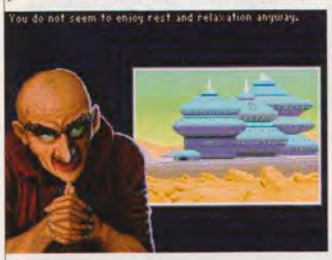
Výrobce: Blizzard Entertainment
Česká lokalizace: Cenega

dune II



O zvučení a dabing her na PC šel pochopitelně ruku v ruce s nástupem CD-ROMů a zejména s rozšířením zvukových karet v první polovině devadesátých let.

Mnozí z nás tak některé nejslavnější hry té doby hráli dvakrát – jednou za doprovodu pískajícího reproduktoru PC a podruhé po zakoupení zvukové karty. Já sám jsem si takhle zopakoval her hned několik: vedle adventur, jako byl *Monkey Island* či *Day of the Tentacle*, to byla i slavná praматi RTS žánru – *Dune II*. Nejednalo se sice o první RTS vůbec, přesto ale právě tato hra definovala mnoho klasických pravidel RTS. A patří mezi ně i dabing jednotek. Hlášek bylo sice poskrovnu – sám mám dones v živé paměti klasické „yes sir, your base is under attack", „silos needed", „power needed" či „missile launched" – atmosféru a intenzitu boje přesto dokázaly, spolu s geniální hudbou, jež se dynamicky měnila podle situace ve hře, vyšponovat na maximum. Dnes už asi *Dune II* nadchne jen málokoho. Je sice možné zahrát si remake *Dune 2000*, atmosféru původní verze vydané v roce 1993 si tak ale přiblížíte jen z malé části.



Lukáš Erben

70% Výrobce: Westwood Studios

no one lives forever 2

Na začátek bychom mohli poznamenat něco hodně laciného, jako například, že kdo umí, ten umí, a pak už jenom sčítat pozitiva. Ale stále se vtírá jedna neodbytná myšlenka. Nelze totiž vyloučit, že případ Cate Archer je kromě jiného i případem skutečné vášně. A to nejen té, jež skrze monitor zažívá hráč v akci, ale zejména co do programátorského zaujetí v podobě velké pečlivosti, jistého nadhledu a příkladné profesionality. Bez ohledu na fakt, že je zde hlavně pro to, aby ukojila ekonomické megalomanství svého vydavatele, máte ze hry pocit, že je ošetřena s opravdovou láskou.



Dabingem je toto zdání podtrženo nadvakrát. Jazyk i slovník okamžitě vtáhnou do příběhu a perfektně dokreslují jednak prostředí a dobu, ve kterých se odehrává, ale především mentalitu a poměry charakterů pro ně typické. Absolutorium v něm pochopitelně patří již v hlavní recenzi představené Jen Taylor, jejíž měkký alt dodává ústřední hrdince Cate Archer nesmírný šarm, ale stejně tak mile nedbalou eleganci. A protože podobně jako v řadě jiných projektů i zde namlouval konkrétní dabér od jedné po více postav, není bez zajímavosti, že Jen Taylor přizpůsobila svůj hlas i „vlastním" protivníkům z řad ženských ninjů včetně jejich neméně svůdné šéfky Isako. To současně potvrzuje, že na výsledné atmosféře se šťastně podepsal jak výběr hlasů, tak především způsob, jakým se s nimi pracovalo. Jejich rozsáhlá škála totiž v tomto případě zahrnuje kromě různých odstínů a posazení například i přízvuky. Podobně jako v prvním dílu totiž chtějí z krásné a neohrožené agentky stáhnout hebkou kůžičku zlosynové snad všech národností, což si na druhé straně žádá spolupráci



Cate s nejrůznějšími a často obrazně i doslova exotickými přáteli. Na své si zaručeně přijdete skrze francouzský akcent nájemného vrahouna Pierra či zženštile zabarvený odstín jednoho z tajemných vůdců zločinecké organizace, známého pouze pod přezdívkou Režisér, jemuž se navíc po telefonu dostává komicky skřehotavého hubování od vlastní matky. Stejně tak si vychutnáte rozšafně zemitý témbr bývalého Katčina nepřítele, avšak v novém pokračování hry už naopak věrného spojence, skotského sapéra Magnuse Armstronga (v podání André Sogliuzza) či excelentní hlasové proměny Key Boyntona, který jako nejpilnější z přizvaných hlasů dokáže jednou brilantně zparodovat nabubřelost amerických generálů a podruhé se postarat o jeden z hlasových vrcholů hry emocionálně gradovaným výkonem rozčileného indického domorodce s příznačným jménem Šílený Harij. Tvrzení, že pokračování *No One Lives Forever* se režií svých dialogů vyrovná standardnímu filmu, tentokrát není v nejmenším nadnesené. Jakkoliv se tematicky obrací k minulosti, je ve skutečnosti nadčasovým zážitkem!

P. S.: Varování pro odpovědného pracovníka českého distributora, jehož by napadlo hru přetlumočit do češtiny: Nech to ležet!

Ivan Šiler

96% Výrobce: Monolith

ŽEBŘÍČKY

Jsou určeny všem hráčům, kteří chtějí mít přehled o úspěšnosti nejlepších titulů, jež byly recenzovány. Jsou složeny ze žánrových žebříčků, sestavených za poslední rok podle hodnocení našich recenzentů, a pravidelně každý měsíc aktualizovány pod pečlivým dohledem Libora Vacaty.

akční

1. No One Lives Forever 2 **novinka, 93 %**



2. Tom Clancy's Ghost Recon **38/2002, 93 %**
3. Aliens vs. Predator 2 **35/2001, 93 %**
4. Mafia **44/2002, 92 %**
5. Freedom Force **41/2002, 92 %**
6. Unreal Tournament 2003 **novinka, 91 %**



7. Operation Flashpoint **32/2002, 91 %**
8. Grand Theft Auto III **42/2002, 90 %**
9. Return to Castle Wolfenstein **36/2002, 90 %**
10. Command & Conquer: Renegade **38/2002, 86 %**

strategie

1. Warcraft III **43/2002, 91 %**



2. Heroes of Might and Magic IV **40/2002, 90 %**
3. Sudden Strike II **44/2002, 90 %**
4. Z: Steel Soldiers **32/2001, 88 %**
5. Commandos II **33/2001, 87 %**
6. Age of Wonders II **43/2002, 87 %**



7. Empire Earth **36/2002, 86 %**
8. Stronghold **36/2002, 85 %**
9. The Sims: Hot Date **38/2002, 85 %**
10. Shogun Total War: Mongol Invasion **33/2001, 85 %**

RPG

1. Baldur's Gate II: Throne of Bhaal **32/2001, 95 %**
2. The Elder Scrolls III: Morrowind **41/2002, 90 %**



3. Wizardry 8 **36/2002, 90%**
4. Dungeon Siege **40/2002, 90%**



5. Nevewinter Nights **43/2002, 89 %**
6. Throne of Darkness **34/2001, 89 %**
7. Anachronox **32/2001, 83 %**
8. Zanzarah: The Hidden Portal **43/2002, 81 %**
9. Arcanum **32/2001, 80 %**
10. Grandia 2 **40/2002, 79 %**

screenshot měsíce



Znovuobnovená soutěž scrnshot měsíce umožňuje vám, čtenářům, podělit se s námi i s herním okolím o příkladně nevšední a zábavné, někdy pak bezmála až neuvěřitelné momentky z her. V tomto případě zabodoval a plnou verzi počítačové hry získává Peter Wavrek z Kežmaroku za výmluvný shot z pacifisty oblíbenných a humánních *The Sims*. Pokud pak i vy ostatní narazíte na něco zajímavého, neváhejte a pošlete nám svůj screenshot na adresu gsdopisy@idg.cz. Z příspěvků vybereme ten nejoriginálnější, jehož autor bude odměněn.

popisek měsíce

Další pravidelnou rubrikou, připravenou na základě čtenářských přání, je soutěž popisek měsíce o nejoriginálnější komentář k některému ze screenshotů. Při své premiéře získal nejvíce hlasů i náš tajný favorit ze strany 36 z recenze *Mafia* od L. P. Fishe, jehož autory jsou Ivan Šiler, Tomáš Mayer a jejich společný „brainstorming". Cenu za své hlasování získávají Jan Markup z Chrudimi, Martin Hříbal z Prahy 5 a Veronika Haboňová z Varnsdorfu. Pokud se i vám bude chtít ukojit ego redaktorů, vyberte z aktuálního čísla GameStaru screenshot s popiskem, který považujete za nejzdařilejší, a pošlete nám svoji volbu na adresu GameStar, IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5 nebo na e-mail gsdopisy@idg.cz. Tři z vylosovaných šťastlivců obdrží sladkou odměnu v podobě hodnotných cen.

Tak Václav ty volby nevyhrál. Mohl by mi někdo vysvětlit, kdo za to může?



adventure

1. Syberia
   44/2002, 84 %



2. Alone in The Dark: The New Nightmare
   32/2001, 81 %
3. Dragon Riders: Chronicles of Pern
   33/2001, 75 %
4. Atlantis III: Nový svět
   36/2002, 74 %
5. Darkened Skye
   40/2002, 74 %
6. Project Eden
   35/2001, 73 %
7. Polda 4
   39/2002, 72 %
8. Simon The Sorcerer 3D
   41/2002, 67 %



9. Alfred Hitchcock: The Final Cut
   37/2002, 65 %
10. Harry Potter and the Sorcerer's Stone
    37/2002, 61 %

sport

1. Tony Hawk's Pro Skater 3
   41/2002, 90 %
2. NHL 2002
   34/2001, 86 %
3. NHL 2003
   44/2002, 80 %



4. FIFA 2002
   35/2001, 77 %
5. RTL Skispingen 2002
   39/2002, 76 %



6. Mat Hoffman's Pro BMX
   35/2001, 73 %
7. 2002 FIFA World Cup
   41/2002, 72 %
8. Agassi Tennis Generation 2002
   43/2002, 72 %
9. Cricket 2002
   novinka, 70 %
10. UEFA Challenge
    32/2001, 65 %

závodní

1. F1 2002
   42/2002, 89 %
2. Grand Prix 4
   42/2002, 88 %



3. Moto GP: Ultimate Racing Technology
   43/2002, 84 %
4. Rally Trophy
   37/2002, 81 %
5. Moto Racer 3
   37/2002, 68 %

simulátor

1. Flight Simulator 2002
   35/2001, 90 %
2. Independence War 2: Edge of Chaos
   33/2001, 90 %
3. Il-2 Sturmovik
   37/2002, 89 %



4. Comanche 4
   37/2002, 84 %
5. Jane's Attack Squadron
   41/2002, 71 %

Pohled redaktora

Zde, do třetice na přání čtenářů, představujeme naše redaktory a autory. Činíme tak diskrétním nahlédnutím do zákoutí jejich hráčské mysli a částečně i do soukromí. Tentokrát padla volba na dobrosrdečného a příkladně trpělivého Tomáše Suchomela.



Věk: 35
Výška: 203
Váha: 98
Hudba: ano, včetně bušení do kytary
Film: ano, velmi
Jídlo: lasagne

Top 5: *MS Flight Simulator 2002, Deus Ex* série *Need for Speed, Mafia, No One Lives Forever 2*

Jak a kdy ses dostal k hraní počítačových her?
První osobní počítač a hru jsem viděl někdy v roce 1984 při protekční návštěvě jistého ústavu Československé akademie věd. Ale opravdové hraní začalo až o devět let později. V přestávkách mezi sepisováním diplomové práce jsem ve vypůjčeném AT 286 (celých 16 MHz) objevil pár zajímavých programů jako *Lemmings* nebo *Battle of Britain*. Bylo to zábavnější a lehčí na ovládání než editor T602. Pointa? Státní zkoušku jsem udělal…

Jaký druh her hraješ nejraději?
Simulátory všeho, co se pohybuje ve vzduchu, na zemi, po vodě nebo vesmírem mi virtuálně plní sny dospělého kluka. Nakonec dědičná slabost pro letadla a dřívější kariéra RC pilota se musely někde projevit, že? V ostatní herních „škatulkách" oceňuji dokonalou stylizaci, tituly něčím se vymykající z průměru nebo stojící na hranicích žánrů, případně úplně mimo ně.

Jaké počítačové hry ti nesedí?
Většina „novodobých" realtime strategií mi připadá jako nudné kopie kopií, zvlášť v singleplayeru proti počítači, ovšem třeba na pramáti *Dune II* dodnes nedám dopustit. A fantasy prostředí mě taky zrovna nedostává do kolen.

Nakolik ovlivňují počítačové hry tvůj život?
Už jsem si na ně zvykl a je to příjemné. Viditelné jsou nejvíc vedlejší příznaky, třeba když intenzivní hraní bezděčně testuje toleranci partnerky. Nebo že mi teď v nastávajícím chladném podzimu nový stroj s Pentiem 4 slouží také coby výkonné horkovzdušné topení.

Co považuješ za největší průšvih v herním světě?
Zánik vývojářů Looking Glass Technologies... Ale obecně – plíživý přízrak stejné nemoci, na jakou teď umírá populární hudba: obchodní zájmy válcují autory, a originální nápady nebo experimenty jsou vydavatelům spíš na obtíž.

VYCHÁZÍ V LISTOPADU 2002

TOP DISTRIBUTOR

ČESKÁ VERZE
Runaway
A ROAD ADVENTURE



NEUVĚŘITELNÉ DOBRODRUŽSTVÍ STUDENTA BRIANA A PŮVABNÉ ZPĚVAČKY GINY VYCHÁZÍ V LISTOPADU NA 3CD NEBO DVD.
HRA JE KOMPLETNĚ V ČESKÉM JAZYCE S PROFESIONÁLNÍM DABINGEM.
DOPORUČENÁ PRODEJNÍ CENA JE 999,- KČ.
TOP DISTRIBUTOR PRO TEBE LOKALIZUJE HRY ZA SKVĚLÉ CENY S PROFESIONÁLNÍM DABINGEM.
BRZY SE BUDEŠ SÁM MOCI PŘESVĚDČIT O KVALITĚ DABINGU KE HŘE RUNAWAY.
INFORMACE HLEDEJ NA *WWW.TOPCD.CZ/RUNAWAY*

SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY: WINDOWS 95/98/ME/2000/XP, PENTIUM 200MMX, 64MB RAM, 8-RYCHLOSTNÍ CD-ROM, 600MB VOLNÉHO MÍSTA NA HDD, 2MB GRAFICKÁ KARTA DIRECTX KOMPATIBILNÍ, ZVUKOVÁ KARTA, KLÁVESNICE+MYŠ

TOP DISTRIBUTOR

HRU **RUNAWAY A ROAD ADVENTURE** LOKALIZOVAL, VYDÁVÁ A DISTRIBUJE **TOP DISTRIBUTOR**, SLÉVÁRENSKÁ 20, 709 00 OSTRAVA,
INTERNET: *WWW.TOPCD.CZ*, E.MAIL: *INFO@TOPCD.CZ*

TOP DISTRIBUTOR

HLEDÁME NOVÉ PRODEJCE, VÝHODNÉ RABATY A SKVĚLÉ PODMÍNKY. PODROBNOSTI NA *WWW.TOPCD.CZ*

ZASTOUPENÍ NA SLOVENSKU: *WWW.KONKOL.SK*



TOP 10 nejlepších her

za měsíc září 2002

vám přináší iiyama

redakce GameStaru	čtenáři GameStaru	ČR	UK
1. Mafia	1. Mafia	1. Op. Flashpoint: Resistance	1. Total Club Manager 2003
2. Sudden Strike II	2. Heroes of Might and Magic IV	2. Warcraft III: Reign of Chaos	2. Battlefield 1942
3. Warcraft III: Reign of Chaos	3. Operation Flashpoint: Resistance	3. Operace Flashpoint	3. Medieval: Total War
4. Syberia	4. Sudden Strike II	4. Heroes of M&M IV	4. Mafia
5. NHL 2003	5. Warcraft III: Reign of Chaos	5. The Sims: On Holiday	5. The Thing
6. Neverwinter Nights	6. Grand Prix 4	6. Age of Wonders II	6. The Sims: On Holiday
7. Privateer's Bounty: Age of Sail II	7. 2002 FIFA World Cup	7. Disciples II	7. The Sims
8. King of The Road	8. Neverwinter Nights	8. Delta Force Task Force Dagger	8. Medal of Honor: Allied Assault
9. Grand Theft Auto III	9. Grand Theft Auto III	9. Grand Theft Auto III	9. Grand Theft Auto III
10. Age of Wonders II	10. Dungeon Siege	10. The Sims	10. The Sims: Hot Date

iiyama HIIGHBRIGHTNESS® by iiyama Vision Master Pro 454

Hlasovací kupon. Soutěž o ceny.

jméno a příjmení

ulice, číslo

PSČ, obec

věk

soutěžní otázka:
Která hra se podle vás může pochlubit nejzajímavějším příběhem?

Autoři 10 nejoriginálnějších odpovědí obdrží věcné ceny, jako jsou trička, propisovací pera, přívěsky a další.

Můj žebříček:

1.

2.

3.

4.

5.

Hlasujte a vyhrajte!!!

Změny v koncepci CD příloh se pozoruhodně odrazily i na aktuálním složení ohlasů v rubrice Dopisy. I když ve výsledku tato na první pohled riskantní akce nedopadla vůbec špatně, přesto jsme po velmi dlouhé době našli v poště dopisy, s nimiž uděláme radost zejména těm, kteří u nás už dlouho postrádali trochu toho vzteku, záště či nenávisti a řady



dalších, spíše povolebních než revolučních reakcí. Třebaže zdaleka nedokázaly převážit podstatně konstruktivnější či vyloženě optimistické pohledy většiny čtenářů, přesto jsme se zcela záměrně všem z nich rozhodli dát prostor před ostatními. Pokud pak některé z vás stejně tak zaskočí i v některých případech drsnější tón našich odpovědí, jen podotýkáme, že jsou některé limity, jejichž překročení odmítáme tolerovat. Neboli, co se týče lidí (za čtenáře je odmítáme považovat), kteří si nedají pokoj s neustálými provokacemi typu, že si pozitivní dopisy píšeme sami (na rovinu přiznáváme, že s takovýmto tvrzením se nám otevírá kudla v kapse), pak máme za to, že na hrubý pytel patří i hrubá záplata. Pojďme tedy na věc – začínáme pěkně zostra.

Děkuji, nechci!

GameStar je bez plné hry jako PC bez monitoru. Děkuji, nechci!
Sbohem GameStare! :-(((

mirko.lapka@sendme.cz

Nejprodávanějším časopisem na světě o PC hrách je britský PC Gamer. Tento magazín nikdy nepřinesl žádnou plnou hru. Nevypovídá právě tohle o tom, kde hledat skutečnou kvalitu? Svět je daleko před námi, protože se soustřeďuje na samu podstatu věci – jinými slovy, je nám líto, že jsme se netrefili do vašeho vkusu, ale údělem autorů časopisu je zkrátka vytvářet v první řadě časopis. Z tohoto důvodu vám tak právo na vlastní názor nikterak neupíráme, ale ohlédneme-li se za vaším přirovnáním, pak v něm na základě čisté logiky věci vidíme naopak jistou anomálii protiřečení. Nebo si opravdu myslíte, že za hranicemi žijí pitomci a že česky trh je ten, který světu udává základní trend? Možná to budete z pohledu spotřebitele považovat za rouhání, ale nám záleží na ČTENÁŘÍCH. Vydělávat na lidech za každou cenu tím, že jim budeme alibisticky přinášet každý měsíc plnou hru a sázet na její psychologicky dopad neboli že zákazník nabude dojmu, že si s ní odnáší něco víc, zkrátka není náš styl. Razíme heslo čistému vše čisté, i když v našich poměrech je to nepochybné riziko.

S pozdravem, s omluvou i s přáním všeho dobrého Ivan Šiler a redakce GS

To se líbit nebude

Vážená redakce GameStaru, je mi 23 let, dva roky jsem vaším předplatitelem a píši vám již podruhé. Tentokrát vás žádám o odpověď

dopis měsíce

Tak som sa zase raz rozhodol vám napísať. Aby som povedal pravdu, možno by som vám už ani nenapísal, lebo pôvodne som bol presvedčený, že si váš časopis prestanem kupovať. Tie plné hry, čo ste dávali ako prílohu, boli bez urážky otrasné. *Crazy Designer* bola tá najväčšia somarina, akú ste mohli dať na CD. Úroveň plných hier začala naozaj klesať rýchlosťou nového Ferrari a ja som bol rozhodnutý, dosť! Ani kvôli časopisu, ktorý je veľmi dobrý, 197 Sk dávať nebudem. No od tohto kacírskeho činu ma odradila rubrika Dopisy a inzerát na ďalšie číslo. Áno, som za, radšej viacej strán, kvalitný soft na 2 CD, ako málo strán a trápna plná hra.

Veľkosť súčasných demoverzií začína byť naozaj gigantická, a preto nebolo nič mimoriadne, ak na jedno CD vošli len 3 demá. A tak, keď plná hra nie je, vojdú na jedno CD viac kvalitných kúskov a na druhé mnoho užitočného softu. Myslím, že ste sa vybrali naozaj správnou cestou svetového štandardu. Situácia v Čechách a na Slovensku je však bohužiaľ diametrálne odlišná. Plné hry sa u nás berú ako úplná samozrejmosť a následok toho je, že čitatelia si ich nevedia vážiť. Druhá strana mince je to, že nakoľko náklady na zaobstaranie aj tej najjednoduchšej hry sú veľmi vysoké, a to sa musí niekde odzrkadliť. Ťažko sa dá v takejto situácii čakať, že v každom čísle nájde čitateľ hru minimálne rok starú a ešte k tomu nejakú hernú pecku. Nie, dobrých hier je minimum a zbytok sú len akýsi „odpad", ktorý zostal: *Captain Claw*, *Get Medieval* či *Crazy Designer*. To, že ste sa rozhodli dávať plnú hru do každého 4. čísla, je veľmi múdry krok. Tak môžete investovať viac finančných prostriedkov do jedného, ale kvalitného titulu a nie do 4 menej kvalitných. Aj tu platí, že kvantita nie je kvalita. Správna reklama uverejnená v dostatočnom predstihu dokáže urobiť divy. Pamätám sa, keď ako príloha k vášmu časopisu vyšla hra *Shogo*. Medzi hráčmi sa šírila nedočkavosť, túžobne sa odpočítavali dni do vydania toho vytúženého čísla.

A to sa dá zopakovať aj teraz - úspech je zaručený. Blížia sa Vianoce, do čísla, ktoré vide v tom čase, by ste mohli pripraviť nejaké prekvapenie, ja sa už rozhodne teším.

K súčasnej CD prílohe výhrady nemám, držíte si vysokú úroveň, takže to nepokazte.

Čo sa týka obsahu časopisu, nejaké výhrady by sa našli. Design sa mi úprimne povedané nepáči. Podľa môjho názoru je príliš suchý. Síce niekedy platí, že v jednoduchosti je krása, ale toto porekadlo sa ku GameStaru nehodí. Napríklad design, ktorý mal GameStar v prvých číslach, bol aspoň podľa môjho názoru lepší. Porozmýšľajte o tom. Čo tak zmeniť kvalitu papiera? Typ – PC World, Score.

Prejdime k obsahu časopisu. Jedným slovom profesionálny. Môžete si pogratulovať, aj keď predajnosť zatiaľ tomu nenasvedčuje, ste najprofesionálnejší časopis o multimediálnej zábave v Čechách aj na Slovensku. Píšete profesionálne a k veci. V recenziách nechýba inteligentný humor, nie fekálne výroky jedného nemenovaného redaktora istého herného časopisu: „chytli nás za koule". To a podobné frázy rozhodne nepôsobia ani vtipne a ani inteligentne. Myslím, že najmä starší hráči ocenia vašu profesionálnu prácu. Vo vašej redakcii pôsobí naozaj niekoľko veľmi dobrých redaktorov. Screenshoot mesiaca – jeho comeback ma potešil, dobrý nápad.

No, pomaly aj budem končiť, možno tento dopis vyznel ako oslavná óda na GameStar, ale nie je tomu tak. K dokonalosti máte dlhú cestu, ale nezišli ste z nej, a to je dobré! Prajem vám všetkým, čo pre nás pripravujete tento skvelý časopis, mnoho energie a chuti do roboty aneb „Ať vás provází síla!".

Váš verný čitateľ Sin@ptor
sinaptor@inmail.sk

Yodův pozdrav je pro nás velmi cenný. Děkujeme za dopis, který možná napovídá, že nám začínají rozumět nejenom čtenáři doma, ale i v duchem nadále spřízněné cizině. Těžko k němu něco dodávat, neboť chyby i klady vyjmenovává v mnoha ohledech velmi přesvědčivě. Překvapil nás pouze postoj ke grafice, neboť řadě čtenářů se naopak zdá někdy pestrý zase až moc, ale to je zřejmě otázka vkusu, do něhož se stoprocentně trefit zkrátka asi nedá. Pro nás představuje závěr jasný závazek, který lze shrnout do několika bodů: vážit si duchem dospělého čtenáře, dobře ho bavit, brát ho vážně a nikdy neklesat pod hranici dobrého vkusu.

alespoň formou e-mailu, protože první dopis zůstal bez jakékoliv reakce (chápu, že na kritiku podloženou nezvratnými fakty se vám nechtělo odpovídat). S minulým číslem dostali předplatitelé jednostranný dotazník, kterým (pokud jej odeslali) chtě nechtě schválili vaši dávno připravenou změnu druhého CD. Panu Šilerovi bych chtěl připomenout, že těm, kteří dotazník odešlou, slíbil druhé číslo GameStaru zdarma, ale samozřejmě se jednalo o planý slib, neboť alespoň já jsem neobdržel nic (jakoby nestačilo, že za jedenáct čísel platím cenu dvanácti). Pominu údajnou exkluzivitu převzatých videí (například ukázky ze hry *Doom III* jsou vystříhány z oficiálního videa id Softu, volně dostupného na internetu) a podívám se na věc z ekonomického hlediska. Vzhledem k tomu, že jak engine (mohli jste alespoň počeštit kontextovou nápovědu a chybová hlášení), tak většina obsahu CD jsou převzaty z německého GameStaru, je cena tohoto CD mnohem nižší, než kdyby na něm byla (i slabá) plná hra. Dále si myslím, že modifikace her typu *Counter-Strike* a *Tactical Ops* jsou pro většinu čtenářů k ničemu, a to nejen vzhledem ke kvalitám domácího připojení k internetu v této zemi. Předpokládám, že finanční zisk z této změny nakonec nebude žádný, poněvadž někteří čtenáři, kteří si GameStar kupovali, si jej nyní budou kupovat nejvýše čtyřikrát ročně, a někteří předplatitelé, jako například já, „přistoupí k vpravdě zásadnímu kroku" a již své předplatné neprodlouží.

Jakub Jindra

Dobrý den, Jakube!
Některým z nás je již hodně přes třicet, ale je to poprvé, co vám odpovídáme. V první řadě – nepamatujeme si na váš předcházející dopis. Ano, je nám jasné, jak neskutečně blbě to zní v souvislosti s vaší stížností, ale je tomu skutečně tak. Nicméně, panu Šilerovi můžete připomínat cokoliv, ale skutečnost je taková – ostatně mnohokrát jsme to již na stránkách dopisů zmínili –, že Ivan je v mnoha věcech nevinně. Týká se to zejména problému, který zmiňujete a jehož řešení spadá spíše na bedra obchodnímu oddělení a sekci distribuce. I když se jeho odpovědní zaměstnanci snaží vždy čtenářům všech titulů vydavatelství IDG vyjít co nejvíce vstříc, občas k některým změnám dochází v poněkud hektické časové periodě, kdy opravdu není vyloučeno – v neposlední řadě také z technických hledisek – zainteresovat do nich redakční týmy zavčasu či hlouběji. Chyby ale stejně tak nelze nikdy vyloučit ani na druhé straně. Vzhledem k tomu, že našich předplatitelů jsou řádově tisíce, je případná ztráta korespondence od některého z nich vcelku logickou událostí – zejména pokud zásilka není označena jako doporučená. Netvrdíme, že se na věc díváte scestně, neboť i nám je jasné, že jste byl jako zákazník poškozen, což je nám nejen líto, ale v první řadě je především naší povinností se vám omluvit. Možná by ale ještě před dštěním síry na adresu redakce případně hlavu šéfredaktora nebylo ve vašem případě od věci osobně kontaktovat odpovědné sekce našeho vydavatelství, neboť jen tak se lze nejlépe dopídit, zda váš vyplněný anketní lístek na adresu redakce skutečně došel – koneckonců, konkrétní telefony uvedené v tiráži k tomu přímo vybízejí. Příčinou vašeho problému mohla být jednoduše i ztráta vyplněného anketního lístku, což by asi vaši stížnost posunulo pravděpodobně k jiné instanci než na adresu redakce. Stejně tak nám dovolte podívat se i na ostatní vámi zmíněné potíže naším skrovným pohledem. Ano, některá videa jsou zpracovávána na základě informací z vývojářských studií, která je dříve či později používají i pro vlastní potřeby či reklamu. Jak byste ale zhodnotil videa ostatní? Viděl jste je někde snad všechna? Pokud ano, pak klobouk dolů, protože většina z nich vznikala přímo ve studiích v Mnichově na základě původního dokumentačního materiálu. I kdyby jste se s nimi tak jako s *Doomem III* setkal, pak vězte, že v podobě, v jaké je nabízí naše redakce, v přetlumočené či v současnosti již nadabované verzi, jsou svojí ryzí podstatou skutečně pro českého hráče či fanouška počítačových her výjimečné, a tudíž exkluzivní, neboť v této úpravě se s nimi nikde jinde nesetká. A mohli bychom pokračovat dál – to, že pro vás jsou herní módy nezajímavé, ještě neznamená, že nemají svůj smysl. V našem případě se zařadily dokonce mezi nejvíce skloňovaná přání čtenářů, neboť bez ohledu na některé negativní zkušenosti s připojením k internetu v domácích podmínkách kvapem přibývá vyznavačů on-line hraní. Z toho důvodu si také troufáme tvrdit, že je poněkud nefér, abyste hovořil za ostatní. Ostatně, bez ohledu na zřejmé riziko časopisu bez plné hry jsme obdrželi i skutečně výrazné množství ohlasů, které na novou dramaturgii



splátkový prodej **2 699**,- Kč
a 20 x 1 350,- Kč s DPH měsíčně, RPSN = 13 %

Výkon počítačů Alivio 3800 s procesorem Intel® Pentium® 4 zjednodušuje práci s počítačem a dělá ji o mnoho zábavnější. Lidé tak mohou hrát hry, poslouchat hudbu, sledovat filmy z DVD, prohlížet digitální fotografie a jiná elektronická média. Alivio 3800 komplet se 17" monitorem Hyundai.

- procesor Intel® Pentium® 4 1.8GHz
- paměť 256 MB SDRAM
- HDD 30GB UltraATA/100, FDD 3.5"
- grafika AGP 3D GeForce 4 MX420/64MB, TV-out
- CD-RW 40x/12x/40x ATAPI, SW Nero burning
- SW audio AC 97, akt. repro
- faxmodem 56kB/s, Internet zdarma
- klávesnice, 3 tlačítková myš
- Windows XP Home
- záruka 2 roky

intel inside pentium 4

AutoCont

Na počítačích AutoCont jsou nainstalovány legální Microsoft® Windows®.
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Praha tel.: 251 022 300 • **Brno** tel.: 541 144 350 • **Ostrava** tel.: 596 152 111 a v dalších 55 městech České rebubliky jsou Vám k dispozici počítačoví odborníci infolinka: 597 080 222, www.autocont.cz

Výroba a velkoobchod: AT Computers a.s., Uhlířská 3, 710 00 Slezská Ostrava

Intel Inside, Intel a Pentium jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami společnosti Intel Corporation nebo jejich poboček ve Spojených státech a ostatních zemích. Dodavatel si vyhrazuje právo měnit ceny a technické specifikace výrobků. Počítač je k dostání za akční cenu a nelze na něj uplatnit další slevy. Použitá fota a vyobrazení jsou pouze ilustrativní.

CD reagují více než povzbudivě. Podobně jako my, také jejich pisatelé mají za to, že jim veskrze přináší více, než tomu bylo doposud. A tak naše závěrečná otázka možná bude znít trochu neuctivě, avšak o to upřímněji, také s přihlédnutím k faktu, že ve svém dopise jste nezmínil jedinou poznámku o úrovni obsahu časopisu, ale věnoval se pouze materiálním výdobytkům. Měl jste vlastně po celou tu dobu předplacený opravdu časopis, nebo jen plnou hru s časopisem? Pokud se ve vašem případě jedná o ten druhý případ, nedivíme se, že jsme vás zklamali, ale v takovém případě pochybujeme, zda jsme si rozuměli už na samém počátku...

S omluvou a prosbou o pochopení redakce GS

Skvělá změna

Nazdar redakce, poprvé po nějakých x letech s vámi se udála tak velká a hlavně skvělá změna, že mě donutila napsat pár řádků! Jen pro zajímavost: mám veškerá vaše čísla včetně nultého z Invexu (!!!) – předplatitel jsem pak asi od 4. čísla.

Konečně se mi zdá, že těch 700 MB přídavkem je využito, jak má být. Za celou dobu bylo pouze pár titulů, které pro mě byly lákavé (*Earth 2150, Gruntz, MotoRacer* nebo *Total Anihilation*). A když se občas stalo, že první CD nebylo ani zdaleka zaplněno celé, skutečně jsem pěnil (ještěže papírová forma časopisu to bohatě vynahrazuje). Skutečně mnohokrát díky za 2. CD!!!

Teď pár připomínek k časopisu: Recenze v novém čísle jsem přečetl a opět jsem se dozvěděl, co jsem potřeboval. (Donutili jste mě zajít koupit si *Mafii*, a podpořit tak české vývojáře!!!) Vše věcné, možná jen s hodnocením se držet trochu u země. Seriózност článků skvěle doplňují popisky u screenshotů – ty se v posledních 4 číslech fakt povedly. Otázka zní, kdo je dělal. Obrázky jsou ale zároveň váš (můj) malý problém. V recenzích jsou parádní, ale v sekcích eXtra a hlavně v novinkách máte „přeobrázkováno", až je z toho chaos. Tento neduh přišel až s přílivem lidí z PC Gameru, který byl též takový. Změny jsem sice nikdy moc nesledoval, ovšem tohle bylo moc. Rád totiž vzpomínám na lidi, kteří stáli za GS, když byl ještě v plenkách, jako je Papík a spol., ale časy se holt mění.

Fandím vám ovšem i tak, protože pod momentálním vedením nabral časopis skvělý kurz – v tomhle čísle jste dokázali udělat skutečně dobrou věc pro kvalitu časopisu a hlavně CD. A těch 16 stran – no prostě paráda! Nicméně bych se přesto velmi rád dozvěděl, jakým směrem hodláte do budoucna pokračovat ve věci poměru mezi množstvím obrázků a textem. Na tohle bych chtěl znát odpověď ze všeho nejvíc a myslím, že to bude zajímat i spoustu dalších čtenářů. Tak to je vše, předem děkuji za odpověď.

Sham@n
shaman=5F@email.cz

P. S.: Omluvte prosím: chyby, psaní bez háčků a čárek, absenci čárek mezi větami, můj závorkový fetišismus a občasné používání složitých spojení za účelem vyjádření banální věci :-).

Ahoj Sham@ne! (mimochodem, tvůj nickname se nám moc líbí)

K tvé zásadní otázce můžeme dodat toliko: Výhledově bychom rádi poměr grafika vs. text udrželi ve stávající podobě. Pokud by došlo k případným změnám, pak by grafika ustoupila ve prospěch textu, ovšem v takovém případě bychom museli změnit celý grafický layout, což by si vyžádalo asi delší čas příprav. Jinak za styl se neomlouvej, každý máme svůj. Tvoje sebekritika je milá, nicméně náš editor stejně většinu závorek vyrubal, takže zůstalo všechno v normě. Trošku jsme také tvůj dopis zkrátili – hlavně o tvoji prosbu o zaslání některých čísel GameStaru, což ovšem neznamená, že jsme ji nevzali na vědomí a nezačali vyřizovat.

Hovno!

Páni redaktoři, tak dlouho jste přemýšleli, jak odrbat čtenáře, až se vám to konečně povedlo. Smyšlené dopisy typu, jak jsou plné verze her odporné, a i kdyby to snad nějaký přiblblík napsal, vám mají dopomoci k tomu, abyste si dělali ze svých čtenářů pitomce. Právě ta vaše exkluzivní videa se nacházejí v plných verzích a vůbec nezáleží na tom, kdy je uvidím. Časopis GameStar jsem kupoval právě pro tuto plnou verzi hry, i když byla starší, a nebyl jsem zdaleka sám. Jelikož kupuji všechny herní časopisy, mám některé demoverze a prográmky více než 3×, takže bez nějaké plné hry je pro mně váš časopis zbytečný a věřte, že nejsem jediný. Nehledě na to, že nemáte čím zaplnit ani první CD, a většina programů se pravidelně opakuje, jste se svým úsporným opatřením šlápli do hovna. Nevím, kdo z vás to vymyslel a kdo má nás čtenáře za takové blbce, abychom kupovali CD plné zbytečných volovin, které vás nic nestojí, ale cenu vám to udrží. To už radši nechte jenom jedno CD, a slevte pro ty idioty, kteří si sami nedokáží udělat názor na hru, cenu. Pamatujte, že všechny programy i demoverze, které dáváte, dávají i ostatní časopisy, ale prodává ho hlavně plná hra. A pokud jste na tom tak uboze, tak to raději zabalte hned a nedělejte z lidí voly. Jak se jim snažíte vyhovět a napráskáte jim plné céčko hudbou a ukázkami z her, případně obrázky. V každém případě jste právě přišli o jednoho čtenáře, a myslím, že ne prvního, jelikož to, co jste právě vyvedli, nemá pro zájemce o počítačové hry žádný význam, jelikož všechna dema, na která se chci podívat, mi poskytne konkurence, a zbytek internet nebo zase konkurence. A jestli tam platíte někoho, kdo vám tam vymýšlí ty přiblblé dopisy, kterými nás krmíte, tak ho zavčasu vykopněte a jeho plat radši vložte na zaplacení práv. Pro herní časopisy jsou aktuální návody, češtiny, tipy, chaty, trainery, patche a triky. Recenze jsou pro blbce, protože každý rozumný člověk by si měl udělat svůj názor a taky každému se líbí něco jiného, tak ani nechápu, proč je časopis narván recenzemi místo třeba solidního návodu. Tak to je tak vše, co mě napadlo, když jsem ten váš nový zázrak uviděl s bombastickou nálepkou: POZOR! Nový obsah. Nový engine. Exkluzivní videa a HLAVNĚ 16 STRAN NAVÍC!!! Tak jsem si připadal, jako když chválí debila v pomocné škole. Tak dejte hlavy dohromady a hrajte s těmi, kdo vás kupují, fér. Jedině to vám přinese prosperitu, jinak to můžete zabalit.

S pozdravem Josef Kratochvíl, Kroměříž

Ohlédneme-li se za formou vašeho dopisu, máme takový pocit, že pro vaše ekonomické zaujetí vám již mnoho let strašně scházejí věci, které si za peníze nekoupíte...

P. S.: Když řekneme, že nám ani nějak nevadí, že už nejste náš čtenář, může to vypadat tak, že nám na čtenářích nezáleží. Ale – není tomu tak...

P. P. S.: Jak se vlastně podle vás pozná rozumný člověk? Podle toho, že má na věc názor? To měl ale Hitler na Židy taky, nebo ne?

Servus GameStáre!

Mám pro vás pár výtek a pochval.

GameStar předtím a potom:

1. Redakce: Velmi důležité téma. Kvalita autorů byla i je velká, ale co se stalo s Viktorem Bocanem, Václavem Valešem a dalšími?
2. PC Gamer: GameStar mi pořád velmi připomíná PCG (tabulka hodnocení, je a není, úvodní strana recenzí a další), i když jste jednou napsali, že GS už moc nevypadá jako PCG.
3. Žánry: Rozdělení žánrů už asi nezavedete, tak co takhle rozšířit škálu žánr? (RPS, závodní, first person a third person akční, budovatelská, tahová a realtime strategie ...) – to je celkem dobrý nápad, ne?

Obsah GameStaru:

1. Editorial: Proč jste ho přejmenovávali? Úvodník je lepší název! A proč jste ho posunuli za obsah, vždyť úvodník je oslovení čtenáře, žádný článek! Jak praví přísloví: podle úvodníku poznáš kvalitu.
2. Novinky: Málo a navíc nepřehledné, nadpisy by to chtělo zmenšit.
3. eXtra a preview: Dobré. Nešlo by tyto rubriky spojit a umístit za Novinky?
4. Recenze: Kvalita je skvělá. Stýská se mi po dřívější hodnotící tabulce.
5. Recenze – PS2: Nechcete místo toho udělat rubriku s názvem třeba „A co konzole?", kde by byly drobné novinky o PS2 , Xboxu a dalších?
6. Dopisy: Nechcete je rozšířit na čtyři strany? Udělujete něco za „Dopis měsíce"?
7. Hudba a multimédia: Chtělo by to psát i bodové (anebo procentové) hodnocení. Jinak fajn.
8. On-line: OK.
9. Hardware: Krása, Lukášovi třikrát zdar!
10. Obsahy GS, CD1 a 2: Celkem přehledné. Nemůžete obsahy CD1 a 2 umístit na původní místo (hned za obsah časopisu)?

Ostatní:

1. Časopis: Jestli budete mít o 16 stran více...
2. CD1: Hodně češtin a programů, to je dobře!
3. CD2: Konkurence je lepší, i když *Total Annihilation, Blood II* a další byly super. Díky za ně!

Přeji hodně zdaru a úspěch?!
dsmelda@atlas.cz

P. S.: Je to ten Fish, co režíruje Paskvil?

P. P. S.: Nemohli byste mi poslat starší čísla GS: 27, 28... – třeba i bez CD, jestli ano, tak mi odepište na e-mail – pošlu vám adresu.

Tak tedy, snad na nic nezapomeneme:

I. Viktor Bocan ukončil spolupráci z vlastní vůle (jako důvod uvedl nespokojenost se změnami, jimiž časopis prošel loni v květnu), Vašek Valeš redakci opustil v polovině léta z vážných rodinných důvodů poté, co se přestěhoval z Prahy do Ústí nad Labem..

2. Snažíme se o jistý kompromis – výraznější změna ovšem může přijít pouze se zcela novou grafikou, což by zatím technicky i časově bylo pro jediného grafika v redakci poněkud náročné.

3. Nikterak špatný nápad, ale označení žánrů má i svou mezinárodní neboli univerzální platnost a nelze v nich dělat příliš šachy jen na základě rozhodnutí jedné redakce.

I. V prvním případě nám jedno ze slov zkrátka znělo jen lépe, čímž ale v nejmenším nezavrhujeme češtinu jako takovou. V tom druhém Ivan rozhodl, že není důvod nasírat lidi hned na „první stránce". Jeho svérázná volba...

2. Čili jinak – vzkaz pro grafika, že možnosti jsou neomezené? *(Zkusím s tím v příštím čísle něco udělat :-) pozn. grafik)*

3. Když se chce, jde samozřejmě všechno, ale – my nechceme :-).

4. Děkujeme. Na základě ohlasů už tak nějak tušíme, že recenze jsou asi opravdu nejsilnější zbraní GameStaru. Dík za to asi nepatří pouze autorům, ale také těm, kdo je objevili. Ti sami lidé ovšem také zrušili původní hodnotící tabulku. Parchanti...!

5. Dobrý tip, na kterém se již pracuje.

6. K rozšíření již došlo, i když vzhledem k velkému přetlaku klasických herních témat a dalších materiálů se asi čas od času neubrání oddíl Dopisů jistému omezení či zkrácení. Za Dopis měsíce udělujeme různé dárky, ale je třeba, aby nám jejich autoři psali svou přesnou zpáteční adresu. Současně prosíme, aby tak činili všichni bez výjimky i opakovaně či zpětně, neboť jsme se nedávno dopátrali, že některým z oceněných dosud nic nedošlo. A to je třeba co nejrychleji napravit

7. Nepochybně jedlý nápad, který si ovšem nejprve žádá vymyslet odpovídající grafickou úpravu. *(Hlavně si to žádá to hodnocení! – pozn. grafik)*

8. Bezva!

9. Nazdar!

10. Platí to samé co v bodě 3.

I. Tak co? Uvidíme...?! :-)

2. Je.

3. Pokusíme se být lepší alespoň čtyřikrát do roka.

P. S.: Ano, je.

P. P. S.: Ano, mohli.

Jste nej, ale více dem!

Poslal jsem vám e-mail s mým pohledem na nový GameStar:

1. Úprava je OK – nic neměnit!
2. Chválím 2 CD a 4× do roka plnou hru
3. Vaše nová videa jsou super a těším se na český dabing.
4. Rubriku PS2 bych vrátil
5. Více dem, pozadí, obrázku, videí
6. Jste nej!

rybicky@tiscali.cz

A vida! Takový malý majlík, ale jak dokáže potěšit. Na bezva adresu proto zasíláme skrovný a pokorný pozdrav: Dem bude víc, rubriku Konzole pak lehce inovujeme. Snad se tedy i majitelé akvárka budou mít na co těšit!

Jsem pro!

Zdravím! Úvodem tohoto dopisu zdravím celou redakci GS a hlavně Gef (za skvělou recenzi na *Warcraft III*). Vyhnu se věčnému srovnávání, který herní časopis u nás je nejlepší, protože se to tady protřepává víc než kdekoli jinde. Nejsem předplatitelem žádného ze tří současných (stále truchlím nad milovaným Excaliburem...) a kupuji všechny přibližně stejně. Dá se říct, že mám od všech tří přibližně každé druhé číslo... Díky tomu jsem si udržel celkem nadhled, ale to není podstatné. Podstatné je to, co mě přimělo napsat vám e-mail: plná hra!!! KONEČNĚ SE NĚKDO ZE TŘECH SOUČASNÝCH ZAČAL REÁLNĚ ZABÝVAT MYŠLENKOU ZRUŠENÍ PLNÉ HRY!!! JEDNOZNAČNĚ JSEM PRO JEJÍ TRVALÉ ZRUŠENÍ!!! Jsem přesvědčen, že spousta čtenářů plnou hru ocení, ale na druhou stranu spoustě z nich překáží a osobně neznám NIKOHO, kdo by si herní časopis kupoval jen kvůli plné hře...

Takže se mi doma hromadí hry, které si občas zahraji, jen pro to, že je mám, ale většinou to za to nestojí... A tento stav mi tak trochu vadí... Nechte vydávání her na distribučních firmách a věnujte se o to víc tomu, k čemu byl herní časopis stvořen...! Pokud se tedy rozhodnete podniknout tento u nás téměř revoluční krok a plnou hru zrušíte, cenu GS zachováte a ušetřené úsilí a prostředky využijete k podstatnému rozšíření nebo zkvalitnění GS (druhé CD podobné tomu prvnímu by bylo fajn), bude to jen a jen dobře! Ztráty čtenářů bych se, být na vašem místě nebál (i když jste na nich životně závislí...). Někteří čtenáři sice začnou víc kupovat konkurenci (s tím nic nenaděláte...), ale jiní zase přijdou – věřím, že podobný názor jako já má i spousta dalších!

A abych to nějak rozumně ukončil, shrnu vše do jediné věty: „Pokud se odhodláte a plnou hru nahradíte ještě kvalitnějším obsahem, jsem připraven si po létech opět předplatit herní časopis."

S pozdravem RedRose
(člen někdejší redakce AmigaReview
a AmigaCD a současný šéfredaktor
neziskového on-line fan-zínu
AmigaContinued...)
ID: RedRose
Real Name: Tomasz Przybyla
redrose@tiscali.cz

Děkujeme Tomaszi za skvělý nadhled. I my doufáme, že čtenáři naše rozhodnutí pojmou nikoliv jako krok zpátky, ale společně s námi si řeknou, že změna je zkrátka život. Jistotu nemáme žádnou, o správnosti rozhodnutí přesvědčí čas. Někdo ale první být musí...! :-)

Odpovídali Ivan Šiler,
L. P. Fish a Tomáš Mayer

Redakce si vyhrazuje právo na úpravu čtenářských příspěvků. Dopisy obsahující hrubé invektivy na adresu autorů, xenofobní a rasistické postoje, napadání naší konkurence a urážky fyzických osob neotiskujeme.

gsdopisy@idg.cz

www.gamestar.cz
Adresa redakce:
GameStar, IDG Czech, a. s.
Seydlerova 2451/11, 158 00 Praha 5
Tel.: 257 088 114
Fax: 235 520 812



Kateřina Kozáková

DJ KRUSH – SHINSO

The Message At The Depth

Columbia/Sony Music Bonton



Rodák z Tokia DJ Krush je něco jako novodobý samuraj, jehož zbraní jsou gramofony. Svými hudebními experimenty osvobozuje hip hop od všech klišé, svým japonským původem obohacuje tento žánr ve světovém měřítku o nové prvky a stal se špičkou v žánru abstraktního hip hopu. Na počátku své kariéry se Krush specializoval na instrumentální tvorbu, v několika posledních letech však zajímavě propojuje hip hopové tracky s lidským hlasem. Pro svá alba má ve zvyku hledat témata, jeho poslední Zen z loňského roku mělo ve znaku slova „postupně" nebo „krok za krokem" a klíčovým pro jeho sedmé album s názvem Shinso: The Message At The Depth je slovo „pravda".

Deska Shinso staví na pomalém, hutném a vždy hypnoticky repetitivním rytmu, místy je dramatická, klaustrofobická až apokalyptická, částečně se však nahrávala na Jamajce, a tak je nálada v některých skladbách odlehčená troškou reggae. I tentokrát přizval DJ Krush několik zajímavých hostů: na desce se podílela skupina Anti Pop Consortium, dvojice slavných reggae producentů Sly & Robbie nebo japonský rapper Inden.

ZKA4T

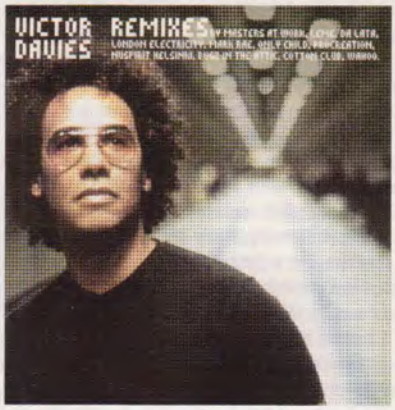
Polytea

Intellygent Records

U domácího labelu Intellygent vydal Matouš Godík alias Zka4t své debutové album se česko-anglickou slovní hříčkou v názvu Polytea. Doposud jsme Matouše znali z několika kompilací tohoto pražského vydavatelství a z kolekce Dub Plates from the Lamp prestižního britského labelu Pork Recordings, dále se čas od času objevuje coby Isuo Tam a spolu se svým kamarádem Tomášem Dvořákem (Floex) tvoří dvojici Ema Tomatucha.

Pod jménem Zka4t (což prý znamená Zelená Karkulka a 4 trpajzlíci…) tvoří Matouš Godík současný jazz, postavený na moderních technologiích a špetce sofistikovaného hip hopu, jeho převážně instrumentální skladby mají filmovou náladu, pozvolné tempo a skvělé aranže, často v nich zní živé nástroje jako piano, zobcová flétna, fujara, didgeridoo, housle nebo kytara. Desku Polytea (tea – tedy čaj je podle všeho leitmotivem celé desky a objevuje se v názvech hned několika skladeb) je prostě radost poslouchat a nelze jinak než doporučit. Zka4tovo album Polytea vychází v malém nákladu i v Japonsku, což je země modernímu jazzu zaslíbená, a spolu s Floexí deskou Pocustone by mohlo důstojně reprezentovat.





VICTOR DAVIES

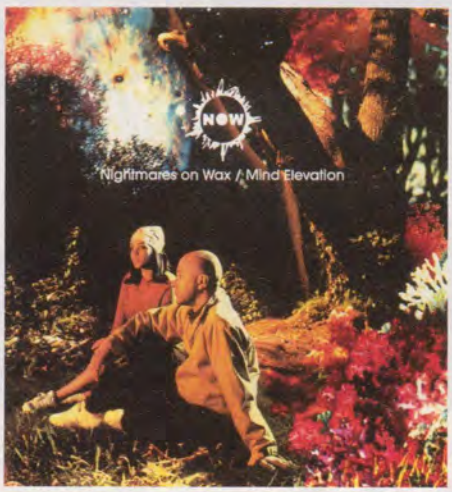
Remixes

Jazzanova Compost Records/Panther

Když před rokem vydal zpěvák, skladatel a multiinstrumentalista Victor Davies z londýnského East Endu své debutové album u labelu JCR, objevil se na klubové scéně talent se svůdným hlasem a emocemi nabitým projevem, který připomínal generaci černých soulových zpěváků ze 70. let.

Rok po vydání sólového alba „Victor Davies" pokračuje mnichovské vydavatelství deskou remixů. Na ní zazní Daviesovy skladby, jež se v originále pohybují mezi jazz-latinou, soulem a folkem, v nových verzích od celé řady špičkových producentů a projektů.

Většina remixů tepe v jemně houseovém rytmu a využívá jazzové prvky a postupy, každý z nich však především staví na Daviesově vokálu, což je vzhledem k jeho kvalitám naprosto pochopitelné. Představují se tu mimo jiné skandinávští Nu Spirit Helsinki, polovina manchesterského dua Rae & Christian Mark Rae, londýnští Bugz In The Attic a Da Lata, avšak na ten nejlepší způsob, jak remixovat Victora Daviese, přišli Masters At Work a především pak berlínská dvojice Wahoo.



NIGHTMARES ON WAX

Mind Elevation

Warp/Maximum Underground

Nightmares on Wax začínali jako dvojice v dobách, kdy na britských ostrovech probíhala „raveoluce", a natočili několik hardcorových singlů. Avšak po vydání debutové desky A Word Of Science (1991) zůstal v projektu jen producent a DJ (vystupující pod jménem E.A.S.E.) George Evelyn a objevil pro Nightmares on Wax daleko klidnější polohu. I další dvě alba vyšla na kultovním labelu Warp, Smoker's Delight (1995) a Carboot Soul (1999) proslavily Nightmares on Wax už coby projekt spojující hip hop, ambient a soul, to vše na pozadí pomalého, ba přímo líného rytmu a vynalézavé, líné houpavé, basové linky.

Zatímco předcházející Evelynova tvorba se celá jaksi ztrácela v marihuanovém oparu, aktuální album Mind Elevation je střízlivější, barevnější a popovější, stále však ideální k poslechu ve vodorovné poloze. Vedle instrumentálních skladeb, které mají náladu typickou pro Nightmares on Wax, je tu i několik vokálních, kterým dodává zpěvačka Chyna B. nádech r'n'b a ragga.

02G0339

ZNAČKOVÉ POČÍTAČE ZA AKČNÍ CENY

DXT ® ComputerS

Celorepublikový expresní servis
Hotline technická podpora
Profesionální služby
5 let záruka
záruka bezplatných služeb a hotline, záruka na HW 2+5let

Kompletní ceník a bližší informace:
www.dxt.cz



CHIP tip červenec 2001 ...rozhodli jsme se mu jako druhému nejvýkonnějšímu počítači v testu udělit ocenění Chiptip. CHIP 7/2001

PCWORLD TOP PRODUKT ... v současné době nejvýkonnější sestava v našich TOPech. PCWORLD 9/2001

Tip počítač 20/2001 PC sestava předvedla v našich testech dosud nevídaný výkon a právem si zaslužuje ocenění... PPK 20/2001

... u tohoto PC jsme kromě velmi zkušeného nastavení zaznamenali i jeho maximální optimalizaci. SCORE 6/2001

VÍTĚZSTVÍ

značkových počítačů DXT ve srovnávacích testech odborných časopisů dávají záruku plné optimalizovaného profesionálního produktu s vynikajícím poměrem cena/výkon. Udělená prestižní ocenění Chip tip červenec 2001, PC World Top Produkt, Score doporučuje či Tip počítač pro každého potvrzují profesionalitu, zkušenost i odbornost celého týmu vývojového oddělení a systémových inženýrů.

JAKÝ BY MĚL BÝT VÁŠ NOVÝ POČÍTAČ?

DXT ENERGY POWER system | Hercules



CENOVÝ HIT

19.890,- 24.266,- s DPH

AMD 1900+ ATHLON XP
256MB DDR RAM
HDD 40GB 7200
DVD-ROM LITE-ON
GeFORCE 4 64MB TV
ZVUKOVÁ KARTA

17" Lite-on TCO99
KB COMPAQ
MYŠ GENIUS NET
REPRO 200W

OPTIMALIZOVÁNO PRO MAXIMÁLNÍ VÝKON

NEJLEVNĚJŠÍ
DXT CLASSIC LINE
NEJVÝKONNĚJŠÍ
DXT MaxPower line
NEJKRÁSNĚJŠÍ
DXT tuning line

VÝHODNÝ KOMPLET

Texas Instrument 610	Toshiba Tecra 480CDT	Dell Latitude CPI	Acer TravelMate 223TX
...ní Pentium 120MHz ...1,3" barevný displej ...48 MB SDRAM DIMM ...DD 1,44" MB výměnná ...GA SiS 4MB integrovaná ...audio system ESS 1887 ...HDD 1,1GB Seagate IDE ...2x PCMCIA slot, touchpad ...ata-port	Intel Pentium II 233MHz MMX 12" aktivní bar. TFT 800x600 32 MB SDRAM DIMM FDD 1.44" MB výměnná CD-ROM 20x interní VGA SiS 4MB integrovaná SB audio system ESS 1887 HDD 4GB Seagate IDE, 2x PCMCIA slot, faxmodem 33,6Kbps, IR, Win 95, Li-ion bat.	Intel Pentium II 366MHz 12,3" aktivní bar. TFT display 128 MB SDRAM DIMM FDD 1.44"MB výměnná CD-ROM 24x interní VGA Intel 8MB AGP integr. SB audio system 16bit 3D HDD 6,1GB Seagate IDE, LAN, 2x PCMCIA, touchpad, Win XP Home ed., Li-on bat.	Intel Celeron 1130MHz 14,1" aktivní bar. TFT display 128 MB SDRAM DIMM FDD 1.44"MB výměnná CD-ROM 32x interní VGA Intel 8MB AGP integr. SB audio system 16bit 3D HDD 20GB Seagate IDE, LAN, faxmodem 56Kbps,2x PCMCIA, touchpad, Win XP Home ed.
od 265,-/měs. s DPH 9.748,- repasovaný 7.990,-	od 480,-/měs. s DPH 18.288,- repasovaný 14.990,-	od 840,-/měs. s DPH 26.828,- repasovaný 21.990,-	od 840,-/měs. s DPH 40.858,- 33.490,-

LEVNÉ NOTEBOOKY

0% AKONTACE

VÝHODNÝ SPLÁTKOVÝ PRODEJ

DOPRAVA ZDARMA PO CELÉ ČR DO 24h

...Pá: 9.30 - 18.00h; So: 10:00 - 14:00h Zastoupení též v SK

PRAHA - Krymská 35, 101 00 Praha 10, Tel.: 271 742 467, 69, 88, fax: 271 740 124
BRNO - Kamenná 1, 639 00 - Tel.: 543 249 596, 97, fax: 543 249 594
PLZEŇ - Klášterní 25, 301 56 - Tel.: 377 455 388, 89, fax: 377 455 390
JIHLAVA - Havířská 22, 586 01 - Tel./fax: 567 331 673, tel.: 728 510 599
OLOMOUC - Kmochova 12, 779 00 - Tel./fax: 585 423 895, tel.: 604 670 310
OSTRAVA - 28. října 215, 709 00 - Tel./fax: 596 634 908, tel.: 608 758 481
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, 400 21 - Tel.: 475 209 312, fax: 475 209 421
KARLOVY VARY - Sokolovská 66, 360 06 - Tel./fax: 353 540 630, tel.: 737 714 650
ČESKÉ BUDĚJOVICE - Husova 109, 370 05 - Tel.: 385 310 025, tel./fax: 385 310 096
LIBEREC - Husova 33, 460 01, Tel./fax: 485 108 644, tel.: 608 824 768
TÁBOR - Budějovická 543, 390 05, Tel.: 381 255 552, fax: 381 255 550
ČESKÁ TŘEBOVÁ - Dr. E. Beneše 1446, 560 02 - Tel./fax: 465 530 580, tel.: 777 842 443
ZLÍN - Vodní 453, 760 01 - Tel.: 577 431 491, fax: 577 142 335, tel.: 603 547 322
UH. HRADIŠTĚ - Miličova 464, 686 03 - Tel./fax: 572 556 949, tel.: 777 070 787
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, 500 01, Tel.: 603 806 003, 604 670 310

NEJPRODÁVANĚJŠÍ MODELY POČÍTAČŮ:

Každý počítač prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.

DXT WORKSTATION+	DXT INTERNET 2002	DXT STAR 2010
AMD Duron 1200+ CPU cooler aktivní MB ECS K7 SEM 128MB SDRAM DIMM HDD 30GB Maxtor 5400 FDD Sony 3.5" VGA-SIS 8-32MB 64-bit 2D/3D SB 16bit 3D stereo sound Faxmodem Desklink 56kbps LAN 10/100 Mb/s Case miditower ATX 250W	AMD Duron 1,3GHz CPU cooler SA/FCPGA DP5 MB ECS K7SOM/841LM SiS740 128MB SDRAM DIMM HDD Seagate 40GB Ultra ATA FDD Sony 3.5" VGA 3D 730 64MB int. SB 16bit 3D stereo sound Faxmodem ActionTec 56kbps Case miditower ATX 250W	AMD Ahlon XP 1700+ CPU cooler SA/FCPGA DP5 MB ECS K7VTA3B DDR VIAKT333 256MB DDR PC2100 266MHz HDD Seagate 40GB 7200 FDD Sony 3.5" VGA GeForce 2 64MB TV SB 16bit 3D stereo sound CD-ROM Aopen 52x Case miditower ATX 250W
SLEVA od 260,-/měs. s DPH 9.626,- 7.890,-	DVD-ROM ZDARMA od 340,-/měs. s DPH 11.578,- 9.490,-	SLEVA od 420,-/měs. s DPH 16.458,- 13.490,-

DXT BLUE LASER	DXT XP FREEDOM	DXT MANAGER
Intel Celeron 1,7GHz CPU cooler BOX MB Lite-On nA-120/N S478 256MB DDR PC2100 266MHz HDD Seagate 60GB 7200 FDD Sony 3.5" VGA Intel Extreme Graphics SB 16bit 3D stereo sound CD-RW Lite-On 40x12x48x LAN 10/100 Mb/s Case miditower ATX 300W	AMD Athlon XP 1900+ CPU Cooler Super Silent MB Microstar KT3 Ultra Via KT333 256MB DDR PC2100 266MHz HDD Seagate 80GB 7200 FDD Sony 3.5" VGA Hercules 7500LE 64MB TV SB 3D surround sound 5.1 DVD Toshiba 16x68x Faxmodem ActionTec 56kbps Case miditower ATX 250W	Intel Pentium 4 2GHz CPU cooler BOX MB MSI 645E MAX 2-L 256 DDR PC2100 266MHz HDD Maxtor 80GB 7200 ATA133 FDD Sony 3.5" Hercules Prophet Radeon 9000 Hercules Dálkové ovládání SB 16bit 3D stereo sound CD-ROM Aopen 52x Case miditower ATX 250W
SLEVA od 480,-/měs. s DPH 18.166,- 14.890,-	od 580,-/měs. s DPH 22.558,- 18.490,-	od 690,-/měs. s DPH 24.998- 20.490,-

DXT TURBO 3000	DXT LORD OF MEDIA	DXT TITANIUM
AMD Athlon XP 2100+ ZNÁTE Z TV CPU cooler aktivní MB Lite-On AA-280/N H... 256 DDR PC2100 266MHz HDD Seagate 80GB 7200 FDD Sony 3.5" Hercules Prophet Radeon 9000 SB 16bit 3D stereo sound DVD Toshiba 16x68x Faxmodem Desklink 56kbps Case miditower ATX 250W	AMD Athlon XP 2200+ CPU Cooler S FCPGA SP5 MB Gigabyte GA-7VAXP KT400 256 DDR 400MHz HDD WD 80GB 7200 ATA133 FDD Sony 3.5" Hercules Prophet Radeon 9000 TV Tuner Winfast 2000XP SB Live! 5.1 DVD Toshiba 16x68x CD-RW Teac 40x12x48x Special DXT design ATX 300W	Intel Pentium 4 2,4GHz MB MSI 845E MAX2-L Skt.478 DDR 512MB DDR 266MHz Kingmax HDD WD 120GB 7200, 8MB cache FDD Sony 3.5" Hercules Prophet Radeon 9000 Hercules DV Action DVD střižna SB C-Media 5+1 Surround DVD Toshiba 16x48x CD-RW Teac 40x12x48x Hercules Dálkové ovládání Faxmodem Desklink 56kbps Special titanium design 3D SLEVA
SLEVA od 640,-/měs. s DPH 24.388,- 19.990,-	od 840,-/měs. s DPH 34.026,- 27.890,-	od 990,-/měs. s DPH 42.688,- 34.990,-

AKCE

Ke každému počítači zdarma software v hodnotě 15.000,- Kč a množství doplňků.

ŽÁDEJTE NÁŠ KOMPLETNÍ KATALOG VÝPOČETNÍ A DIGITÁLNÍ TECHNIKY

GAMESTAR 10/2002

SLEVOVÁ POUKÁZKA

1000,- Kč

NA POČÍTAČOVOU SESTAVU DXT

Slevu je možné uplatnit nejpozději do 31. 10. 2002 na kompletní typizovanou sestavu včetně SW v souladu se všeobecnými podmínkami slevových poukázek. Slevy nelze sčítat a uplatnit na akční modely.

... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮM ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!

Nenávazkovou jistotu, ceny jsou bez DPH, v kategorii silver, platné s touto inzercí do 14 dnů od data/razítka a platí v hotovosti. Na akční ceny nelze uplatnit žádné další slevy. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Dopravu zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč.

RÁJ HRÁČŮ V DXT COMPUTERS

obrovský výběr herních zařízení



www.dxt.cz

světlá budoucnost, nebo temná propast?

Internet již není jen doménou PC. Ani se nenadějeme, a budeme si moci oblíbené on-line tituly vychutnávat i na konzolích. Není ale všechno zlato, co se třpytí. Může to být také jenom návnada – nebo ztracený mosazný knoflík.

Pokusy o podporu on-line hraní na konzolích tu již několikrát byly. Zatím nikdo však nedokázal hráče přesvědčit, že se jim investice do konzolového internetu vyplatí. Vždy to skončilo stejně – velkolepým krachem. Stařičký Dreamcast by mohl vyprávět. Nyní však na scénu přicházejí dvě gigantické společnosti – Sony a Microsoft (slabší Nintendo se svým GameCube zatím vyčkává). Obě firmy mají skvělý marketing a silné finanční zázemí, průlom na on-line trh by se jim tedy mohl podařit.

Peníze až v první řadě

Vytvořit fungující model připojení konzole k internetu není tak snadné, jak by se mohlo zdát. Problémy technického rázu jsou přitom vedlejší. Mnohem důležitější otázkou je, jak přimět samotné hráče, aby si tuto novou službu oblíbili – a byli ochotni za ni zaplatit nemalý peníz. Na rozdíl od majitelů PC, kterým stačí koupit si modem (jenž je navíc v současné době součástí většiny nových sestav) a zřídit si alespoň dial-upové připojení, musejí vlastníci konzolí sáhnout hlouběji do kapsy. Síťový adaptér, pevný disk, vysokorychlostní přípojka k internetu a pravidelné poplatky – to dokáže odradit i toho nejloajálnějšího hráče. Jenže všichni říkají, že internetu patří budoucnost a že za pár let nebude mít ani sebelepší titul šanci prorazit, pokud nebude obsahovat on-line podporu. Tyto hlasy sice zaznívají především z „pécéčkového" tábora, ale i tak došli výrobci konzolí k názoru, že by byl hřích to nezkusit. Když to zafungovalo u počítačů, proč by to nemělo fungovat u videoher? Vždyť je to vlastně jedno a to samé. Peníze se přece neohlížejí nejen na hranice, ale ani na platformu.

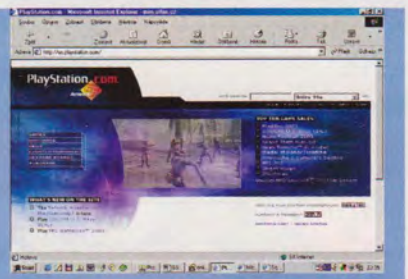




Dar ze Země vycházejícího slunce

S nápadem otevřít on-line trhy pro PlayStation 2 přišla společnost Sony již v květnu 2000. Svět byl nadšen. Když se však dozvěděl, co všechno to bude stát, zájem rychle opadl. Hráči totiž zjistili, že kromě nového hardwaru, pravidelných poplatků za samotnou službu a připojení k internetu budou muset rozevřít peněženky i proto, aby platili paušál výrobci konkrétního titulu.

us.playstation.com



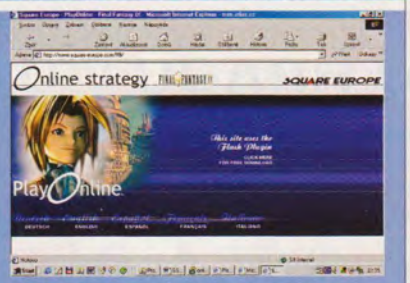
Hlavní nejaponská stránka společnosti Sony věnovaná konzolím PlayStation a PlayStation 2.

www.microsoft.com/games



Oficiální informace o titulech vydávaných pod logem Microsoftu.

www.square-europe.com/ff9



Odkaz z oficiální stránky služby PlayOnline pro Evropu zatím směřuje na stránku o *Final Fantasy IX*.

Ruch kolem on-line podpory pro PS2 na čas utichl.

Celé dva roky pak trvalo, než byla původní idea proměněna ve skutečnost – od května tohoto roku si mohou japonští hráči zakoupit pevný disk a síťový adaptér a připojit se ke službě PlayOnline. Koncem léta se odehrála i americká premiéra. Na Evropu se trošku pozapomnělo, a i když Sony hráče neustále ujišťuje o tom, že konzolový internet dorazí brzy i na Starý kontinent, pečlivě se vyhýbá jakýmkoli konkrétním prohlášením. Služba PlayOnline rozhodně nevypadá špatně. Neumožňuje pouze hrát vybrané tituly po internetu – a to částečně i přes dial-upové připojení – ale nabízí i možnost stahování souborů ze specializovaných serverů, surfování po stránkách a posílání e-mailů. Přesto byla reakce velice vlažná. Na vině přitom nebyla jen vysoká pořizovací cena a nechuť hráčů platit měsíční paušální poplatek, ale i nedostatečná příprava na straně Sony. V Japonsku byl k datu spuštění služby na trhu jediný titul – *Final Fantasy XI* –, v obchodech nebyl dostatek pevných disků a servery navíc první měsíc nefungovaly. Ukázkový příklad toho, jak špatný marketing dokáže pohřbít jinak velice zajímavý projekt. Dnes už je sice všechno v pořádku a do obchodů se řítí jedna nová on-line hra za druhou, mezi hráči však stále panuje k projektu menší či větší nedůvěra.

Z dílen softwarového giganta

To Microsoft bere svůj projekt Xbox Live mnohem vážněji a nenechává nic na náhodě. Nic jiného mu také nezbývá – jeho konzole se totiž prodává o poznání hůře než konkurenční PS2, takže hledá všechny možné způsoby, jak Sony trumfnout. Japonský obr mu teď sám dal svým nevydařeným nástupem PlayOnline šanci, která se již nebude opakovat: přijít jako první se





službou, která bude hned od počátku fungovat tak, jak má. Microsoft se rozhodl vsadit spíš na kvalitu služeb, než na jejich kvantitu. Xbox tedy nebude možné využívat k ničemu jinému než k hraní. Zato by vše mělo být levnější – uživatel zaplatí jen za síťový adaptér (pevný disk je součástí konzole), sluchátka s mikrofonem a roční předplatné. A pochopitelně za připojení k internetu. Zde však za Sony přece jen zaostává. Zatímco PS2 je možné s příslušným adaptérem napojit i na telefonní linku, Xbox využívá pouze vysokorychlostní připojení. Na jednu stranu se tak zbavuje části zákazníků, na druhou stranu má jednu výhodu: vývojáři on-line her se nemusejí ohlížet na modemisty a optimalizovat tok dat pro jejich pomalé linky.

Tvůrci Xboxu přišli ještě s jedním překvapením. Na rozdíl od Sony, které s uvedením PlayOnline do Evropy neustále váhá, Microsoft zde svůj Xbox Live již představil, přičemž od konce října by měl již probíhat betatesting. V polovině března by pak měla být v Británii, Francii, Německu, Itálii, Španělsku, Belgii, Nizozemí a Švédsku služba uvedena v ostrý provoz. Datum nebylo vybráno náhodně – bude to přesně rok poté, co byl v těchto zemích uveden Xbox na trh. Podle stejného klíče bude Xbox Live spuštěn i v jiných koutech světa – například v USA se jej tedy dočkají již v polovině letošního listopadu, ve většině zemí to bude naopak později. Roční odklad má svoje výhody, protože konzole tak již bude mít vybudovanou alespoň nějakou pozici na trhu, a počet potenciálních hráčů by tak mohl zajistit alespoň částečnou rentabilitu. Bohužel to také znamená, že k nám se Xbox Live nedostane dříve než roku 2004 – prodej zde ještě nebyl oficiálně zahájen a do konce roku nejspíš ani nebude. Je tedy možné, že v zemích koruny české bude tím, kdo jako první zprovoznil internet pro konzole, přece jenom japonské Sony.

Nechť trubky zazní...

Bitevní pole je připraveno, armády jsou nastoupeny, bubny zvou do útoku. Boj může začít. Síly jsou vyrovnané, i když výzbroj se trošku liší. Na jedné straně jsou dlouholeté zkušenosti z konzolového trhu, více nabízených možností, podpora ze strany mnohých vývojářských studií a nejprodávanější videoherní platforma posledních let. Druhá strana se oproti tomu opírá o agresivní marketing, neomezený účet a možnost představit svou službu jako spolehlivější než u konkurence. Jen doufejme, že se vizionáři obou společností nespletli, když se rozhodli přikládat konzolovému internetu takovou váhu. Aby se nakonec vítězi současné války nestali ti hráči, kteří si žádnou on-line službu nezaplatili, a vyhnuli se tak zbytečnému vyhození peněz z okna.

Pavel Mondschein
02G0340

www.xbox.com/live



Oficiální stránka služby Xbox Live se seznamem her, jež by měly být k dispozici k datu spuštění.

www.playonline.com/ff11



Domovská stránka *Final Fantasy XI* – první on-line hry pro PS2. Zatím pouze v japonštině.

www.xbox.com/unrealchampionship



Informace o hře *Unreal Championship*, jednom z tahounů služby Xbox Live.

silná koruna nestírá ceny

Je legrační sledovat reklamní kampaně italských výrobců automobilů či skandinávských dealerů s nábytkem. Ve velkém oslavují to, co je počítačovému průmyslu vlastní – reakci cen na změny kurzu domácí měny. Zatímco někteří dovozci automobilů snížili ceny už po pouhém půlroce, ceny na počítačovém trhu se hýbou se železnou pravidelností každý týden… Silná koruna stírá i ceny hardwaru, což se při podzimní nákupní horečce určitě hodí. Jen mě napadá, kdy silná koruna setře také ceny softwaru, hudebních nosičů a DVD. Dočkáme se „stírací" kampaně taktéž od Sony/Bonton, Warnerů či Cenegy? Pochybuji. A stejně tak pochybuji, že nám naši milí vydavatelé někdy vysvětlí, proč hudba na CD a filmy na DVD stojí více než ty na kazetách.

Lukáš Erben, lukas_erben@idg.cz

minimální herní sestava		ideální herní sestava	
Procesor:		**Procesor:**	
AMD Athlon XP 1700+	2 750	AMD Athlon XP 1,67 GHz/2000+ BOX	4 800
Intel Celeron 1,7 GHz BOX*	2 980	Intel Pentium 4 2,0A GHz BOX	7 000
Chladič pro AMD	400		
Základní deska:		**Základní deska:**	
Abit KX7-333	3 650	Abit KX7-333	3 650
BD7-II	4 350	Abit BG7	5 200
Paměť:		**Paměť:**	
256 MB PC2100 DDR	2 200	256MB PC2700 DDR CL2,5	2 450
256 MB PC2100 DDR	2 200	256MB PC2700 DDR CL2,5	2 450
Pevný disk:		**Pevný disk:**	
Seagate Barracuda IV ATA, 40 GB, 1r.	2 980	WD 800JB, 80 GB, 7200 rpm, 8 MB c., 3r.	4 450
Zvuková karta:		**Zvuková karta:**	
SB Live! 5.1 OEM	1 200	SB Audigy OEM	2 400
Grafická karta:		**Grafická karta:**	
ATI Radeon 9000, 64 MB DDR	2 900	Inno GeForce4 Ti4200	5 500
DVD-ROM:		**DVD-ROM:**	
NEC DV5800B	1 700	Pioneer 106S, 16×	1 900
		CD-RW:	
		Teac W540E (40/12/48)	2 600
Ostatní:		**Ostatní:** **	
Klávesnice	300	Klávesnice Multimedia	600
Myš Samsung Optical USB	470	Myš Logitech Pilot Optical	850
Repro Creative 4400 OEM	1 751	Repro Creative 5300, 5.1	2 800
FDD	400	Floppy 3,5 "	400
Skříň Advance A006 300W	1 450	Skříň Chieftec DX-01BL 340W	3 600
Cena (AMD Athlon 1700+)	**22 151**	**Cena (AMD Athlon XP 1,67)**	**36 000**
Cena (Celeron 1,7 GHz)	**22 681**	**Cena (Intel P4 2,0A GHz)**	**39 750**
Monitor:		Monitor:	
19" Hyundai IQF910 Flat	10 000	19" iiyama VM Pro 454	16 400
Cena vč. DPH a monitoru	**32 151**	**Cena vč. DPH a monitoru**	**52 400**
Cena vč. DPH a monitoru	**32 681**	**Cena vč. DPH a monitoru**	**56 150**

*) Minimální sestava na platformě AMD je o něco výkonnější. Ideální herní sestavy jsou na obou platformách do značné míry srovnatelné.

**) Vzhledem k různorodým způsobům připojení internetu (ADSL, ISDN, kabel, mikrovlna) jsme u ideální sestavy vypustili ISDN modem. Doporučujeme ale koupi síťové karty, není-li integrována na základní desce (cca 400 Kč).

předvánoční tipy: periferie

Grafické karty, procesory a čipsety, to jsou témata, která jsme si v tomto čísle GameStaru zakázali. Kromě množství zvukových karet, jimž tentokrát věnujeme opravdu velký prostor, jsme se nyní zaměřili také na zajímavé periferie a doplňky, které využije drtivá většina hráčů, byť tato zařízení ne vždy nutně souvisejí s hraním her.

Chvíli jsme zvažovali, zda naše tipy nazvat předvánočními… Pak jsme si ovšem řekli, že ve většině obchodů se předvánočně běsní už od října, takže použít tenhle termín v listopadovém čísle GameStaru nebude zase až tak vážnou provokací. A co vám nadělíme přímo pod stromeček, tedy v čísle prosincovém? Detailně se budeme věnovat dvěma velmi oblíbeným tématům, totiž možnostem upgradu a tipům na vylepšení vašich stávajících PC soustav.

Lukáš Erben
02G0341

jak jsme vybírali?

Snažili jsme se pokrýt co největší spektrum zajímavých či užitečných periferií, a to jak horkých novinek, tak osvědčených výrobků. Některé z následujících produktů byly již v GS testovány, jiné (Logitech Z680, myši MX) na náš test teprve čekají.

Uváděné ceny jsou buď koncovými cenami doporučovanými výrobcem, nebo cenami maloobchodů, které prodávají zboží taktéž on-line (www.czechcomputer.cz, www.alzasoft.cz), tj. včetně DPH

Myš Logitech MX700/500

Cena:
MX 700: 2500 Kč
MX 500: 1650 Kč

Co se přesnosti a spolehlivosti týče, nová řada optických myší s „MX senzorem" je podle našich prvních testů téměř srovnatelná s dosavadním králem optiky – MouseMan Dual Optical. U modelu MX700 máte navíc k dispozici nová funkční tlačítka pro rolování (spolu s tradičním kolečkem) a inovovanou RF bezdrátovou technologii, která umožňuje stejnou přenosovou rychlost a odezvu jako klasické USB rozhraní. Typ MX500, který považujeme za ideální kompromis mezi kvalitou a cenou, se liší připojením k počítači „krysím ocáskem".



Logitech Wingman Cordless Gamepad

www.logitech.cz
Cena: 2000 Kč

Ne, nejedná se o první bezdrátový gamepad na našem trhu (zmiňme například Thrustmaster FireStorm Wireless), novinka od Logitechu vás však může oslovit jinou zvláštností: kombinuje bez-



drátové RF připojení s vibrační funkcí. Za tuto vymoženost pak pochopitelně platí daň v podobě vyšší spotřeby tužkových baterií. Když na to přijde, tenhle přístroj dokáže „spořádat" sadu baterek i za jediné odpoledne. Doporučujeme tedy kombinovat se sadou čtyř výkonných AA akumulátorů.

TM Firestorm Dual Power 2

www.thrustmaster.cz
Cena: 800 Kč



Zdaleka ne každý touží po bezdrátových periferiích a jen málokoho nadchne, když mu kvůli vybitým bateriím zkolabuje gamepad. Pokud tedy preferujete klasické kabelové připojení, mohl by vás zajímat vibrační analogový gamepad Thrustmaster, nabízející kompletní výbavu pro sportovní i závodní hry, a to za velmi rozumnou cenu.

APC CyberFort 500

www.apc.cz
Cena: 3800 Kč

Poněkud neherní, ovšem velmi užitečná je kombinace přepěťové ochrany s pasivní UPS o výkonu 500 VA. Tento záložní zdroj by měl v případě výpadku proudu



udržet vaše PC při životě minimálně po dobu několik dalších minut, které jsou životně důležité pro uložení rozpracovaného dokumentu ve Wordu, o rozehraných pozicích ve *Warcraftu III* ani nemluvě... Zkrátka a dobře, barevná energie je super, když ovšem dojde, není nad starou dobrou černou či bílou UPSku. Věřte nebo ne, ale sám používám UPS již pět let, a za tu dobu mi nesčetněkrát zachránila práci, nervy a potenciálně i rozmlácené periferie.

WingMan (Strike) Force3D

Cena:
Strike Force 3D: 2150 Kč
Force 3D: 1800 Kč

Přestože fanatičtí příznivci leteckých simulátorů možná ohrnou nos, pro akčněji založené hráče je force-feedbackový joystick periferií z nepostradatelných. WingMan Strike Force3D sice nepředstavuje absolutní špičku, nicméně kombinace ceny a výkonu je v jeho případě více než zajímavá. A pokud chcete opravdu ušetřit, můžete zvolit ještě o něco levnější, a tedy i méně výkonný WingMan Force 3D.



IrDA Matrix

www.czechcomputer.cz
Cena:
Verze pro MB: 980 Kč
USB verze: 2190 Kč

Schválně. Zamyslete se, které z funkcí svého mobilního telefonu vlastně aktivně využíváte. Co takhle kalendář či kontakty? Máte skutečně kompletní telefonní seznam? A máte jej také zálohovaný? Pro majitele telefonu s IR portem (například Nokia 6150 či 6210) představuje infračervené rozhraní jeden z nejužitečnějších doplňků. Umožňuje nejen synchronizaci s MS Outlookem (kontakty, čísla, kalendář...), ale též pohodlné zálohování telefonních čísel či tvorbu nových melodií a log. Kromě toho jej můžete využít i pro komunikaci s PDA a dalšími zařízeními vybaveným IR rozhraním. Vedle varianty, která se připojuje na IrDA konektor na základní desce (jeho přítomnost doporučujeme ověřit v manuálu motherboardu), existuje i o něco dražší verze s USB rozhraním.

Epox Bluetooth USB Dongle

www.epox.com.tw
Cena: 1490 Kč
Podobně jako v případě IrDA Matrix i tentokrát se jedná o doplněk, který v současné době využijí převážně majitelé mobilních telefonů (těch s Bluetooth rozhraním je ovšem podstatně méně). Na druhou stranu v budoucnu bude BT používat mnohem více přenosných zařízení a jeho velká versatilita umožňuje vytvořit bezdrátovou počítačovou síť, byť



s poměrně malou přenosovou rychlostí 1Mb/s (100 KB/s).

USB Flash Disk aka „Key Drive"

Cena:
64 MB verze: cca 1500 Kč
128 MB verze: cca 2700 Kč

Nejednodušší způsob, jak přenášet středně velké objemy dat (příliš velké pro disketu a zároveň příliš malé na vypálení na CD), představují USB flash disky. Proč? Zejména proto, že na počítačích s Windows 2000 či Windows XP není nutné pro jejich použití instalovat žádné ovlada-



če. Prostě skutečné plug-and-pray. V současné době se jako cenově nejzajímavější jeví 64 a 128MB verze, které by měly postačovat pro přenášení dokumentů, fotek a nějaké té hudby (o ROMkách pro MAME nemluvě) z práce či školy domů a zase zpátky. Připojení ke klíčům ovšem nedoporučujeme. Na zadní stěně PC v oblasti USB portů nebývá dostatek prostoru pro čtvrt kila oceli.

Nomad MuVo

www.creative.com
Cena: 4400 Kč

MP3 přehrávač, nebo 64 MB paměti do kapsy? MuVo znamená oboje. Je to kombinace stále populárnějších „key drive" donglů (tedy flash pamětí o kapacitě 8 až 1024 MB, které je možné nosit coby přívěšek na klíčích) s miniaturním MP3 přehrávačem. Cena sice dosahuje zhruba dvojnásobku stejně velkého flash donglu, na druhou stranu to ale znamená, že funkci MP3 přehrávače získáte za poměrně přijatelný peníz. Jedinou nevýhodou zůstává, že pokud budete chtít nějakou tu kapacitu navíc, musíte kupovat flash moduly výhradně od Creative.



Logitech Z680

www.logitech.cz

Cena: cca 12 000 Kč bez DPH



450 wattů RMS, DolbyDigital/ /DTS/DPLII dekodér, dálkové ovládání a THX specifikace. Reproduktory Logitech Z680, nástupce výtečné soustavy Z560, by měly dorazit na náš trh počátkem listopadu. Zatím jsme měli možnost slyšet pouze betaverzi (jakkoli divně to u reproduktorů může znít) se sníženým výkonem, ale i podle té usuzujeme, že půjde o špičku mezi reprosoustavami pro PC kino (pro klasické hraní bude cena přece jen poněkud vysoká). Uvidíme, jak si povedou v konkurenci s plánovanými novinkami od Creative, které by též měly disponovat THX certifikací.

Logitech Formula GP pro PS2

www.logitech.cz

Cena: cca 3500 Kč

Přestože se oficiálně jedná o periferii určenou pro PS2, má své místo i v této rubrice. Jde totiž o jeden z mála výrobků, který je možné použít na dvou různých platformách, konkrétně na PS2 a neoficiálně i na PC. Pokud tedy vlastníte japonskou konzoli i výkonné PC a uvažujete o koupi volantu, může být právě PS2 verze Formula GP tím ideálním řešením, kterým zabijete dvě mouchy jediným USB konektorem. Ovladače pro PC bude ovšem bohužel nutné vyhledat v hlubinách internetu; nejsou součástí dodávky.







ATI Remote Wonder USB

www.atitech.com

Cena:

Retail: 900 Kč

OEM: 600 Kč

Dálkové ovládání k PC bylo dříve doménou TV tunerů či zvukových karet. V uplynulém roce ovšem ATI uvedlo na trh „nezávislou" variantu svého Remote Wonder, která nejenže nevyžaduje v PC žádný další produkt ATI, ale díky rádiové technologii navíc funguje na velkou vzdálenost či skrz zeď. Jediné, co potřebujete, je volný USB port a dálkové ovládání aplikací, jako je Win Amp, přehrávače DivX, ale také všech dalších aplikací (díky možnosti pohybovat kurzorem myši), které máte k dispozici.

TM Freestyler Bike

www.thrustmaster.cz

Cena: cca 3000 Kč



Trochu netradiční periferie, kterou jsme mimochodem před časem recenzovali, je určena výhradně a pouze příznivcům jízdy po dvou kolech. Ať už se jedná o silniční závody typu Moto GP či motokros, Freestyler Bike představuje ideální způsob, jak ovládat jednostopé virtuální vozidlo. Musíte být opravdu velcí blázni do motorek, abyste si tohle „exotické" příslušenství pořídili, ale jak pravila moje babička: proti gustu žádný dišputát. Zejména jedná-li se o velmi dobře navržené zařízení.

BlasterKeys MP3

www.creative.com

Cena: 2 900 Kč

Recenzi těchto midi kláves určených speciálně pro zvukové karty SB Live!/Audigy jsme v GameStaru uveřejnili již v loňském roce. Proč o nich tedy nyní píšeme znovu? Vás, kteří hodláte experimentovat s hudbou na PC (na amatérské úrovni), by mohlo zajímat, že cena tohoto zařízení v poslední době klesla na vcelku přijatelnou úroveň.



Creative Inspire 5300

www.creative.com

Cena:

OEM verze: 2800 Kč

Retail verze: 4000 Kč

Klasika mezi 5.1 reprosoustavami pro PC. Asi takhle nějak lze stručně popsat Creative Inspire 5300. Výkon 48 W (5× 6W satelity a 18W subwoofer) plně postačí k naštvání celé rodiny, o sousedech nemluvě. U nás bez problému seženete OEM verzi v bílé krabici, která je podstatně levnější než „retail" varianta, přitom co se vlastních reproduktorů týče, obě varianty se v ničem neliší. Podmínku mít v PC 5.1 zvukovou kartu (Live 5.1, Audigy, Zoltrix Nightingdale, Hercules Fortissimo apod.) snad zdůrazňovat nemusíme...



Počítač BRAVE BlueLine s procesorem Intel® Pentium® 4.

STŘED VAŠEHO DIGITÁLNÍHO SVĚTA.





Skutečných 2400 megahertzů.
Výkon procesoru závisí na jeho frekvenci.

BRAVE BlueLine 72G4

Cena 21.990,- Kč bez DPH

- **procesor Intel® Pentium® 4 2,4 GHz**
- základní deska Intel D845GBV
- paměť 256 MB DDR, (266 MHz)
- VGA Intel Extreme integrovaná
- HDD Western Digital 40 GB, ATA 100, 7200 ot.
- DVD ROM Toshiba 16x speed, FDD 1.44 MB
- ATX Midi Tower, klávesnice a myš Logitech, podložka
- *MS Windows XP Home*

BRAVE BlueLine 71G8

Cena 19.690,- Kč bez DPH

- procesor Intel® Pentium® 4 1.8 GHz
- paměť 128 MB DDR, (266 MHz)
- VGA GeForce 4 MX420, DDR, 64 MB, TVout
- HDD Western Digital 40 GB, ATA 100, 7200 ot.
- CD ROM SONY 52x speed, FDD 1.44 MB
- ATX Midi Tower, klávesnice a myš Logitech, podložka
- *MS Windows XP Home*

Stahujte si MP3 soubory, editujte fotky, nebo si vytvářejte vlastní video v profesionální kvalitě na počítači BRAVE BlueLine s procesorem Intel® Pentium® 4.
STŘED VAŠEHO DIGITÁLNÍHO SVĚTA.

Doporučené monitory:
15" 4.100,- / 17" 4.690,- / 19" 5.970,- Kč bez DPH.
Na počítače BRAVE je poskytována dvouletá celorepubliková záruka.

intel inside pentium 4

Jiné konfigurace najdete na www.brave.cz

Více informací o počítačích BRAVE a autorizovaných prodejcích získáte na telefonním čísle: 234 646 777 nebo na www.proca.cz. Ilustrační foto nemusí odpovídat uvedeným sestavám.
Ceny jsou uvedeny bez DPH. Platí do vyprodání zásob! Změna cen vyhrazena. Firmu ProCA připojila na Internet společnost InWay, www.inway.cz. Pentium®, SpeedStep™ a Intel Inside® jsou ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami Intel Corporation nebo jejích poboček ve Spojených státech a ostatních zemích.
Na počítače BRAVE jsou instalovány legální Microsoft® Windows®
BRAVE doporučuje pro vzdělání Windows XP Professional
http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

ProCA
VELKOOBCHOD VÝPOČETNÍ TECHNIKOU

ProCA, spol. s r.o.
V Lužích 818, Praha 4, Libuš
Tel.: 234 646 777
Fax: 234 646 120

zvukové karty: od sterea po oktávo

Při letmém pohledu na trh PC hardwaru by se mohlo zdát, že platí vzorec zvuk = Sound Blaster. Ale nenechte se zmýlit! Již dlouhá léta existují i další výrobci, kteří nabízejí své alternativy.

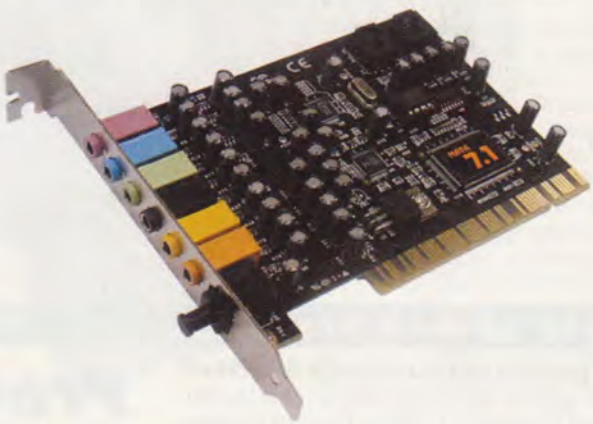
Samozřejmě, že nejrozšířenějším zvukovým hardwarem posledních let je prokletý AC'97 kodek, který si ve světě IT vybudoval pevnou pozici i přesto, že svými parametry (frekvenční odezva, odstup signál/šum) odpovídá spíše analogovému audiu let sedmdesátých a osmdesátých. Na druhém místě jsou klasické herní/uživatelské karty, mezi kterými dominuje již zmiňovaná řada produktů Sound Blaster. Jenže existují lidé – a není jich málo – kterým Sound Blaster ani náhodou nestačí. Jde zvláště o fandy domácího kina nebo o amatérské a (polo)profesionální hudebníky. Ti pak musejí hledat něco jiného… No a právě na tuto třetí skupinu zvukového hardwaru je zaměřen náš test. V jeho závěru se sice krátce vrátíme ke kartám Sound Blaster, ovšem pouze formou preview nové karty Audigy 2 a doplňků, které nám byly představeny těsně před uzávěrkou na tiskovém dni ve Varšavě.

AudioTrak Maya 7.1 Gold

www.audiotrak.net
Cena: 5090 Kč (vč. DPH)

Karta Maya 7.1 je, jak již název napovídá, určena příznivcům toho nejlepšího, co nabízí domácí kino – tedy právě se objevujícímu standardu 7.1. Jedná se o vůbec první kartu s podporou standardu Dolby Digital EX, která navíc byla na trh uvedena již koncem minulého roku. Je pochopitelně určena převážně zájemcům o domácí kino – i když ani s běžnými funkcemi pro 3D zvuk nemá problémy. Podpora formátů Dolby Digital (šesti-, sedmi- a osmikanálový) ovšem není realizována hardwarově, ale pomocí softwaru PowerDVD. Kromě toho je pochopitelně možné „přeposlat" signál AC3 na optický výstup (redukce s koaxiálním výstupem se bohužel prodává zvlášť). Parametry řadí kartu do horní části spektra, zhruba mezi SB Live! a Audigy (výstupní 20bitový převodník, odstup signál/šum 90 dB, vstupní převodník 18bitový).

Softwarová výbava je poměrně skromná – veškeré ovládací prvky jsou součástí ovladačů EWDM (Enhanced Windows Driver Model) a z aplikací dostanete pouze Power DVD 3.0. To je při ceně karty (ta patří spíše mezi střední až vyšší cenovou hladinu ve spotřebitelské oblasti) docela škoda. Funkčně do značné míry srovnatelná karta Hercules nabízí podobné funkce a o něco bohatší výbavu při nižší ceně.





Hercules Fortissimo III 7.1

www.hercules.cz
Cena: 2500 Kč (vč. DPH)

Zatímco Maya 7.1 je na trhu již delší dobu, Fortissimo III od společnosti Hercules představuje žhavou novinku. Tomu odpovídá i o něco lepší softwarové vybavení, které kromě Power DVD 3 s podporou Dolby Digital EX obsahuje také aplikaci Acid Xpress pro tvorbu hudby (vícestopé mixování) a obligátní Multimedia Jukebox (který stejně soudný uživatel nahradí WinAmpem). Co se podpory prostorového zvuku týče, karta pochopitelně zvládne běžné standardy 3D zvuku (A3D, EAX a EAX2), primárně je ovšem určena pro fandy domácího kina. Dekódování signálu Dolby Digital se děje softwarově (pomocí PowerDVD), nebo je signál formátu 5.1 či 6.1 přeposlán na přítomný optický výstup.

Parametry se nové Fortissimo velmi podobá kartě Maya 7.1 – převodníky na vstupu jsou 20bitové, odstup signál/šum by měl činit (podle výrobce) 90 dB. Subjektivní poslechová kvalita byla ovšem mírně horší než u karty Audiotrak Maya 7.1. Ke vstupním převodníkům bohužel Hercules údaje neuvádí.

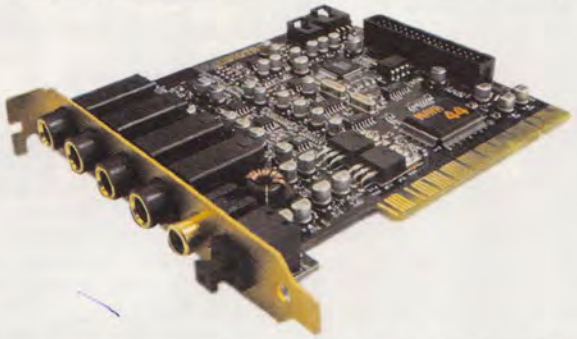
Dostupné jsou pochopitelně analogové vstupy (2× 3,5mm jack) a výstupy (4× 3,5mm jack), již zmiňovaný optický výstup a na přídavné záslepce též konektor pro joystick/midi. Jediným problémem, který může případné zájemce o koupi odradit, je dostupnost reprosoustav 7.1 – ať už dimenzovaných pro pracovní stůl či místnost domácího kina. Pochopitelně, že kartu můžete zapojit v režimu stereo, 4-point, 5.1, 6.1 či 7.1, přesto je ironií, že na stránkách firmy Hercules jsou doporučovány reproduktory 5.1. Pro zvuk na pracovním stole sice reproduktory 5.1 stačí (nehledě na problémy s umístěním dalšího páru reproduktorů), jaký je pak ale důvod pro investici do karty 7.1? Fortissimo III je tak určeno spíše fandům domácího kina (i ti ale musejí čekat na rozšíření titulů ve formátu Dolby Digital EX), kteří používají PC jako multiformátový přehrávač (DVD, S/VCD, DivX, MP3 apod.). Nová karta

Herculesu sice nabízí velmi dobrý poměr cena/funkce, otázkou ale zůstává, v kolika případech budou ony dva kanály navíc skutečně co platné.

AudioTrak Maya 44

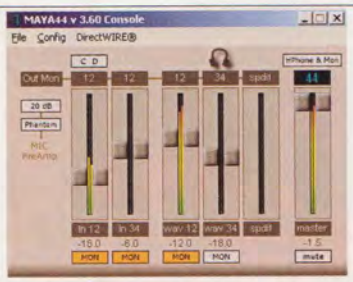
www.audiotrak.net
Cena: 5090 Kč (vč. DPH)

Trochu netradičně jsme měli možnost pohlédnout i na kartu, která není určena hráčům. Přesto nás Maya 44 překvapila – jedná se o téměř geniální, cenově dostupné řešení pro poloprofesionální (a s jistými omezeními i profesionální) práci se zvukem a skládání hudby na PC. Její výrobce – firma Audiotrak – je odnoží společnosti Ego Systems (EgoSys/ESI), která vyrábí profesionální vybavení pro práci se zvukem. Divize Audiotrak se specializuje na výrobu poloprofesionálních zařízení v cenovém rozpětí 100–200 dolarů.



Vzhledem k tomu, že karta primárně slouží k editaci a digitalizaci zvuku, je trochu překvapivé, že pod kapotou se skrývá tři roky starý obvod Crystal CS-4298-KQ, který byl původně určen pro prokleté AC'97 kodeky. Jeho parametry totiž rozhodně profesionální nejsou. Zdá se ale, že je-li karta dobře navržena a osazena jinak kvalitními komponentami (určenými pro profi zařízení), může být poháněna i poměrně levným DSP a prodávána za velmi nízkou cenu.

O tom, že karta není určena pro běžné herně/poslechové využití, svědčí již její neobvyklý vzhled: čtyři mohutné pozlacené konektory TRS (velký stereo jack – 2× vstup, 2× výstup) dominují zadnímu panelu, kde také naleznete koaxiální a optický digitální výstup. To mimo jiné znamená, že karta nemá digitální vstup. Softwarové vybavení karty se bohužel skládá pouze z diskety s ovladači, což má na druhé straně tu výhodu, že nemusíte platit za aplikace a software, který byste třeba vůbec nevyužili. Možnosti této karty jsou skutečně úctyhodné, v GameStaru ale bohužel nemáme prostor na podrobné rozepsání či test hardwaru, jenž nesouvisí s hraním, a tak musíme být poměrně struční: karta podporuje standardy ASIO 2.0 a GSIF a bez problému spolupracuje s programy, jako je Cakewalk Sonar či Cubase 5.1. Ovládací panely umožňují – kromě jiného – pracovat s virtuálními kabely, kterými lze propojit virtuální vstupy a výstupy ASIO, MME, Multi-MME a GSIF (pouze výstup). Hodnoty SNR – tedy odstupu signál/šum 92 dB, THD – harmonického zkreslení 0,002 %, crosstalk – přesahu kanálů 86 dB



a odchylky signálu frekvenční response +0,06/–0,00 jsou na velmi dobré až výborné úrovni – platí to ovšem pouze na druhém vstupu a výstupu. První vstup je osazen předzesilovačem mikrofonu, který není příliš kvalitní, a první výstup je pro změnu vybaven zesilovačem pro sluchátka, což mírně snižuje kvalitu signálu (SNR 90 dB). Zbývá snad jen dodat, že kartu můžete pochopitelně využít i k hraní her – na nějaké pokročilé 3D audio s minimální zátěží CPU však zapomeňte. To spolu s absencí jakéhokoli MIDI rozhraní (lze dokoupit samostatný MIDI modul) a nikoli bezchybným předzesilovačem mikrofonu patří snad k jediným výhradám, které lze k této zvukové kartě mít. Na druhou stranu se můžete spolehnout na perfektní zvuk.

Společnost CENEGA Czech má opět náskok !

Jako první v České republice nabízí všem provozovatelům internetových kaváren a heren prodej licencí počítačových her pro síťová klání.



A spoustu dalších trháků od společnosti VIVENDI Universal:

Alien vs. Predator 2, Diablo 2, Empire Earth, Half - Life, Warcraft 3, Alien vs. Predator, Arcanum, Caesar 3, Cleopatra: Queen of The Nile, Diablo, Die Hard Nakatomi Plaza, Extreme Biker, Gabriel Knight 3, Grand Prix Legend, Ground Control, Gunman Chronicles, Homeworld, Larry 1 – 6, Zeus: Master of Olympus, Nascar Racing 2002, Nascar Racing 4, Pharaoh, Poseidon: Master of Atlantis, Silent Thunder, SWAT 3, Throne of Darknes, Tribes 2, Viper Racing, Warcraft 2

Další informace o zakoupení licencí naleznete na www.cenega.cz/licence.html nebo na telefonních číslech: +420 2 571 895 11 – 14.

Tyto hry zakoupíte ve všech obchodech s počítačovými hrami, v hypermarketech a u všech dobrých prodejců výpočetní techniky. V ČR vydává a distribuuje CENEGA CZECH s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: (02) 5718 9511 – 14, fax: (02) 5718 9510, www.cenega.cz, e-mail: prodej@cenega.cz, distribuce na Slovensku: CENEGA SLOVAKIA s. r. o., tel.: + 421-2-59 30 88 11, Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, www.cenega.sk, e-mail: info@cenega.sk

CENEGA



AudioTrak Inca 88

www.audiotrak.net
Cena: 7890 Kč (vč. DPH)

Zatímco Maya 44 představuje snad to nejjednodušší a nejlevnější, co si k práci se zvukem můžete pořídit, Inca 88 je určena pro náročnější uživatele a hudebníky, kteří chtějí připojit dostatečný počet (převážně analogových) zvukových zařízení ke svému PC na téměř profesionální úrovni. Osm stereo vstupů a osm stereo výstupů (opět formou velkého jacku) spolu s optickým a koaxiálním digitálním výstupem, jež jsou umístěny v externím boxu, by mělo uspokojit většinu myslitelných potřeb (s výjimkou MIDI, které je i v tomto případě nutno zakoupit zvlášť). Zejména proto, že jejich využití je značně versatilní – od obligátního připojení 5.1 reproduktorů až po propojení s vícestopým zařízením, monitorovacími sluchátky a dalšími přístroji. Samozřejmostí je opět podpora ASIO 2.0, SONAR, Direct Sound a MME, špičková kvalita signálu či virtuální propojení mezi vstupy a výstupy ASIO/SONAR/MME. Balení obsahuje software PowerDVD a program Cubasis VST firmy Steinberg. Inca 88 je ovšem (i s ohledem na svou cenu) kartou pro hudebníky. Na její podrobnou recenzi není bohužel v GameStaru prostor.





Terratec DMX 6 Fire 24/96

www.terratec.cz
Cena: 8433 Kč (vč. DPH)

Již samo označení napovídá, co nová série karet německého Terratecu nabízí: studiovou kvalitu nahrávání a přehrávání ve formátu 24 bitů/96 kHz. Právě toto rozlišení je v současné době nepsaným standardem pro zpracování digitálního zvuku a je i zdrojovým formátem pro zvukové nosiče budoucnosti – zejména DVD-Audio (které používá jako základní formát právě PCM modulaci 24/96, podporuje ale i Dolby Digital či MPEG audio vrstvy, aka MP3).

Jinými slovy, DMX 6 Fire je určena zejména těm, kdo chtějí na svém PC produkovat a poslouchat naprosto čistý zvuk. Kvalita ovšem není dána pouze vyšším rozlišením (24 bitů, oproti klasickým 16bitům), ale také mnohem novějším designem DSP a převodníků, které tak nabízejí kvalitnější zvuk i při poslechu a zpracování klasického 16bitového signálu. Možnost nahrávat ve 24bitovém rozlišení je navíc vítaná i v případě, že hodláte později signál downsamplovat na 16/48 (16 bitů/48 kHz) či 16/44 – podobně jako v případě skenování dostanete lepší výsledek při snížení rozlišení již naskenovaného obrázku, než při skenování v nižším rozlišení, i v případě digitalizace zvuku je downsampling obvykle kvalitnější než přímé vzorkování na nižší frekvenci. Teď se pochopitelně přímo nabízí srovnání s Audigy, která taktéž nabízí výstupní režim 24/96. Takže? Hlavní rozdíl spočívá v tom, že Audigy poskytuje kompletní 24bitové zpracování – pouze konečný výstup a DA převodník pracují v tomto rozlišení, nahrávat však můžete pouze 16/48. Ostatní parametry DMX 6 Fire jsou na výborné úrovni, která by měla stačit i pro profesionální použití – SNR 105/96 dB, THD 0,0018/0,0016 (pro 24bitové, respetive 16bitové). Za zmínku jistě stojí, že Audigy Platinum se obvykle drží v těsném závěsu – jedinou výjimkou je o poznání horší frekvenční odezva ve 24/96 režimu.

Nedílnou součástí karty je interní „break-out" krabice, která umožňuje snad všechna myslitelná připojení – analogové line in/out, phono in (předzesilovač), mic in (regulace zisku), sluchátka (regulace hlasitosti), digitální in/out (toslink i koax) i MIDI in/out. Zvukový výstup 5.1 pro



připojení analogových reproduktorů najdete na kartě samotné. Jen stěží byste tedy hledali zařízení, které by nebylo možné bez problémů připojit. Softwarová výbava se vedle ovladačů skládá z PowerDVD 3, Algorythimic Sound Laundry, WaveLab Lite 2.0 a Musicmatch Jukebox. Karta pochopitelně podporuje jak standardy pro profesionální zpracování zvuku (GSIF/ASIO 2.0), které umožní využívat vstupy a výstupy zcela nezávisle, tak i herní API pro 3D zvuk – EAX, EAX2, A3D a Sensaura. Bohužel chybí podpora EAX HD (to je prozatím vyhrazeno jen kartám s čipem Audigy) a taktéž kvalita prostorových efektů nedosahuje úrovně karet Audigy.

Terratec DMX 6 Fire 24/96 je kartou pro milovníky špičkového zvuku a hudby – zejména pak pro ty, kdo chtějí se zvukem nakládat i aktivně. Těm, kdo mají počítač v prvé řadě na hry, bychom ale doporučili spíše karty Audigy.

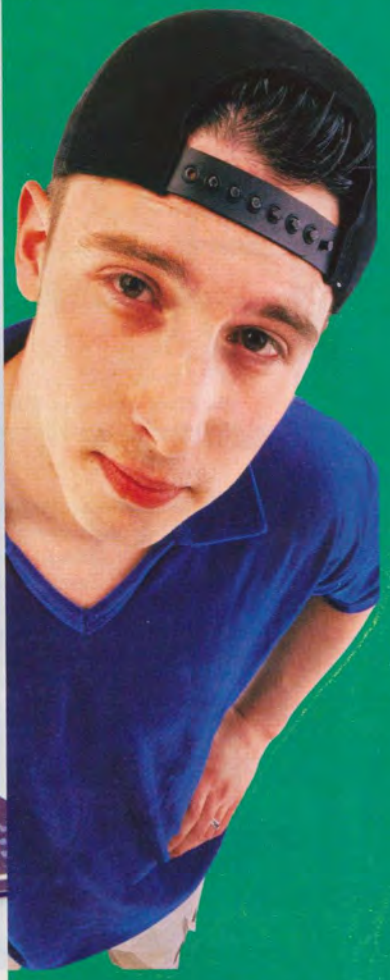
Lukáš Erben
02G0342
Doplňující zdroje: IDG, iXBT (www.digit-life.com)



počítače BRAVE BlackLine s procesorem AMD Athlon™ XP.

NOVÝ ROZMĚR RYCHLOSTI.





BRAVE BlackLine 61G7+

Cena 15.990,- Kč bez DPH

- procesor AMD Athlon XP 1700+
- paměť 256 MB, (133 MHz)
- VGA HERCULES Prophet 4500,TVout, 64MB
- HDD Western Digital 40 GB, ATA 100, 7200 ot.
- CD ROM SONY 52x speed, FDD 1.44 MB
- Zvuková karta AC 97
- ATX Midi Tower, klávesnice a myš Logitech, podložka
- Software pro Vás již v ceně:
  MS Windows XP Home, PC Suite 2001

BRAVE BlackLine 62G0+

Cena 18.590,- Kč bez DPH

- procesor AMD Athlon XP 2000+
- paměť 256 MB, (133 MHz)
- VGA ATI RADEON 7500, DDR, TVout, 64 MB
- HDD Western Digital 40 GB, ATA 100, 7200 ot.
- DVD ROM Toshiba 16x speed, FDD 1.44 MB
- Zvuková karta AC 97
- ATX Midi Tower, klávesnice a myš Logitech, podložka
- Software pro Vás již v ceně:
  MS Windows XP Home, PC Suite 2001

Reproduktory
CREATIVE Inspire 2400
ZDARMA!!!

Doporučené monitory:
15" 4.100,- / 17" 4.690,- / 19" 5.970,- Kč bez DPH.
Na počítače BRAVE je poskytována dvouletá celorepubliková záruka.

Jiné konfigurace najdete na www.brave.cz

Více informací o počítačích BRAVE a autorizovaných prodejcích získáte na telefonním čísle: 234 646 777 nebo na www.proca.cz. Ilustrační foto nemusí odpovídat uvedeným sestavám.

Ceny jsou uvedeny bez DPH. Platí do vyprodání zásob! Změna cen vyhrazena. Firmu ProCA připojila na Internet společnost InWay, www.inway.cz. AMD, logo šipky AMD, AMD Athlon a kombinace těchto výrazů a QuantiSpeed jsou ochranné značky společnosti Advanced Micro Devices.

Na počítače BRAVE jsou instalovány legální Microsoft® Windows®

BRAVE doporučuje pro vzdělání Windows XP Professional

http://www.microsoft.com/piracy/howtotell

AMD Athlon™ PROCESSOR XP

ProCA
VELKOOBCHOD VÝPOČETNÍ TECHNIKOU

ProCA, spol. s r.o.
V Lužích 818, Praha 4, Libuš
Tel.: 234 646 777
Fax: 234 646 120

creative audigy 2: THX přichází na PC

Mezi výrobci PC periferií a příslušenství se stalo dobrým zvykem mít každý rok pro podzimní sezonu připraveny novinky, nebo alespoň vylepšené verze svých produktů.

Této tradice se pochopitelně drží i karty Sound Blaster – častěji se ovšem jedná spíše o kosmetické změny než o nějaké skutečné inovace. Vzhledem k tomu, že v minulém roce jsme se dočkali SB Audigy a nového standardu pro 3D zvuk EAX Advanced HD, bylo pravděpodobné, že na podzim 2002 čekají Audigy změny převážně nevážné.

Zástupcům časopisů ze střední a východní Evropy byla karta Audigy – spolu s novou řadou reproduktorů a dalšími novinkami – představena na tiskové konferenci ve Varšavě dva dny před uzávěrkou tohoto čísla. Proto jsme mohli připravit pouze krátký souhrn informací; test nové zvukové karty najdete až v příštím čísle.





THX je, přinejmenším z prodejního hlediska, nejvýznamnější novinkou – bylo by proto možná dobré nejprve objasnit, co vlastně tato zkratka znamená a jak vznikla. THX není zvukový standard typu Dolby Digital či DTS. Jedná se o „jakostní certifikát", který vznikl v polovině osmdesátých let na popud George Lucase, kterému nevyhovovala kvalita zvuku ve většině tehdejších amerických kin. Jeho společnost LucasFilm proto zavedla označení THX – které potvrzuje vysokou věrnost a kvalitu zvukového zařízení a zaručuje, že se výsledný zvuk bude maximálně podobat originálu. To znamená, že za prvé THX nesouvisí s konstrukcí a specifikacemi daného zařízení, za druhé nemá zcela pevně dány parametry (respektive nejsou veřejně publikovány) a za třetí je přidělováno výhradně společností THX (dříve jej udělovala divize LucasFilmu). Toto označení se v průběhu devadesátých let začalo používat i ve spotřební elektronice a v současné době přichází do světa osob-



Nové ovládání MegaWorks550D nabízí mnohem více funkcí a především výstup na sluchátka.

Stejně tak Inspire 6700 6.1 disponují výstupem na sluchátka integrovaným v ovládání hlasitosti.



ních počítačů. Prvními THX periferiemi byly reproduktory Klipsch a Logitech, uvedené na trh již v předminulém, respektive minulém roce, zatímco prvenství mezi zvukovými kartami patří právě Audigy 2.

THX označení mohou obvykle nést pouze hi-fi zařízení té nejvyšší kvality – ostatně i parametry Audigy 2 byly oproti předchozí verzi vylepšeny (přesto se proslýchá, že společnost THX přistupuje k PC komponentám o něco benevolentněji). Výrobce udává hodnoty odstupu signál/šum 106 dB a THD+N 0,004 %. Další velkou novinkou je možnost vzorkování 24/96 – tedy 24bitů/96 kHz (Audigy v tomto rozlišení pouze přehrávala) a přehrávání DVD audio i v nejvyšší možné kvalitě 24bitů/192 kHz stereo. Nakonec podpora 24/96 a 24/192 DVD audio (která bude zabudována i do nového MS Media Playeru, jenž by měl být vydán během podzimu), je svým způsobem ještě významnější než THX certifikace. Audigy 2 je pochopitelně kompatibilní s ASIO 2.0, což umožňuje poloprofesionální využití karty při digitalizaci a zpracování zvuku. Na konec jsme si nechali poslední významnou změnu: podporu standardu Dolby Digital EX 6.1, který definuje mírně odlišné rozvržení reproduktorů (mimochodem počet fyzicky kódovaných kanálů je stejný jako u 7.1, pouze rozmístění reproduktorů je u obou systémů jiné).

S formátem 6.1 souvisí pochopitelně i nová řada reproduktorů. Kromě tradičních 4.1 a 5.1 soustav, které v současné době spadají do nejlevnější skupiny, jsou to Inspire 6700 6.1, které by měly nahradit model 5300. Celkový výkon 83 W RMS je úctyhodný, na subwoofer ale bohužel připadá pouze 22 W. Protože THX zvuková karta bez reproduktorů odpovídající kvality by neměla velký smysl, budou v listopadu uvedeny na trh i nové MegaWorks THX 550, které až na mírně vyšší výkon a THX certifikát v podstatě odpovídají staršímu modelu 510D. Kromě těchto dvou novinek byly představeny i další inovované modely a řada reproduktorů určených pro konzole, které vycházejí z modelů DTT a Inspire.

Vedle nové řady karet Audigy 2 a reprosoustav pro PC prezentovali výrobci ve Varšavě některé další novinky – například DAP Jukebox Zen, tedy na maximální možnou míru zmenšená (a o některé doplňkové funkce ošizená) varianta Jukeboxu 3 s kovovým pouzdrem, jež odpovídá rozměry nejkompaktnějším walkmanům. Mezi dalšími novinkami, kterých bychom se na evropském trhu měli dočkat, budou i analogové modemy Modem Blaster (údajně upravené pro lokální telefonní sítě) a inovovaná řada webových kamer, mezi kterými jsou v současné době zhruba z poloviny modely s CCD snímacím prvkem (CCD je mnohem kvalitnější než ve webkamerách běžný CMOS – technologie CCD se mimo jiné používá ve videokamerách a digitálních fotoaparátech). Nejvyšší model PC-CAM 750 tak nabízí zjednodušené funkce digitálního fotoaparátu, blesk a CCD prvek s nativním rozlišením 1024 × 768.

Tolik tedy ty povzbudivé zprávy… Ovšem máme tady i jednu méně příjemnou: na naše otázky související s budoucností aliance Creative/3D Labs a případných produktů s tím souvisejících (ty měly být podle původních plánů touto dobou již na trhu) se nám dostalo jen velmi vágních odpovědí… Co to asi znamená?

Lukáš Erben

02G0344



Kvalitní počítače.

impact

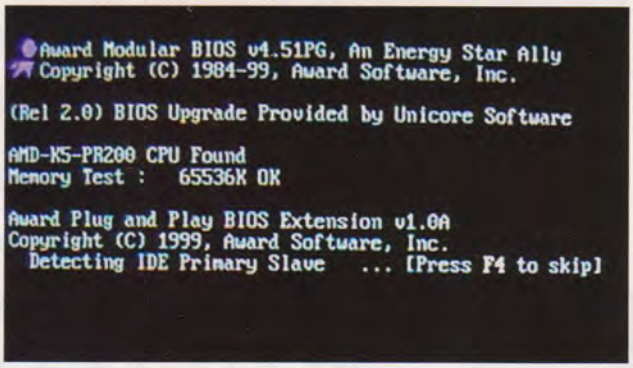
Impact Computers Praha - centrála:
Černokostelecká 29, Praha 10,
Tel.: 02 / 7477 1280, 02 / 7478 2241, 02 / 7478 0048,
Fax: 02 / 7477 1280, e-mail: impact@impactcomp.cz
Impact Computers BRNO: Příkop č. 838/6, Budova IBC,
Tel.:/fax: 05 /4517 5092, 05 / 4517 5908,
05 / 4517 5909, e-mail: brno@impactcomp.cz,

jak na... morseovku BIOSu

Tématu BIOS jsme se v GameStaru věnovali již poměrně podrobně. Nepokryli jsme ale jednu důležitou oblast, kterou představují chybové kódy BIOSu.

V okamžiku, kdy počítač odmítá cokoli zobrazit na monitoru a v dosahu není dostatek komponent pro postupné vyměňování metodou pokus-omyl, může být znalost zvukových signálů, které většina PC při startu vydává, životně důležitá. Kvalitní manuál základní desky by sice tuto problematiku měl rozebírat, jenže ani ten nebývá vždy po ruce.

První problém s beep-codes spočívá v existenci několika odlišných značek BIOSů, které pochopitelně používají zcela odlišné kódy. Ze tří nejrozšířenějších mají rejstřík pípání poměrně široký zejména značky AMI a Phoenix, v současné době nejpopulárnější AWARD vyluzuje celkem malé



množství kódů, a to převážně u chyb, které souvisejí se zobrazovacím adaptérem, a nemohou být tedy vypsány na monitoru. Takže, jak na to? V první řadě identifikujte svůj BIOS. Buď se mrkněte na základní desku (EEPROM čip BIOSu bývá často označen logem), nebo na POST obrazovku (výpis který se objevuje při startu PC), kde je značka BIOSu vypsána vždy v levém horním rohu. Výrobce BIOSu byste si měli zapamatovat, neboť zvukové kódy potřebujete v případě, kdy není na monitoru obraz. V zásadě platí, že závada může být na zařízení, ke kterému se kód vztahuje, nebo na základní desce samotné.

AWARD:

BIOS AWARD používá v podstatě jen čtyři kódy, vztahující se k chybě grafické karty či RAM:

1 dlouhé pípnutí:
problém s pamětí RAM
Obvykle se jedná o nesprávně zasunutý paměťový modul, nesprávné pořadí modulů, ale může jít také o vadný modul (respektive jeden z paměťových čipů na něm).

1 dlouhé,
následované 2× krátkým:
chyba grafické karty
1 dlouhé, následované
3× krátkým: totéž
BIOS nemůže komunikovat s grafickou kartou a vypisovat chybové hlášky na obrazovku. Obvykle se jedná o špatně zasunutou nebo vadnou videokartu.

Trvalé pípání:
chyba RAM nebo grafiky
Pípání může být pravidelné i nepravidelné (může se jednat i o velmi vysokou frekvenci). Nejčastěji se jedná o problém RAM (není přístupná žádná paměť), v některých případech ale může jít i o grafickou kartu.

AMI:

2, 3 nebo 4 pípnutí:
problém s pamětí
Signál znamená chybu parity v prvních 64 KB paměti – buď jsou špatně usazeny moduly (kontakt, pořadí), nebo je vada v prvním osazeném banku (pořadí naleznete v manuálu).

5 pípnutí:
závada na základní desce
Problém může být v desce samotné, kontaktech RAM (zkuste vyndat/zandat) nebo procesoru.

6 pípnutí:
chyba řadiče klávesnice
Řídicí obvod klávesnice nefunguje nebo nekomunikuje s klávesnicí. Zkuste odpojit/zapojit klávesnici, použít jinou klávesnici, a pokud je čip v objímce (pozici naleznete v manuálu), můžete se jej pokusit vyndat/zandat (jen pro VELMI zkušené uživatele). Pokud je vadný, musíte buď vyměnit základní desku, nebo používat USB klávesnici.

7 pípnutí: chyba CPU
S největší pravděpodobností vadné CPU, můžete jej zkusit vyndat/zandat do patice, obvykle to ale nepomůže.

8 pípnutí: vadná grafická karta
Grafika je buď špatně zasazena do slotu (nejčastější příčina), nebo je vadná a bude ji třeba vyměnit.

9 pípnutí: chyba BIOSu
Pokud chyba přetrvá i po resetování, je třeba nahrát nový BIOS nebo vyměnit EEPROM čip s BIOSem (ne vždy je to ale možné).

10 pípnutí: chyba CMOS
Velmi nepravděpodobné, ale pokud se objeví, znamená to obvykle výměnu základní desky.

11 pípnutí: vadná cache paměť
Vzhledem k závadě byla cache deaktivována. PC je možné používat, bude ovšem značně pomalé. Cache paměť můžete zkusit reaktivovat, pokud ale problém přetrvá, bude nutné ji vyměnit (u PIII E/Celeronu, Athlonu, Duronu a P4 je cache součástí procesoru).

Phoenix:

V případě BIOSu Phoenix, který je poměrně neobvyklý (naposled jsme jej viděli u referenční desky nForce), jde o sekvence trojího pípání přerušené pauzami. Číselný údaj 1-1-3 znamená jedno pípnutí, pauzu, jedno pípnutí, pauzu a nakonec tři pípnutí.

1-1-3: vadný CMOS
Počítač nemůže číst informace uložené ve CMOS. Bye bye, motherboarde.

1-1-4: vadný BIOS
Je třeba vyměnit BIOS. Nejprve zkuste flashovat (pokud to jde), výměna EEPROM je až to poslední řešení.

1-2-1: timer
Špatný frekvenční generátor. Výměna desky nutná (generátor samotný lze obvykle měnit jen u velmi starých desek 486).

1-2-2, 1-2-3, 1-3-1, 1-3-4,
1-4-1, 4-3-1, 4-3-2, 4-3-3:
vadná základní deska
Řešením je obvykle bohužel výměna motherboardu.

1-3-3, 1-4-2, 2-*-*:
chyba v paměti
Může se opět jednat buď o špatně zasunutý modul, nebo o vadný paměťový čip. Totéž platí pro všechny kódy začínající dvěma pípnutími.

3-1-*, 4-2-1: vadná
komponenta základní desky
Některý z obvodů základní desky je vadný. Budete potřebovat novou.

3-2-4: vada řadiče klávesnice
Stejný problém a řešení jako u AMI BIOSu – 6 pípnutí.

3-3-4:
chyba komunikace s grafikou
Grafická karta je špatně nainstalována nebo nefunguje. Zkuste dosednutí, případně vyměňte.

3-4-*: grafická karta nefunguje
Může být špatně zasunuta nebo vadná.

4-2-2, 4-2-3: chyba klávesnice
Zkontrolujte připojení klávesnice, může jít také o závadu desky.

4-3-4: chyba hodin
Zkuste nastavit znovu hodnoty v CMOS. Pokud se chyba opakuje, bude třeba vyměnit baterii zálohující CMOS a hodiny reálného času.

4-4-1, 4-4-2: vada COM portů
U starších PC bylo možné vyměnit kartu s porty, u nových je budete muset deaktivovat a v případě potřeby zakoupit přídavnou kartu nebo jinou základní desku.

4-4-3: vada matematického
koprocesoru
U velmi starých PC byl instalován odděleně, u novějších (486DX a novější) je součástí CPU.

Lukáš Erben
02G0343



Impact Lukas 8130 - 10.470,-
Processor : AMD Duron™ 1.2 GHz (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál CoolMaster® BOX Základní deska : ASUS® A7N266
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/266, PC2100, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 128 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 40 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : Gainward 2 nVidia nForce2 64 MB
CD-ROM mechanika : 52x Acer (volitelně DVD/CD/RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Orfeus 4170 - 11.670,-
Processor : Intel® Celeron® 1.7 GHz (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál Intel® BOX Základní deska : ASUS® P4S333
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/333, PC2700, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 128 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 40 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : Gainward 2 nVidia nForce2 64 MB
CD-ROM mechanika : 52x Acer (volitelně DVD/CD/RW) Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Scorpius 8180 - 12.670,-
Processor : AMD Athlon™ 1800+ (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál CoolMaster® BOX Základní deska : ASUS® A7N266
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/266, PC2100, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 80 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : Gainward 2 nVidia nForce2 64 MB
DVD mechanika : Toshiba 48xDVD-ROM/CD (volitelně CD-R/RW/DVD-RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Perseus 8200 - 13.870,-
Processor : AMD® Athlon™ 2000+ (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál CoolMaster® BOX Základní deska : ASUS® A7N266E
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/266, PC2100, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 80 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : ASUS® A7100 Radeon 9000 64 MB
CD-RW mechanika : 32x Acer (volitelně DVD/CD/RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Perseus 8180 - 14.870,-
Processor : AMD® Athlon™ 2000+ (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál CoolMaster® BOX Základní deska : ASUS® A7N266E
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/266, PC2100, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 80 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : ASUS® A7100 Radeon 9000 64 MB
CD-RW mechanika : 32x Acer (volitelně DVD/CD/RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Victoria 9180 - 15.760,-
Processor : Intel® Pentium® 4 1.8 GHz (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál Intel® BOX Základní deska : ASUS® P4S333
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/333, PC2700, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 80 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : ASUS® A9250 128 MB
DVD mechanika : Toshiba 48xDVD-ROM/CD (volitelně CD-R/RW/DVD-RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Sirius 9180 - 16.870,-
Processor : Intel® Pentium® 4 1.8 GHz (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál Intel® BOX Základní deska : ASUS® P4S333
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/333, PC2700, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 80 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : Gainward 2 nVidia nForce2 64 MB
DVD mechanika : Toshiba 48xDVD-ROM/CD (volitelně CD-R/RW/DVD-RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Sirius 9200 - 18.470,-
Processor : Intel® Pentium® 4 2 GHz (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál Intel® BOX Základní deska : ASUS® P4S333
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/333, PC2700, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 80 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : ASUS® A9250 128 MB
DVD mechanika : Toshiba 48xDVD-ROM/CD (volitelně CD-R/RW/DVD-RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Perseus 8220 - 26.570,-
Processor : AMD Athlon™ XP 2200+ (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál CoolMaster® BOX Základní deska : ASUS® A7N266E
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/266, PC2100, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 120 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : ASUS® A9250 128 MB
DVD mechanika : Toshiba 48xDVD-ROM/CD (volitelně CD-R/RW/DVD-RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Impact Perseus 8200+ - 18.870,-
Processor : AMD® Athlon™ 2200+ (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál CoolMaster® BOX Základní deska : ASUS® A7N266E
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/266, PC2100, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 120 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : ASUS® A9250 128 MB
DVD mechanika : Toshiba 48xDVD-ROM/CD (volitelně CD-R/RW/DVD-RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

Kvalitu už víc zvýšit nejde ...

tak jsme snížili aspoň ceny !

Akontace 0% !

PRODEJ NA VÝHODNÉ MĚSÍČNÍ SPLÁTKY !

Sami si zvolte výši Vašich splátek. Nabízíme uzavření smlouvy u třech úvěrových společností. Vyberte si to nejzajímavější pro vaši kapsu.

EXPRESNÍ DOVOZ NOVÝCH POČÍTAČOVÝCH SESTAV PO CELÉM ÚZEMÍ ČR ZDARMA.

V případě poruchy jsme schopni dopravit počítač do servisu za 24 hodin. A opravený zpět k zákaznikovi.







V ceně každého počítače velké množství užitečného software. Např. VinGed 2.0 - šestijazyčný multimediální slovník v hodnotě 4.370,- . Ekonom - evidenční a účetní systém v hodnotě 8.370,-. Software602 plnohodnotný kancelářský balík a dalších 47 zajímavých her a programů.

15" Hansol 510P 1024x768/ 75 Hz, max. 1280x1024 0,28mm,	3.370,-
17" Hansol 720ET 1024x768/ 85 Hz, max. 1280x1024 0.27mm, TCO99	3.970,-
17" Hansol 720ED 1024x768/ 85 Hz, max 1280x1024 0.27mm, Dynaflatová obrazovka TCO99	4.780,-
17" Samsung SyncMaster 753s 1024x768/ 85Hz, max. 1280x1024/ 60Hz 0.28mm	4.980,-
17" Hansol 720 P 1280x1024 / 85 Hz, max. 1600x1200 0,26mm TCO 99	4.670,-
17" Hansol 710DT 1280x1024 / 85 Hz,max. 1600x1200 0,26mmTCO 99 Dynaflatová obrazovka	4.990,-
19" Hansol 920DT 1280x1024 / 85 Hz,max. 1600x1200 0,22mmTCO 99 Dynaflatová obrazovka	7.370,-

impact

Super cenová akce !

impact

• kvalitní monitor 17" Hansol 710E, 1024X768/85Hz

Impact Lukas 8160+ - 17.890,-
Processor : AMD Athlon™ 1600+ (volitelně na přání)
Chladič : 40fy originál CoolMaster® BOX Základní deska : ASUS® A7N266
ASUS A-Bus/sokétové napájení výrobce MB na trhu, DDR/266, PC2100, 400 MHz, USB, až 2GB DDR
Operační paměť : 256 MB DDR 266 40fy kvalitní značka NETCR (volitelně)
Pevný disk : 80 GB Maxtor® 7200Rpm 2 MB cache (volitelně)
FDD mechanika : Teac® 3,5" 1.44 MB Grafická karta : Gainward 2 nVidia nForce2 64 MB
DVD mechanika : Toshiba 48xDVD-ROM/CD (volitelně CD-R/RW/DVD-RW)
Klávesnice : 56 Microsoft (volitelně) Zvuková karta : 3D 16bit AC'97
Provedení : Case Midtower MPAC/Tech 250W nadstandardní typ

V rámci zvýšení kvality výroby, jsme nahradili všechny základní desky, deskami ASUS. Firmu ASUS není třeba dlouhosáhle představovat, myslíme stačí připomenout,ž e se jedná o celosvětovou jedničku v produkci základních desek a jiných komponentů. Můžete se tedy těšit na novou řadu počítačů Impact, kde kvalita a rychlost opět postoupila mílovými kroky kupředu při zachování stejně zajímavých cen jako v předchozích nabídkách.



Impact Computers Praha - centrála: Černokostelecká 29, Praha 10, **Tel.: 27477 1280, 27478 2241, 27478 0048, Fax: 27477 1280, e-mail: impact@impactcomp.cz,** Otevřeno Po - Pá **9:30 - 18:00** hod. **Impact Computers BRNO:** Příkop č. 838/6, Budova IBC, **Tel./fax: 54517 5092, 54517 5908, 54517 5909, 53207 5092**
e-mail: brno@impactcomp.cz, Otevřeno Po - Pá **9:30 - 18:00** hod. Ceny jsou uvedeny bez DPH. Změna cen s ohledem na zdražení výrobců a změna veškerého sortimentu vyhrazena.

Často kladené dotazy

Záplava dotazů, které k nám dorazily po prázdninách, způsobila, že tentokrát rozšiřujeme rubriku ČKD na jeden a půl strany. I nadále nám své dotazy můžete posílat jak klasickou, tak (raději) elektronickou formou – nemůžeme ovšem zaručit jejich zodpovězení obratem.

AGP karta v PCI režimu

Nedávno jsem se díval na nastavení grafické karty GeForce2 MX a zjistil jsem, že ve vlastnostech bylo uvedeno umístění PCI 1. Protože mám kartu v AGP slotu, myslím si, že by tam mělo být AGP. V BIOSu mám nastavenou primární grafiku na PCI, měl bych to změnit na AGP?

Z vašeho dotazu není bohužel jasné, jaký operační systém používáte a kde byly tyto údaje uvedeny (předpokládáme, že se mohlo jednat o vlastnosti hardwaru ve správci zařízení). Změnou nastavení primární grafiky v BIOSu rozhodně ničemu neublížíte, ale asi ani nepomůžete – nastavení je důležité pouze v případě, že jste do PC nainstalovat více než jednu grafickou kartu. Pokud vše funguje, jak má, můžete hlášku ignorovat, jestliže však vaše grafická karta pracuje podezřele pomalu, doporučujeme zkontrolovat nastavení BIOSu související s AGP (AGP Aperture, AGP 2×/4×, sideband a další nastavení – závisí na typu čipsetu a konkrétním BIOSu). Je totiž možné, že vaše grafická karta nemůže využít všechny funkce AGP a běží v „nouzovém" režimu.

Celoobrazovkový režim...

Mam nasledujúcu zostavu: Duron 950 MHz, 256 MB SDRAM, MSI GF4 MX440, 15" monitor Relisys (1024 × 768 na 85Hz; 1280 × 1024 na 60Hz) a k tomu OS Windows Me. Problém je v tom, že mi pod týmto OS nechce púšťať väčšinu hier vo fullscreene. Napr. taký klasický *Pinball* mi nepustí v celoobrazovkovom režime, a to už nehovorím o hrách ako *Max Payne, NFS* apod. Ono keď tie hry spustím, tak mi monitor jednoducho prestane pracovať (to znamená, že obrazovka je čierna, kontrolka na monitore nie je zelená, ale oranžová). Zvuk však v pozadí ide – nejde iba obraz. Ale existujú aj hry ako *Warcrat III*, ktoré mi pod týmto OS idú. V čom je chyba – v grafickej karte, v monitore, v ovládačoch alebo kde???

V tomto případě bude na vině špatné nastavení obnovovacích frekvencí. Windows 9x/Me často použijí v celoobrazovkovém režimu frekvence, které váš starší monitor nezvládne (u Windows XP je problém obrácený – příliš nízké frekvence sice znamenají, že obraz jde, odnášejí to ale pro změnu vaše oči). Náprava by měla být poměrně snadná. Pomocí programku HzTool (na našem CD) je možné napevno nastavit určité obnovovací frekvence pro každé rozlišení. HzTool ovšem funguje pouze ve Windows 9x/Me, pro Windows 2K/XP je nutné použít jiné programy, které jsou obvykle určeny pouze pro určitý typ grafických karet.

... a OpenGL

Problém druhý sa týka taktiež grafiky, ale pod OS Windows XP. V tomto OS hry spustím, ale nájdu sa také, ktoré sa mi nespustia (a nie len mne). Konkrétne príklady: hry ako *Medal of Honor: AA* či *Return to Castle Wolfenstein*. Keď ich pustím, tak mi vypíše hlášku – „could not open OpenGL subsystem" alebo niečo v tom zmysle. V čom bude chyba tu?

Problém bude zřejmě ve starých (či špatně nainstalovaných) ovladačích nebo půjde o chybu ve Windows, kvůli které byl poškozen soubor opengl32.dll. Doporučujeme nejprve zkusit instalaci aktuální verze ovladačů Detonator (v případě, že je v PC nainstalována karta s GPU nVidia), případně reinstalaci operačního systému (formou „opravy" předchozí instalace).

Problémy s AGP 4×

V počítači mám grafickou kartu Hercules 3D Prophet II MX (GeForce2 MX400), která podporuje 4× AGP. Nebo by alespoň měla. Měl jsem hodně problémů s jakoukoli hrou vyžadující akceleraci – známé věci, jako že po 3–5 sekundách vše zamrzalo atd. V BIOSu jsem si vypnul volbu 4× AGP a vše naráz počalo fungovat, žádné zasekávání ani zamrzání – proto se chci zeptat, v čem by mohl být problém. V samotné grafické kartě, nebo v základní desce? Mám to ještě měsíc v záruce, tak bych to rád reklamoval, ale potřebuji vědět, o co jde. Jinak předpokládám, že nyní mi grafická karta pracuje s 2× AGP, neboť je to znát i na výkonu – vše tedy sice funguje, ale jaksi se to *censored*. Před měsícem vše ještě fungovalo normálně (4× AGP), a to jak s rok starými ovladači grafické karty, tak i s novými Detonator ovladači.

To, že v některých základních deskách je problém provozovat grafickou kartu v režimu AGP 4×, zatímco nastavení AGP 2× pracuje bezproblémově, není nic neobvyklého. Ve vašem případě nás ovšem udivuje, že dříve vše fungovalo, jak má. Zkuste si tedy vzpomenout, zda jste do PC v nedávné době nepřidával nějaký hardware (další RAM, jinou přídavnou kartu v PCI slotu...) nebo neměnil nějaká jiná nastavení v BIOSu. Pokud tomu tak není (a nepomohla ani oprava instalace OS či reinstalace ovladačů), je skutečně možné, že některá z vašich komponent zlobí. Na vině by v tomto případě mohla být spíše základní deska – ověřit to lze pochopitelně vyzkoušením jiné (nejlépe obdobné) grafické karty ve vašem PC.

Grafická karta pro Duron 700

Vlastním počítač ADM Duron 700 MHz, 256 MB SDRAM, P 133, MB Abit K7T RAID, Riva TNT2, HDD IBM 45 GB ATA/100. Uvažuji o koupi nové grafické karty a nevím, jaká by byla nejvhodnější k sestavě, kterou vlastním. Pomůžete mi vybrat?

Vzhledem k tomu, že se jedná o starší sestavu, která potenciálu nejvýkonnějších karet stejně nemůže naplno využít, bychom doporučovali buď GeForce2 Ti, nebo GeForce4 MX440 (GeForce4 nabízí o něco vyšší výkon a v některých případech i podporu dvou monitorů). Mimochodem, z vašeho popisu vyplývá, že máte nejspíše disk ze série IBM Deskstar 75GXP – v takovém případě bychom radili zejména koupi vypalovačky a pravidelné provádění záloh důležitých dat – i uložené pozice jsou koneckonců důležitá data.

Notebook na hry

Mám zájem koupit notebook ke hraní her, jaký hardware musí obsahovat, aby byl jeho výkon co nejvyšší? A samozřejmě jde také o to, co nejvíce ušetřit. Nechci pevnou sestavu.

Současné hi-end notebooky by měly plně vyhovět vašim potřebám, počítejte ovšem s investicí v rozmezí 60–80 tisíc Kč. Rozhodně doporučujeme výkonný mobilní procesor – nejlépe Pentium 4 (1,7 či 1,8 GHz), dostatečnou kapacitu RAM (256 MB, nejlépe DDR) a především grafický akcelerátor GeForce4 Go440 nebo Mobility Radeon 7500 s vlastní pamětí minimálně 32 MB. Jinak výkonné notebooky s mobilními procesory Athlon 4 se bohužel obvykle dodávají s integrovanou grafikou VIA S3, která je na hry beznadějně slabá.

Zvuková karta pro nahrávání

Až teraz som sa začal zaujímať o svoju zvukovku. Chcel by som si totiž nahrávať hudbu do počítača priamo z gitary a mikrofónu. Rozmýšľal som, čo mám za Sound Blaster, a zisťujem, že je to nejaká integrovaná karta menom „VIA Audio (Wave)". Takže čo mi odporúčate za kartu? Nepotrebujem 3D zvuk, len aby bol čo najlepší za prijateľnú cenu.

Na AC97 kodek opravdu raději zapomeňte – odstup signál/šum v rozmezí 70–80 dB hovoří za vše. Pro nahrávání z více zdrojů je vhodná poloprofesionální zvuková karta – např. Audiotrak Maya44, o které se zmiňujeme v tomto čísle. Počítejte ovšem s investicí, která přesáhne cenu většiny moderních 3D zvukovech. Pod 3000 Kč se nejspíše nedostanete.

Rychlost GTA III...

Mám starší PC Athlon 1 GHz (266 MHz, 256MB L2 cache), Abit KT7A (revizi nevím – jak ji zjistím?), 256 MB RAM, VGA MSI GF2 Pro 64 MB DDR, SB 128, HDD IBM 40 GB 7200 ot., DVD-ROM Pioneer 106S, CD-RW Teac W54E. Mám Windows XP Pro a nainstalovány nejnovější ovladače, které jsem sehnal, i patch na DX8 pro Windows XP apod. Vše šlape, jak má, hry, jako je *Operation Flashpoint*, hraji v rozlišení 1600 × 1200 × 32 – vše nádherně plynule (myslím, že na takového stařika dobré). Mám ale problém s *GTA III* – rozumně běží jen v 640 × 480 × 16 a ještě se mi ve 2. a 3. městě nepříjemně trhá.

Co se revize vaší desky týče, ta by měla být uvedena buď na štítku nalepeném na posledním slotu (ISA), nebo mezi sloty formou rev. 1.x. *GTA III* je poměrně nevyzpytatelná hra – na vámi uvedeném hardwaru jsem ji sám hrál v rozlišení 800 × 600, ovšem za cenu značného snížení detailů (zhruba na 50 %). Každopádně optimalizace této nepříliš pečlivě portované hry by vydala na vlastní článek – na internetu (například v diskusním fóru některého českého serveru) jistě naleznete řadu tipů.

... a upgrade PC...

Má ještě cenu – pokud to vůbec jde – do této desky dávat Athlon XP (tak, aby byl využit, ne jen „běžel") a vyplatí se do této sestavy uvažovat o nákupu nějaké nové grafické karty (GF4 Ti, Radeon 9xxx)? Aby se takto výkonná grafika v takovémto systému „nenudila". Nebo bude lepší počkat, až na této pecce nic nepustím, a postavit si zase něco lepšího?

Jak jsme uvedli v minulém čísle, vaše deska podporuje Athlon XP počínaje revizí 1.3, vzhledem k paměti SDRAM by ale nárůst výkonu nebyl příliš vysoký. Totéž platí pro moderní grafické karty. Vaše PC není tak zastaralé, aby potřebovalo neodkladný upgrade – raději počkejte a časem vyměňte CPU, základní desku, RAM i grafickou kartu.

... plus špatný TV-Out

Poslední problém spočívá v TV-Outu mé grafiky (čip Bt 869). Nefunguje tak, jak bych chtěl. Ve starších Detonatorech, např. 29.42, se mi standardně neukazovala funkce nView (ovládací panely – zobrazení – nastavení – upřesnit). Já jsem měl a mám (Detonator 40.41) možnost pouze přepínat mezi monitorem a televizí. Klonování obrazu jsem nedosáhl ani s aplikacemi typu TV-Tool apod. Nevíte, jak s Bt869 klonovat obrazovky? A když už obraz přepnu na televizi, tak je buď poměrně kvalitní, ale černobílý, nebo barevný, ale je zřetelně vidět překreslování obrazu (putují mi pruhy přes obraz). A samozřejmě při přepnutí zpět se mi naprosto rozhodí ikony. Chápu sice, že televize nezvládá 1280 × 1024, ale je to protivné.

Funkce klonování je plně podporována pouze u karet GeForce4. Na starších grafických kartách obvykle nefunguje. Stejně tak TV-Tool ji (dokonce ani na GF4) nepodporuje. Výhodou TV-Tool je možnost upravit obraz na TV tak, aby zmizely pruhy, blikání, chvění a další nedostatky. Vše ovšem závisí na konkrétním TV čipu. Nejlepších výsledků lze dosáhnout s čipy Connexant Cx27xx – ostatní (například váš Bt869) nemají všechny funkce. Pro TV obraz je třeba nastavit (ve vlastnostech obrazovky) výstupní formát PAL a pomocí TV-Tool se pak pokusit minimalizovat chvění a další nedostatky. Klonování na GF4 je výborná funkce, nejlépe ji ovšem využijete na dvou monitorech a v případě domácího kina na kombinaci monitoru a digitálního projektoru. U ikon je nejlepší držet jejich počet na minimu a pozici vlevo nahoře – pak se vám nerozhodí.

Lukáš Erben
02G0345

... pekelná nabídka !

... ke každému počítači značkové lyže, hole a tiskárna zdarma!*



*Neobsahuje tiskové hlavy, nutno dokoupit.

BARBONE



BARBONE Top od 17.199,- bez DPH

základní deska JW 333U VIA KT333 DDR333 AGP, ATA133 ATX • **procesor** AMD Athlon 1800+ (1.53GHz/266MHz), chladič Taisol • **grafická karta** MSI GeForce 4 MX440 64MB DDR AGP TVout • **zvuková karta** integrována 64bit PnP 3D PCI • **paměť** DIMM DDR Transcend 256MB/266MHz • **pevný disk** Seagate Barracuda IV 40GB 7200rpm ATA100 • **mechaniky** FD 3.5", DVD Toshiba 16xDVD/48xCD

BARBONE Hit od 9.799,- bez DPH

základní deska JW 830CH, VIAPLE133, SocA, ATA100, mATX • **procesor** AMD Duron 1.3GHz, chladič Taisol • **grafická karta** integrována 3D sdíleně AGP • **zvuková karta** integrována sound VIA 3D PCI • **paměť** DIMM SDRAM Transcend 128MB/133MHz • **pevný disk** Seagate 340810 U6 40GB ATA100 • **mechaniky** FD 3.5", CD ROM Sony 52x speed

BARBONE Jet od 10.499,- bez DPH

základní deska JW 603TCF, VIAPLE133, S370, ATA100, mATX • **procesor** Intel Celeron 1.1GHz/100FSB 256kB, BOX • **grafická karta** integrována 3D sdíleně AGP • **zvuková karta** integrována sound VIA 3D PCI • **paměť** DIMM SDRAM Transcend 128MB/133MHz • **pevný disk** Seagate 340810 U6 40GB ATA100 • **mechaniky** FD 3.5", CD ROM Sony 52x speed

BARBONE Smart od 14.799,- bez DPH

základní deska JW 845GDA i845G/533, DDR, AGP4x, ATA100 ATX • **procesor** Intel Celeron 1.8GHz/128KB, BOX • **grafická karta** integrována Intel Extreme Graphics až 64MB • **zvuková karta** integrována AC97 stereo PnP PCI • **paměť** DIMM DDR Transcend 256MB/266MHz • **pevný disk** Seagate 340810 U6 40GB ATA100 • **mechaniky** FD 3.5", DVD Toshiba 16xDVD/48xCD

800 VOLEJTE ZDARMA 800 227 266

T.S. BOHEMIA spol. s r.o.: OLOMOUC, Jiráskova 13 - 585 157 440-4
BRNO, Dukelská 102 - 545 211 149 • ZLÍN-Malenovice, Tečovská 61 - 577 113 511

ISO 9001

Software v hodnotě několika tisíc zdarma! • Další počítače na www.barbone.cz • Nejlevnější počítače již od 7.999,- Kč!

konfigurace internetový nákup a vlastní konfigurace počítačových sestav www.barbone.cz

on-line obchod s více jak 10 000 položkami www.tsbohemia.cz

2+3 roky záruka

ASC servis v ASC do 48 hodin

možnost modifikace sestav

48 dodací lhůty ihned nebo do 48 hodin

doprava sestav zdarma

splátkový prodej

Heroes of Might and Magic IV

3. část

Následující detailní mapy vám osvětlí i poslední zákoutí fantasy eposu a pomohou vám porazit veškeré nepřátele.



„Milenci (povrch)": 1: start, 2: vlci, 3: jezdecká rukavice, 4: víly, 5: hůlka ohně, 6: mágův plášť, 7: štít, 8: město (rezervy), 9: klíčník (modrý), 10: strážnice (modrá), 11: cestovní boty, 12: město (azyl), 13: Eremit, 14: kouzelník, 15: schody, 16: válečný prak, 17: město (pevnost), 18: strážnice (žlutá), 19: dvousměrný portál do 20, 21: druidský řetízek, 22: trpasličí kladivo, 23: magický oštěp, 24: prsten regenerace, 25: plátová zbroj, 26: král elfů



„Stopy tygra (povrch)": 1: start, 2: město (rezervy), 3: cestovní boty, 4: trollové, 5: učitel, 6: dvousměrný portál do 7, 8: jezdecká rukavice, 9: dvousměrný portál do 10, 11: čelenka moudrosti, 12: jednosměrný portál do 13, 14: vůz dřeva, 15: město (azyl), 16: mágova hůl, 17: lví štít odvahy, 18: helma moci, 19: ohyzdná maska, 20: plátová zbroj, 21: štít, 22: koboldí prsten, 23: jednosměrný portál do 24, 25: hůl přivolání, 26: pevný štít, 27: helma velení, 28: nepřirozená zbroj, 29: město (pevnost), 30: krystalová figurína, 31: kroužková zbroj, 32: věž, 33: dlouhý luk/štít, 34: trollí vůdce/tygří jeskyně, 35: klíčník (červený), 36: schody

Třetí díl průvodce po *Heroes of Might and Magic IV* od 3DO vás provede posledními kampaněmi této strategické podívané. Význam symbolů na mapě vysvětluje legenda, řešení prvních tří kampaní najdete v prázdninovém dvojčísle a říjnovém vydání.

G	zlato
E	ruda
S	síra
Edel	drahokamy
K	krystaly
H	dřevo (pila)
Q	rtuť
A	artefakt
HP	tržiště
T	taverna

Kampaň 4 – Elwin a Shaera

1: Milenci

Jak najdu první spojence?

Tip 1: Záchranou štěněte (2) si Elwin zajistí věrnost vlčí smečky. I některé víly (4) se k druidovi dobrovolně přidají.

Kde vězí kouzelník?

Tip 2: Kouzelník ukradl prsten Eremitovi (13). Po porážce zloducha (14) dostanete za odměnu šíp omráčení.

2: Stopa tygra

Kdo je skutečným nepřítelem?

Tip 3: Abyste si zajistili spojenectví s bílými tygry, nesmí hrdina na žádného zaútočit. Místo toho musí porazit všechny trolly (4) na mapě, kteří jsou ukryti na čtyřech místech.

Kde si vylepším přírodní magii?

Tip 4: Za patnáct jednotek dřeva vylepší učitelé (5) dobrodruhovy schopnosti přírodní magie. Potřebné zdroje získáte na pilách (D).

Kdo vězí za neštěstím tygrů?

Tip 5: Druid objeví vládce trollů (34) na jihozápadě. Pak musí jet k tygří jeskyni, kde dostane další úkol, navštívit stan červeného klíčníka (35) a potom sejít po schodech dolů (36). V podsvětí musí zlikvidovat temné vládce (6).

3: Pravá láska

Jaké přísady chce alchymista?

Tip 6: Alchymista (3) umí vyrobit oblačné stříbro. Potřebuje na to jeden lektvar radosti (5), odolnosti (8), vytrvalosti (6) a rychlosti (9). Pak se cesta k modrému klíčníkovi (10) uvolní.

Jak shromáždím drahokamy?

Tip 7: Za čtyřicet drahokamů vám zlatník (13) udělá z oblačného stříbra rám. Zachovej-

te si proto přehled o dolech na drahokamy, nebo nerosty vyměňte na tržišti.

Jak přesvědčím rudého draka?

Tip 8: Potřebný písek pro „Zrcadlo lásky" nakoupí Elwin za 10 000 zlatých u obchodníka (40) na východě. Se všemi přísadami pak pojede za rudým drakem (41) na pobřeží. Za osvobození jeho černé společnice ze severovýchodu (14) vám plamenem sestaví všechny části dohromady.

4: Obrazy v zrcadle

Co chce rolník?

Tip 9: V jihovýchodní oblasti páchá neplechu několik medúz (35). Za jejich likvidaci vám nabídne rolník (34) svůj trpasličí štít.

Kde vězí Mirilass?

Tip 10: Mirilass (40) se zdržuje v jihozápadním rohu v blízkosti modrého klíčníka. Po vítězství obléhají jednotky usedlost lorda Hakkona (46) na severozápadě, a to do té doby, dokud se nevzdá.

5: Spolu

Co prodává Eremit?

Tip 11: Eremit (9) prodává za 5000 zlatých šíp, který byste v následujících bojích mohli dobře upotřebit.

Kam vedou modré portály?

Tip 12: Modrý dvousměrný portál (15) vede ke svatyním, kde si můžete vylepšit vlastnosti bez otravných soubojů s příšerami.

Jak jít kolem jihovýchodní věže?

Tip 13: Kolem věže (31) na jihovýchodě se dostanete, když porazíte lorda Hakkona (33). Dále leží stan červeného klíčníka (34).

Která loď je ta správná?

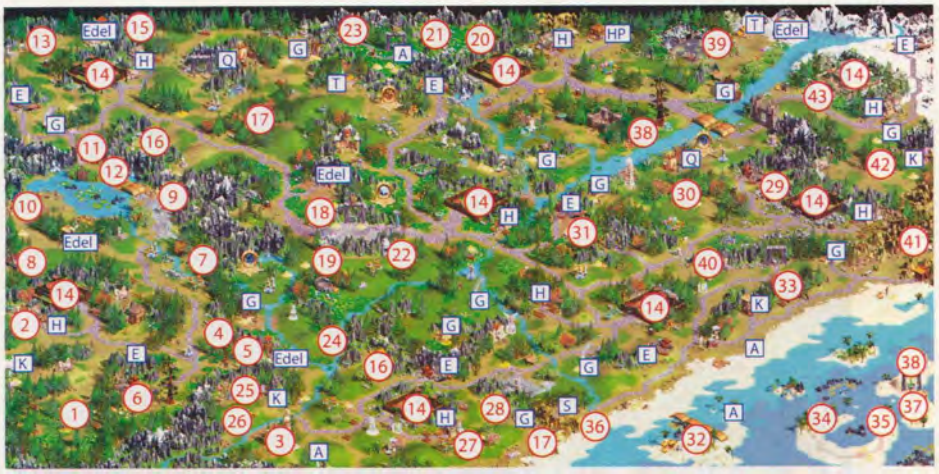
Tip 14: Elwin musí cestovat navazujícími jednosměrnými portály (36 a 40), aby získal heslo od modrého klíčníka (38). Pak doplachtí modrou lodí (46) za Shaerou (47).

Kampaň 5 – Polomrtvý

1: Pojídači dětí

Čím vykoupím vstup do podzemí?

Tip 15: Věž (3) v severovýchodním podzemí otevře brány pouze tehdy, až Gauldoth vyřídí zeleného hráče. V této jeskyni bydlí modrý klíčník (5).



„Pravá láska": 1: start, 2: cestovní boty, 3: alchymista, 4: strom znalostí, 5: lektvar radosti, 6: lektvar vytrvalosti, 7: pevný štít, 8: lektvar odolnosti, 9: lektvar rychlosti, 10: klíčník (modrý), 11: strážnice (modrá), 12: jezdecká rukavice, 13: zlatník, 14: město (rezervy), 15: prsten kobry/šperkovnice, 16: dlouhý smaragdový luk/elfí kroužková zbroj, 17: dalekohled, 18: ostrostřelcova kuše, 19: dvousměrný portál do 20, 21: lví štít odvahy/zbroj z dračích šupin, 22: dvousměrný portál do 23, 24: hůlka požehnání, 25: prsten kobry/Valderova kuše těžkopádnosti, 26: trpasličí štít, 27: helma vidění, 28: dvousměrný portál do 29, 30: krunýř regenerace, 31: mágova róba, 32: zbroj řádu, 33: dvousměrný portál do 34, 35: dvousměrný portál do 36, 37: zlatá plátová zbroj, 38: plášť odvrácení kouzel, 39: druidský řetízek, 40: obchodník, 41: rudý drak, 42: bojový prak, 43: chycený drak



„Obrazy v zrcadle": 1: start, 2: město (rezervy), 3: dvousměrný portál do 4, 5: jezdecká rukavice, 6: dvousměrný portál do 7, 8: druidský řetízek, 9: prsten rychlosti, 10: hůlka slabosti, 11: prsten válečníka, 12: zbroj z dračích šupin, 13: roucho ochrany, 14: dvousměrný portál do 15, 16: ostrostřelcova kuše/ochromující šíp, 17: ohnivý meč, 18: koruna vrchního mága, 19: ohyzdná maska, 20: dlouhý luk, 21: dvousměrný portál do 22, 23: Mullichova helma vůdcovství/šupinová zbroj síly, 24: strom znalostí, 25: lví štít odvahy, 26: prsten regenerace, 27: jedovatý šíp, 28: prsten ochrany, 29: hůl přivolání, 30: dvousměrný portál do 31, 32: luk elfího krále, 33: pouta války, 34: rolník, 35: medúzy, 36: cestovní boty, 37: trpasličí kladivo, 38: mágova hůl, 39: kápě ochrany, 40: Mirilass, 41: klíčník (modrý), 42: strážnice (modrá), 43: jednosměrný portál do 44, 45: dalekohled, 46: usedlost lorda Hakkona

2: Hořlavá náplň

Kde je „Andělská čepel"?

Tip 16: Mág potřebuje Andělskou čepel, aby mohl rozetnout pečeť na věži (6). Tuto zbraň (21) sebere na jihovýchodě a pak pokračuje dvousměrným portálem do podzemí.

Co chtějí hlídky na věži?

Tip 17: Věž (12) uzamyká přístup k zelenému klíčníkovi (13). Rekrutujte osm kostlivých draků, abyste se dostali dál. Silní kostlivci vám totiž proklestí cestu.

3: Body moci

Jak vlastně zní úkol?

Tip 18: Gauldoth Polomrtvý musí navštívit pět Bodů moci (5), aby svému mistrovi vrátil sílu.

Jak to, že prostřední Bod moci zůstává uzavřen?

Tip 19: Brána (19) uzavírá údolí, kde leží poslední Bod moci. Nekromant musí napřed



„Spolu“: 1: start, 2: město (rezervy), 3: dvousměrný portál do 4 a 5, 6: jezdecká rukavice, 7: cestovní boty, 8: zbroj z dračích šupin, 9: Eremit, 10: šíp zabíjení, 11: zesilovač magie, 12: dalekohled, 13/14/15: dvousměrné portály do 16/17/18/44 a 45, 19: ohnivý meč/lví štít odvahy, 20: dvousměrný portál do 21, 22: zrcadlo pomsty, 23: štít z dračích šupin, 24: ohnivý meč, 25: smaragdový dlouhý luk, 26: helma moci, 27: krunýř regenerace, 28: halapartna rychlé hlídky, 29: dlouhý luk, 30: vůz kamene, 31: věž, 32: štít/prsten rychlosti, 33: lord Hakkon, 34: klíčník (červený), 35: strážnice (červená), 36: jednosměrný portál do 37, 38: klíčník (modrý), 39: strážnice (modrá), 40: jednosměrný portál do 41, 42: jednosměrný portál do 43, 46: lodě, 47: Shaera



„Polomrtvý (povrch)“: 1: start, 2: medaile za statečnost, 3: město (pevnost), 4: schody, 5: pytel zlata, 6: Tynanova dýka beznaděje, 7: dvousměrný portál do 8, 9: schody, 10: vůz dřeva/kamene, 11: trpasličí kladivo, 12: město (rezervy), 13: róba strážce, 14: helma vlády, 15: Vitross



„Ohnivá náplň (povrch)“: 1: start, 2: sirný kotel, 3: město (nekropole), 4: dvousměrný portál do 5, 6: věž, 7: koruna vrchního mága, 8: hůlka oživení mrtvých, 9: Valderova kuše těžkopádnosti, 10: čapka znalostí, 11: zrcadlo pomsty, 12: věž, 13: klíčník (zelený), 14: strážnice (zelená), 15: jednosměrný portál do 16, 17: měšec skrblictví, 18: dalekohled, 19: město (útočiště), 20: plášť rozptýlení, 21: andělská čepel, 22: okřídlené sandály, 23: dvousměrný portál do 1

reaktivovat zbylé čtyři Body, aby se dostal do údolí a tím i k brance.

4: Život a smrt

Jak přesvědčím mnichy?

Tip 20: Mniši, kteří brání Korbertovu svatyni (6), od hrdiny požadují „Brnění smrti“ (12). Ten pak může ukrást „Štít života“.

Která cesta mě provede kolem modré strážnice?

Tip 21: Malvich (2) se schovává v jižním podzemním městě. S heslem od červeného klíčníka (4) obejde armáda modrou strážnici (10) plnou příšer tak, že projde východním tunelem.

5: Pekelný dech

Jakou roli hraje Suraze?

Tip 22: Nemrtvý prchne dvojsměrným portálem (3) na druhou úroveň. Pak pokračuje do jihozápadního města (6), kde se setká se svým vůdcem. I mocný démon Suraze (8) se přidá k boji.

Kde je můj věrný následovník?

Tip 23: Velitel Hadrin sedí ve vězení (6) v nereálné úrovni. Jako dík za vysvobození následuje hrdinu do bitvy se svojí armádou zombií. Cesta do hlavního města na jihovýchodě reálné úrovně je teď pro tuto údernou sílu otevřena.

Kampaň 6 – Pirátova dcera

1: Pirátova dcera

Jak k fialovému klíčníkovi?

Tip 24: Hlídky (26) před stanem fialového klíčníka (27) pustí pouze Tawni Balfour.

Jaké zkratky poskytuje oceán?

Tip 25: Mořské víry (21) nabízejí osazenstvu lodi rychlou, ale zároveň riskantní možnost, jak cestovat přes oceán. Každopádně je cílový bod cesty vždy náhodný.

2: Krvavá zátoka

Jak překonám východní věž?

Tip 26: Tawni může projet východní branou (18) až potom, co porazí modrou, fialovou a zelenou skupinu.

Kde se nachází kapitán Swift?

Tip 27: Kapitán Swift (36) se ukrývá v Krvavé zátoce na jihozápadě, která je po zemi nepřístupná. Nebezpečná cesta vede pouze přes severovýchodní vír (35).

3: Ulice ztracených

Kdo může do západního města?

Tip 28: Věž (5) hlídá západní přímořské město pevniny. V armádě se musí nacházet hrdinka, aby mohla v cestě pokračovat.

Jak zní podmínky vítězství?

Tip 29: Když Tawni ve městě Rumport (7) zřídí „Oko chaosu" a zničí všechny mořské víly, má v tomto scenáriu vyhráno.

Kde je „Obří vražedník"?

Tip 30: „Obří vražedník" (14) se nachází v západním údolí. Vyzbrojena „stojícím štítem" může kapitánka projít kolem věže (13).

Jak mi může Cyrca pomoci?

Tip 31: Tawni musí napřed vysvobodit královnu medúz Cyrcu (42) z moci pirátů, aby mohla navštívit modrého kličníka (16).

4: Zátoka mořských panen

Kdo může do kolonie medúz?

Tip 32: V podzemí hlídá věž s medúzami (7) malou jeskyni. Pouze s Cyrcou v armádě mohou dobrodruzi nerušeně projet a navštívit zeleného kličníka (8).

Které protivníky zlikvidovat?

Tip 33: Jako další zlikvidujte všechny mořské panny v zálivu, aby se vodní věž (30) zřítila. Zvláště početné medúzy žijící v podzemí vám v bitvě velmi pomohou.

5: Nikdy se neohlížej

Co chce starý muž za artefakty?

Tip 34: Tawni na severu potká starého muže (8). Výměnou za „Obřího vražedníka" dá buď „Meč bohů" nebo „Adamantitový štít".

Jak naplánuji poslední útok?

Tip 35: Po dobytí paláce mořské královny (31) se hrdinka připraví na finální ofenzivu. Musí zaútočit na líheň mořských příšer (29) a královnin úkryt (46) během pěti dnů. Mezitím, co si to Tawni rozdává s královnou, převezme jiný hrdina líheň.



„Body moci": 1: start, 2: město (nekropole), 3: dvousměrný portál do 4, 5: Bod moci, 6: elfí kroužková zbroj, 7: pouta války, 8: Obří vražedník, 9: trpasličí kladivo, 10: prsten ochrany, 11: učňova příručka, 12: dvousměrný portál do 13, 14: čepice vědění, 15: čelenka moudrosti, 16: plášť rozptýlení, 17: jezdecká rukavice, 18: Demonium, 19: věž, 20: Davidův prak, 21: hůl přivolání, 22: prsten síly, 23: strom znalostí



„Život a smrt (povrch)": 1: start, 2: dlouhý luk, 3: strom znalostí, 4: prsten síly, 5: město (nekropole), 6: Korbertova svatyně, 7: dvousměrný portál do 8, 9: trpasličí štít, 10: válečný prak, 11: koruna vrchního mága, 12: zbroj smrti, 13: otrávený šíp, 14: vůz kamene, 15: vůz dřeva, 16: schody, 17: strážnice (červená)



„Pekelný dech (reálný svět)": 1: dvousměrný portál do 3 (nereálný svět), 2: pytel zlata, 3: dvousměrný portál do 4 (nereálný svět), 4: jednosměrný portál do 5, 6: město (nekropole), 7: strom znalostí, 8: Suraze, 9: jednosměrný portál (nereálný svět), 10: Aislinn

„Pekelný dech (nereálný svět)": 1: start, 2: město (nekropole), 3: dvousměrný portál do 1 (reálný svět), 4: dvousměrný portál do 3 (reálný svět), 5: východ z jednosměrného portálu, 6: vězení



„Pirátova dcera": 1: start, 2: čepice mořského vlka, 3: plášť odvrácení kouzel, 4: loděnice, 5: město (azyl), 6: sněžnice, 7: dlouhý luk, 8: klíčník (modrý), 9: strážnice (modrá), 10: dvousměrný portál do 11 a 12, 13: město (pevnost), 14: medaile za statečnost, 15: dvousměrný portál do 16, 17: plátová zbroj, 18: jezdecká rukavice, 19: válečný prak, 20: město (rezervy), 21: vír, 22: Valderova kuše těžkopádnosti, 23: klíčník (žlutý), 24: strážnice (žlutá), 25: vůz kamene, 26: věž, 27: klíčník (fialový), 28: strážnice (fialová), 29: pevný štít, 30: jednosměrný portál do 31, 32: strom znalostí, 33: jednosměrný portál do 34, 35: helma moci, 36: šíp omrácení, 37: jednosměrný portál do 38, 39: klíčník (zelený), 40: strážnice (zelená), 41: měšec zlata, 42: jednosměrný portál do 43, 44: Frigiston





„Krvavá zátoka": 1: start, 2: boty z krokodýlí kůže, 3: krunýř regenerace, 4: Mullichova helma vůdcovství, 5: město (azyl), 6: dvousměrný portál do 7 a 8, 9: pytel zlata, 10: prsten rychlosti, 11: dvousměrný portál do 12, 13: jednosměrný portál do 14, 15: jednosměrný portál do 16, 17: pouta války, 18: brána, 19: klíčník (zelený), 20: strážnice (zelená), 21: loděnice, 22: klíčník (fialový), 23: strážnice (fialová), 24: jednosměrný portál do 25, 26: podkova, 27: klíčník (žlutý), 28: strážnice (žlutá), 29: dvousměrný portál do 30, 31: zlatá plátová zbroj, 32: sekyra, 33: klíčník (modrý), 34: strážnice (modrá), 35: vír, 36: kapitán Swift



„Ulice ztracených (povrch)": 1: start, 2: medaile za statečnost, 3: kroužková zbroj, 4: měšec skrblictví, 5: věž, 6: podkova, 7: Rumport, 8: zbroj řádu, 9: převoz do 10, 11: kuše, 12: město (pevnost), 13: věž, 14: Obří vražedník, 15: věž, 16: klíčník (modrý)/Valderova kuše těžkopádnosti, 17: strážnice (modrá), 18: klíčník (zelený), 19: strážnice (zelená), 20: dvojsměrný portál do 21, 22: jednosměrný portál do 23, 24: šíp omráčení, 25: dvojsměrný portál do 1 (podzemí), 26: schody do 2 (podzemí), 27: schody do 4 (podzemí), 28: schody do 6 (podzemí), 29: schody do 7 (podzemí), 30: město (azyl), 31: strom znalostí, 32: čepice mořského vlka, 33: vír, 34: klíčník (červený), 35: strážnice (červená), 36: hůl smrti, 37: schody do 8 (podzemí), 38: čapka znalostí, 39: schody do 9 (podzemí), 40: pytel zlata, 41: hůlka požehnání, 42: Cyrca, 43: dvojsměrný portál do 44, 45: orákulum, 46: loděnice



„Zátoka panen (povrch)": 1: start, 2: pavučinový šíp, 3: dvojsměrný portál do 4, 5: dvojsměrný portál do 6, 7: hůlka prokletí, 8: město (azyl), 9: obrobijce, 10: dvojsměrný portál do 11, 12: schody do 1 (podzemí), 13: východ z jednosměrného portálu, 14: kapuce odolnosti, 15: schody do 2 (podzemí), 16: boty z krokodýlí kůže, 17: podkova, 18: schody do 4 (podzemí), 19: schody do 10 (podzemí), 20: schody do 11 (podzemí), 21: hůlka uzdravení, 22: schody do 13 (podzemí), 23: obojek neštěstí, 24: ostrostřelcova kuše, 25: dvousměrný portál do 26, 27: medaile cti, 28: strážnice (zelená), 39: panenka Pete, 30: vodní věž, 31: měšec skrblictví, 32: jednosměrný portál do 33, 34: dvousměrný portál do 35, 36: čtyřlístek, 37: jednosměrný portál do 38, 39: helma vidění



„Nikdy se neohlížej (povrch)": 1: start, 2: křižákův palcát, 3: jednosměrný portál do 4, 5: jezdecká rukavice, 6: dvousměrný portál do 7, 8: starý muž, 9: hůlka nenávisti, 10: sirný krunýř, 11: hůlka slabosti, 12: převoz do 13, 14: hůlka uzdravení, 15: Davidův prak, 16: klíčník (purpurový), 17: strážnice (purpurová), 18: město (azyl), 19: medaile za statečnost, 20: plášť zmaru, 21: koboldí prsten/strom znalostí, 22: hůl svatého Ranana, 23: trpasličí štít, 24: elfí kroužková zbroj, 25: město (pevnost), 26: meč rychlosti, 27: schody do 1 (podzemí), 28: schody do 3 (podzemí), 29: líheň přišer, 30: Neenerův plášť nezranitelnosti, 31: palác mořské královny, 32: klíčník (zelený), 33: strážnice (zelená), 34: helma vidění, 35: schody do 4 (podzemí), 36: schody do 5 (podzemí), 37: dvousměrný portál do 38 a 39, 40: klíčník (modrý), 41: strážnice (modrá), 42: amulet hrobníka, 43: dvousměrný portál do 44, 45: vír, 46: mořská královna, 47: loděnice

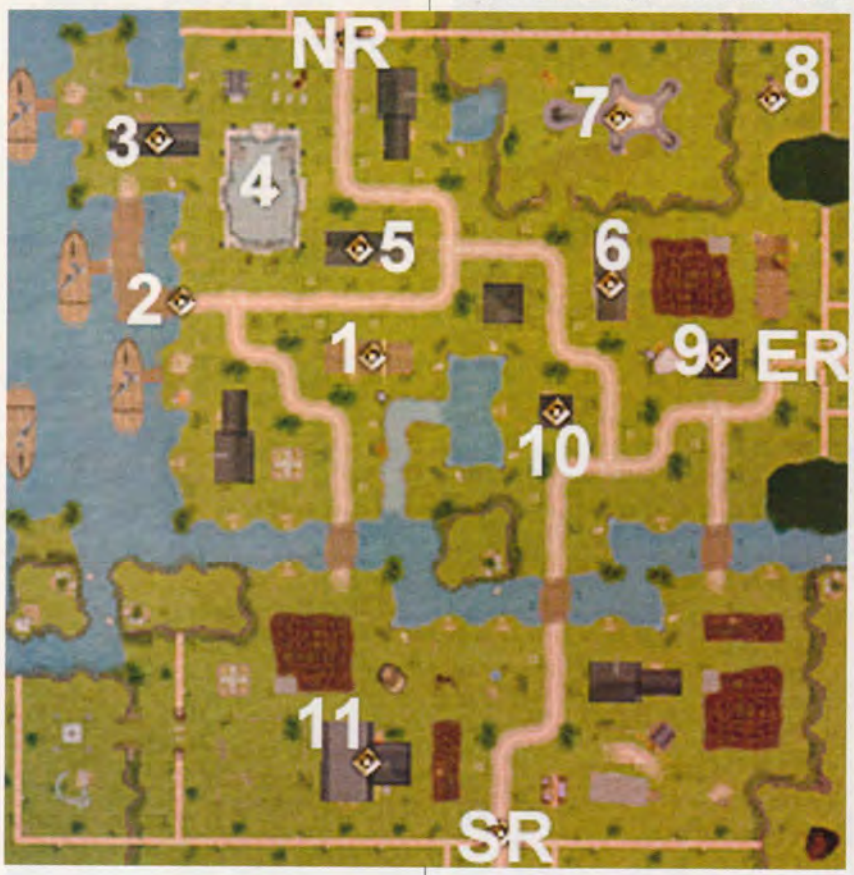
Neverwinter Nights

2. část

A máme tu druhé pokračování návodu na jedno z nových RPG. Možná, že se vám naše rady a mapy budou hodit.

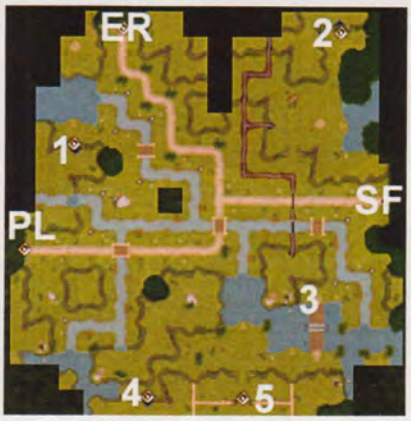
CHAPTER TWO – KAPITOLA 2

Port Llast



Až se probudíte, vyjděte z pokoje a pokecejte s Aribeth, Aarinem, Baraxem a Kendrackem (quest Bounty Hunt). Navíc si tu můžete najmout všechny dobrodruhy z první kapitoly. Vyjděte z budovy a porozhlédněte se. Kromě Kendrack's Barracks (1) jsou tu doky (2) a Dockhouse (3) – poblíž můžete obchodovat s „Shady Character", uvnitř pokecejte s Prichevem a Mungem. Toho přesvědčete, aby jel do Neverwinter. Do Temple of Tyr se dostanete portálem (4), promluvte s Neurikem. Lze s ním obchodovat, léčí a dá vám quest Werewolf Hunter a také několik Silver Charm. V Alliance Arms Inn (5) promluvte s Anderem a Alhelorem o vlkodlacích, Elaith vám zadá quest Serpent's Gem. Promluvte také s Darktongue a Salomonem. Ten vám dá prsten. Výzbroj můžete nakoupit v The Cracked Anvil (6), zajděte také do Eltoora Magical Sundries (7). Nejenže s magickými reagenty (dračí krev apod.) můžete obchodovat, ale také dostanete quest Five Tomes. Promluvte s Balardem (8), zadá vám quest Spirit of the Wood. Odemkněte Wanev's Cottage (9), vstupte do podzemí, probijte se přes strážce a prohledejte truhly (a seberte 2× Skeleton Knuckle, Fire Beetle Belly a Slad Tongue). V JV rohu seberte v ložnici deník a po nedalekých schodech vyjděte do kuchyně. Z truhly seberte Cookbook a do brazieru dejte Slaad Tongue, Fire Beetle Belly a 2× Skeleton Knuckle. Magickým portálem se dostanete do místnosti s truhlou, ze které vezměte deník a Wardstone. Vraťte se do města. Zatím si nevšímejte Alhelorova domu (10) a jděte do Outlaying Farm (11). V horním patře najdete vlkodlaka Urtha. Porazte ho, promluvte s ním a vnuťte mu Silver Charm. Dá vám prsten, který odneste Neurikovi. Pak se vydejte z města jižní branou (SR).

South Road



Z této lokace lze jít zpět do města (PL), na East Road (ER) a do South Farmlands (SF). V jeskyni (1) pobijte medvědy a jděte do Z části. Zlikvidujte mephity a v malé místnosti seberte z mrtvoly knihu. Na JZ je studna, kterou můžete proplavat do JV části, ovšem jen pokud máte konstituci 16 či vyšší (lze ji dočasně zvýšit kouzlem či lektvary Endurance). Dostanete se tak do místnosti s pokladem. Zatáhněte za řetěz a promluvte s nemrtvým, odpovězte Mirialis Clan, ukažte knihu a vyberte sarkofág. V další jeskyni (2) pobijte vlky a na V vyhledejte vlkodlaka Brana. Porazte ho, promluvte s ním a vnuťte mu Silver Charm. Dá vám prsten, který později předáte Neurikovi. Promluvte s trollem Lerkem (3) a přejděte most. Nyní jste u věže. Můžete se do ní dostat jeskyní trollů (4) nebo hlavním vchodem (5). Ocitnete se v přízemí. V jedné místnosti vezměte z knihovny Tome of Ice a za magickými dveřmi naleznete schody nahoru. Vyjděte po nich a vstupte do teleportu. Porazte Waneva a pak s ním promluvte. Dá

vám Wardstone a klíč. Projděte dveřmi do Summoning Chambers a pobijte nepřátele. Prohledejte nábytek i všechny zabité soupeře – měli byste najít Wanev's Gem. Ve V chodbě přehoďte páku a jděte až na JZ – tam zabijte Gulgashe, seberte jeho srdce a vložte ho do brazieru na začátku lokace. Pak se vraťte k Wanevovi a promluvte s ním. Následně opusťte věž a jděte na V.

South Farmlands

V SZ části promluvte se Stirgem a přistupte na jeho hru – cesta k vítězství je Sun a Wind. Dostanete ucho (ale můžete Striga i zabít a ucho mu pak sebrat). V SV části promluvte s Ingem a v domě s Erikem. Ten vám zadá úkol Erik's Despair. Jděte na JZ a na farmě promluvte s Petem (quest Pete and the Wolves), v domě pak s Constance. Od ní kupte brož a doneste ji Erikovi. Ve vlčím doupěti na J pobijte vlky a porazte vlčici Silverback. Pak s ní promluvte a přesvědčete ji, aby nezabíjela lidi a dobytek. Následně jděte za Petem pro odměnu. V JV části jsou Standing Stones. Zapamatujte si jejich pozici a pak jděte na V.

Charwood – Haunted Forest

Z ruin na S seberte Old Scroll, na JV u sloupu (Pillar) seberte deník, který u sebe má mrtvola. Přečtěte si ho. Prohlédněte sloup a stiskněte runy NETHER, SHALL, RULE. Portálem se dostanete k věži. Vstupte, a ocitnete se v kryptě. Pobijte nemrtvé a pákami na V a Z si otevřete cestu na S. Zabijte Mummy Lorda, vyberte sarkofág a vstupte do portálu, ocitnete se zpět u sloupu. Pak jděte na V.

Charwood

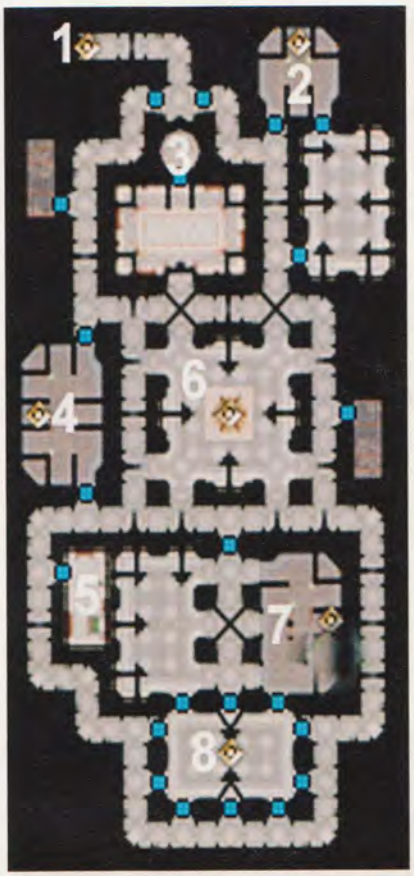
Promluvte s Quintem a pokračujte do vesnice. V Mayor's Office promluvte se starostou, v hostinci naproti pak se „Strange Man". Po rozhovoru ho zabijte a seberte Charwood Cultist's Journal. Pak promluvte se strážným u brány na V a vstupte do hradu.

Castle Jhareg – Main Floor

Z truhly u vstupu vezměte klíč a dopis. Vyberte si jednu ze tří chodeb a vydejte se na její konec. Tam naleznete truhlu s dalším dopisem a dveře. Za nimi promluvte s Guardianem, dá vám klíč. Jděte dál na S, až se ocitnete u schodů do dvou věží. Jděte nejprve na V.

Quint Chambers (horní mapa)

Od vstupu (1) zamiřte do laboratoře (2) – na stole najdete prázdné lahve, healer's kity a návod na přípravu lektvarů. V malé místnosti (3) seberte z truhly klíč, v jiné místnosti (4) si prohlédněte Bloodstained Book a z knihovny seberte Tome of Death. V hromadě knih (5) naleznete Quintův deník. Vyčistěte místnost s oltářem (6), v hale (7) zabijte Bodaka a prohlédněte si další Bloodstained Book. Nakonec promluvte s Quintem (8), dá vám Oath of Quint. Vraťte se do přízemí a použijte Z schody.





Karlat's Chambers (dolní mapa)

Zde vás budou obtěžovat ohniví elementálové a brouci – seberte alespoň jeden jejich krunýř. Od vstupu (1) jděte do místnosti (2) a z truhly seberte klíč a hůlku Burning Wand. V knihovně (3) seberte Tome of Fire, v místnosti (4) seberte z truhly hůlku Protection Wand a svitek Burning Hands, v knihovně (5) si přečtěte Summoning Tome a z truhly vezměte deník. Jděte do Summoning Chamber (6) a do brazieru dejte Fire Beetle Belly. Pak na sebe zakouzlete Protection From Evil (např. pomocí nedávno nalezené hůlky) a pak na brazier Burning Hands (pomocí svitku či hůlky). Bude přivolán Belial. Vyslechněte ho, dostanete Oath of Belial. Pak jděte promluvit s Karlatem (7). Dá vám Oath of Karlat. Vraťte se za Guardianem, promluvte s ní, dejte jí přiznání obou bratrů a při rozsudku označte za viníka Beliala. Nakonec si vezměte Phylactery k sobě, tím všechny osvobodíte. Vraťte se do města a vydejte se na východní cestu (ER).

East Road

Z této lokace je možno jít zpět do města (PL), na North Road (NR), South Road (SR) a do



Neverwinter Wood (NW). Na jižní cestě porazte vlkodlaka Getha, promluvte s ním, vnuťte mu Silver Charm a vezměte si prsten, který pak doneste Neurikovi. Jděte do Archeologist's Barracks (4) a promluvte s Jaxem (quest What Lurks Below). Uvnitř promluvte s Revatem, dá vám prsten, a s Lentonem (quest Troll Head Trophy). V prvním patře zabijte Delilah a vezměte si její ucho. Pak jděte do trollích jeskyní (1).

Troll Caves

Jste v Troll Caves Level 1. Z mrtvoly nedaleko Z vchodu seberte deník (a později ho dejte henchmance Linu), na SV zabijte Troll Chieftaina a seberte jeho hlavu (později ji dejte Lentonovi). Na V projděte do Shallow Caves (Troll Caves – Storage Area). Na J promluvte s Janis a dejte jí Revatův prsten (nezapomeňte ji později navštívit v (4) a vzít si odměnu). Na Z je východ ven (3), ale vy se vraťte do Troll Caves Level 1 a na J projděte do Troll

Caves Level 2. Na SZ je východ ven (2), na JZ průchod do Level 3. Tím sestupte, probijte se na V a vstupte do ruin.

Creator Ruins

Z nedaleké bedny seberte semínka (pro henchmana Boddyknocka), z truhly na JV seberte Golem Signet Ring a dejte ho golemovi, který hlídá vstup do SV části. Dá vám klíč. Za dveřmi je průchod dolů. V Ruins Level 2 musíte z truhly v J části sebrat Creator's Scroll, pak řekněte golemovi hlídajícímu vstup do SV části správné heslo a na SV sestupte dolů. V Level 3 zničte golema, jděte do chodby v J části a projděte do komplexu malých místností. V jedné z nich seberte z mrtvoly Seal Key a Journal. V další pak najdete truhlu se dvěma History Scroll. Odemkněte Seal Door v S části a jděte do SV části, pobijte čaroděje, s posledním promluvte, zabijte ho a prohlédněte truhly. Měli byste najít několik knih, zejména Complete History. Pak vstupte do portálu, přenese vás ven. Jděte za Jaxem a dejte mu knihu. Pak se vydejte do Neverwinter Wood.

Neverwinter Wood – Druid Encampment

V táboře promluvte se všemi druidy, hlavně s arcidruidem Aawillem. Dá vám questy Spirit of the Wood a Missing Druids. Z od tábora naleznete Wyverna, porazte ho a pak s ním promluvte. Buď si vezměte ucho a nechte ho jít, nebo ho zabijte a ucho seberte. Na V u mostu promluvte s Dreignem a pak jděte dál na V.

Deep Wood

Porazte útočící dryádu a promluvte s ní. Jděte do JV jeskyně a pobijte pavouky. Z kokonu ve Feeding Chamber na JV vysvoboďte Orlana a promluvte s ním. Vylezte z jeskyně a jděte do Nymph Home na SV. Likvidujte otroky a v místnosti na SZ s jedním prohoďte pár slov. V místnosti na J promluvte s Terrari, ve vedlejší místnosti můžete vzít ze skříně Nymph's Hair. V SV místnosti promluvte s Nymphou a z truhly vezměte Mirror of Vanity, Ceremonial Dagger a Treatise of the Spirit. Vyjděte ven a pokračujte na V.

Heart of the Forest

V bedně v S táboře najdete Spirit Poison, v JZ jeskyni starého medvěda. Jděte do SV jeskyně (Setara's Home), v knihovně zhruba uprostřed najdete Tome of Resonance. Na J naleznete Setaru. Promluvte s ní, dejte jí Mirror of Vanity, dostanete Setara's Gem a také klíč, kterým odemknete celu na JZ. Tam promluvte s Bree. Vyjděte ven a zamiřte k Spirit Falls na JV. Klikněte na oltář a bodněte se dýkou (možnost 4).

Realm of the Spirit

Promluvte s Relmarem, zabijte ho a seberte jeho žurnál. V SZ rohu seberte z hromady kamení Spirit Poison Antidote. Ve V části porazte Spirit of the Wood a pak s ním promluvte. Dejte mu Antidote, potom budete teleportováni zpět do lesa. Pak jděte za Aawillem a oznamte mu vyléčení Ducha i osvobození druidů. Vraťte se do města a vyrazte na sever.

North Road



Promluvte s Gerrolem (1), vyřiďte Solomona (2) a seberte dopis, cesty dolů (3) si zatím nevšímejte a jděte do Goblin & Orcs Caves (4 či 5). Z od centrální chodby je trůnní sál, zabijte krále a promluvte s vězněm. Vyčistěte Orc Temple na JV, zabijte velitele na V a pokračujte přes ogreho na S k pokladu. Pak jděte do JZ části a sestupte do Bugbear Caves (lze do nich vstoupit i přímo z povrchu – 6). Zabijte velitele, ve V části promluvte s bugbearem a osvoboďte Leah. Na V jsou schody dolů, do Ogre Caves. V cele promluvte s Nuglatem, na J zabijte Dergiaba (seberte jeho hlavu), kultistu a spol. a vezměte z truhly Ganon's Journal. Ve vedlejší místnosti se nachází teleport na povrch. Zajděte ještě za Gerrolem pro odměnu za manželku a hlavu, pak jděte na S (GG).

Green Griffon Inn

Zabijte hrdlořezy, hostince si zatím nevšímejte a jděte do JV jeskyně – bojujte a promluvte s vlkodlakem Karathisem, vnuťte mu Silver Charm, dá vám deník (malá odbočka – Port Llast: dejte deník Neurikovi, jděte do Alliance Arms Inn, promluvte s Anderem a jděte do Alheloor's House; zabijte Alheloora, seberte jeho tesák a dejte ho Neurikovi). Promluvte si se strážemi na S u brány do Luskanu a jděte na hřbitov (V), v chatrči promluvte s Caretakerem a vylákejte z něj klíč. Jděte na hřbitov a vstupte do hrobky (Arcane Brother's Tomb). V truhle v první místnosti najdete Corpse Hand (vyřešení questu pro henchmana Grimgnawa), z místnosti na S přejděte most na Z, zabijte mumii a seberte Tomb Key – otevře vám dveře v Z části hrobky. Pokračujte na SZ, zabijte Brother Thorase a seberte Tome of Life. Nyní konečně jděte do Green Griffon Inn, promluvte s hosty a jděte za Zamithrou. Promluvte s ní, a buď ji zabijte a seberte klíč k jejímu pokoji, nebo si s ní domluvte schůzku – v pokoji v horním patře s ní promluvte a z truhly vezměte Zamithra's Gem. V jiném horním pokoji najdete Zora, porazte ho, promluvte s ním, zabijte ho a seberte ucho. V přízemí promluvte s Mutaminem (quest Mutamin's Challenge). Dá vám klíč a lze s ním také obchodovat. Jděte do podzemí a dejte Jarrovi 500 zl, teleportuje vás do labyrintu.

Mutamin's Challenge

Jste v Level 1. Prohlédněte si 5 malých místností. V druhé od J naleznete v truhle Crystal Skull. Na V jsou dvoje schody. Ty na S vedou do Level 2, na J do Level 3 – ty ovšem hlídá Yuan-Ti. Pořádně si s ní popovídejte a na hádanku odpovězte „15", znovu s ní promluvte a na hádanku odpovězte „12 trinkets, 5 girls", dostanete Crystal Frog. V Level 2 pobijte minotaury, po jednom zbude Crystal Insect. Na Z jsou schody do Level 3. V Level 3 je na J místnost s mnoha dveřmi; z mrtvoly seberte deník, socha vám řekne hádanku, za dveřmi s číslem 19 je truhla s klíčem od S dveří. Poblíž byste měli potkat Gorkana. Zabijte ho a seberte sekeru (pro henchmana Daelana). Na S promluvte s Gamem a dejte mu Healing Potion. Odtud na V je místnost s Invisible Stalkery, pokud si s nimi neporadíte, nalákejte je na SZ, k Pillar of Light. V SV části patra seberte z truhly Crystal Egg. Na JV vás čeká Final Test – promluvte se sochou, do truhly vložte Crystal Egg a znovu promluvte se sochou. Teleportuje vás do hostince. Teď si zajděte za Mutaminem pro výhru.

Zpět v Port Llast

Jděte za Elaithem a dejte mu gemy, pak za Eltoorou a dejte jí knihy. Pak jděte za Kendrackem a promluvte s ním. Slibte mu pomoc, dá vám odměnu za 4 uši a klíč k dolům. Vydejte se tam (North Road), pobijte orky a ogry, na V porazte Yesgara a buď po dobrém, nebo po zlém mu vezměte ucho. Z truhly seberte klíč, otevřete J dveře a promluvte se Shaldrissou. Pak se vraťte za Kendrackem. Během dobrodružství asi potkáte v hostinci Jaheelu – té slibte pomoc. Jděte k Standing Stones (South Farms) a tam zabijte Jaheelu i Neva. Později vás na cestách přepadne Vardoc. Po Nevovi i Vardocovi zbudou dopisy. Přidejte k nim ten, který zbyl po Solomonovi a pak všechny tři ukažte Aribeth. Také jí předložte deníky agentů, které jste našli. Pak si promluvte s Aarinem a jděte k branám Luskanu. Zkontrolujte si vybavení a splnění všech questů, promluvte si se seržantem a poté vstupte do Luskanu.

Luskan

Nedaleko brány (1) pomozte v boji Gregorovi a pak s ním promluvte. V Cutlass Inn (2) promluvte s Aruphem, Londou (quest Nine Lives) a Elynwydem (quest Saving Evaine,



dá Signet Ring). Ve Wink and Tickle (4) promluvte s Belou a v zamčené místnosti se psem seberte z truhly Lever of Stone. V horním patře promluvte s Erbem (quest Erb's Delicate Problem), s Rhaine (dá Kurth's Base Key a Baram's Base Key) a s Yvette (quest The Harlot's Husband). Jděte do Jadale's Estate (3) a promluvte s lady. Dá vám Erb's Ring – ten doneste Erbovi. S od The Slums (5) můžete obchodovat se „Shady Character". V Garleone's Home (6) promluvte s Garleonem a po dobrém či po zlém vyzískejte dítě, které odneste Yvettě. U Host Tower (7) promluvte se strážcem, pak můžete navštívit obchody Mercantile Store (8), Smithy (9) a Colmarr's (10) – tam můžete promluvit s Colmarrem, zadá vám quest. V Temple of Tyr (11) promluvte s Aarinem, Priest of Tyr vás může vyléčit a navíc také obchoduje. Pak prolezte dírou ve zdi (12) do doků a na mostě promluvte s kapitánem Kurthem. Vratte se do města a sestupte do stok (vchody jsou poblíž 5 a 8).

Luskan – stoky

Prosekejte se na J a promluvte si s Ghoul Outcast (quest Ghoul Lords). Na JV zabijte Ghoul Lorda a seberte Amulet of Power, z truhly pak Lever of Wind. Doneste amulet Ghoul Outcastovi, dá vám Lever of Water a klíč, kterým můžete otevřít dveře v SZ části. Za nimi je Colmarrova laboratoř. Dejte na piedestaly 3 páky, pak můžete nastavit páky, a zatáhnutím za řetěz vytvoříte lektvar. Jděte do S části a projděte do Baram's Sewers. Probijte se na S, zabijte Yuan-Ti Necromancera, seberte Parchment a projděte do Baram's Lair (z tohoto patra můžete jít i do Luskanu, v JZ části je východ do Baram's Quarter (13)). V Baram's Lair jděte do JZ části (Bone Spirit Ritual) a rozbijte transmittery, pak do JV části (Shrine Spirit Ritual) a pobijte kostlivce. Pak jděte do centrální části (Necromancer Summoning Portal), pobijte nepřátele a seberte žurnál a klíč. Za dveřmi v Z chodbě pobijte pavouky a z kokonu osvoboďte chůvu. Promluvte s ní, dostanete Child's Bear. Pak jděte S dveřmi až k Baramovi, rozbijte gargoyly, zabijte Barama a seberte jeho hlavu. Z truhly vezměte High Captains' Seal.

Luskan Docks

Jděte do doků a promluvte na mostě s Kurthem. Dá vám odměnu za hlavu, ale Evaine nevydá. Vratte se do města a vstupte do Harbor Sewers (kulatý vstup nedaleko 12). Probijte se na JV a vylezte v docích. Vstupte do nedalekého domu (Abandoned House), zabijte Skull Warriora, seberte jeho lebku a položte ji na oltář. Z mrtvoly seberte Written Orders, prohlédněte si sochu a sestupte dolů. Projděte na J, zabijte Fallen Hero, vezměte jeho srdce a položte ho na oltář. Sejděte dolů, na SZ zabijte Guardiana, seberte Blessed Water a položte ji na oltář. Sejděte po schodech, zabijte Volerona a jeho poskoky, vyberte truhly a portálem se vratte na povrch. Pak jděte do SV části doků a vstupte do Kurth's Lair.

Kurth's Lair

Od vchodu (1) jděte do knihovny (2) a ze skříně vezměte Burke's Manual. Ve vězení (3) zabijte ogreho, seberte klíč, osvoboďte Talona a promluvte s ním. Z fontány (4) seberte Glowing Sphere, v pokoji (5) seberte z mrtvoly



Smooth Token. Prozkoumejte portál (6) a vložte do něj Glowing Sphere a Smooth Token. Pak zabijte Kurtha (7), seberte jeho hlavu a klíč a z truhly vezměte další klíč. V přilehlé místnosti najdete v truhle High Captains' Seal, pak osvoboďte Evaine (8) a promluvte s ní (ukažte jí Elynwyd's Ring). Vratte se do města, oznamte Colmarrovi opravení stroje, navštivte Londu a řekněte jí o dětech. Dá vám Vault Key (tím otevřete dveře v JZ části stok, za nimiž jsou 4 truhly s pokladem). Promluvte s Elynwydem a pak jděte za Aarinem. Dejte mu Seal, dostanete Diplomatic Pass. Jděte k Host Tower, ukažte strážnému Pass a vstupte.

Host Tower

Na nádvoří promluvte s Islundem a vstupte do budovy. Na S promluvte s Gurakem, v místnosti na V zabijte Guardiana, ze stolu seberte Letter to Aribeth, ze země pak Tower Entry Key a Small Diary. Dveřmi na J jděte k teleportu, u sloupu zvolte druhé patro a vstupte na plošinku.

Host Tower Level 2

Zabijte Slaada a vezměte jeho jazyk. Na JZ najdete v truhle 4th Floor Portal Stone, na V zabijte Blaskara a seberte 3rd a 5th Floor Portal Stone, v truhle je 6th Floor Portal Stone.

Host Tower Level 3

V S laboratoři zabijte gargoyla a seberte jeho lebku a ze stolu deník. Ve V části pobijte impy a quasity (seberte Imp's Eye a Quasit's Eye), do S portálu vhoďte Imp's Eye a do JV portálu Quasit's Eye. V SV laboratoři najdete Lab Notes a 4th Floor Portal Stone. Do alchymistického aparátu vložte Slaad's Tongue a Gargoyle Skull, pak na stůl sešlete Dispel Magic a můžete sebrat Rod of Reversal.

Host Tower Level 4

V místnosti V od teleportu seberte z mrtvoly deník a ze stolu Note. V malých místnostech S odsud najdete Golem Control Rod a Golem Replication Rod – tyto tyče vložte do Golem Replication Pad, který najdete v místnosti na SV (Golem Replication Chamber). Vytvořený Helmed Horror otevře dveře na Z – za nimi porazte Rimarda a promluvte s ním. V SZ pracovně najdete v truhle 7th Floor Portal Stone.

Host Tower Level 5

V kulaté místnůstce na SZ seberte z truhly 8th Floor Portal Stone, na SV promluvte s Nyphithyd, rozbijte nedaleký brazier a znovu s ní promluvte. Ve skříni je 6th Floor Portal Stone, v truhle 7th Floor Portal Stone.

Host Tower Level 6

Na SZ zabijte Valindru, v malé místnosti najdete 8th Floor Portal Stone a Pinnacle Portal Stone.

Host Tower Level 7

V S části zabijte Erjacka, seberte Pinnacle Portal Stone a klíč, ze Z cely osvoboďte Deltagara a promluvte s ním.

Host Tower Level 8

Zabijte Vrocka a spol., v truhle najdete 4th Floor Portal Stone.

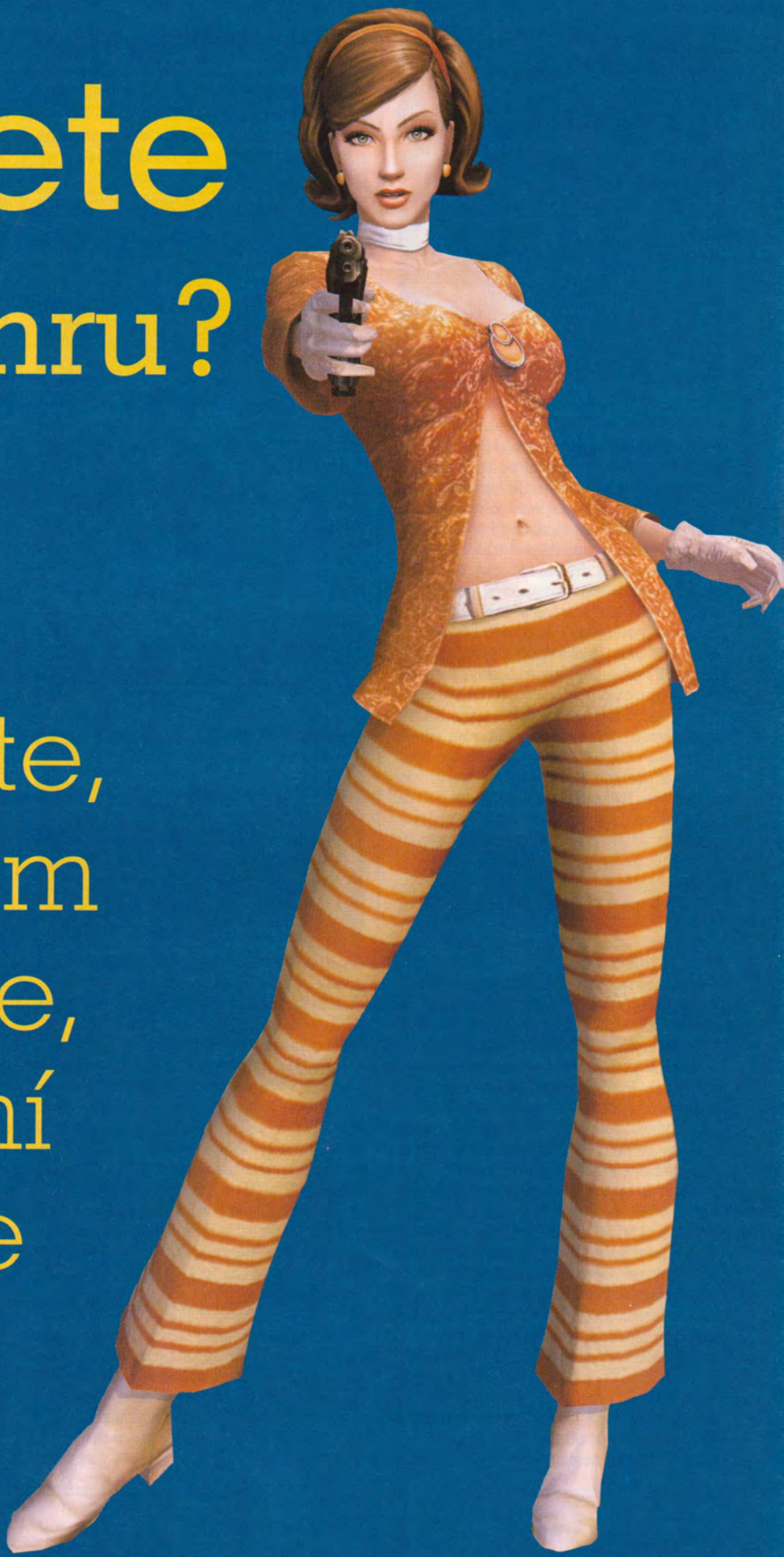
Host Tower Pinnacle

Promluvte s Arklemem a rozbijte 4 braziery v okolních celách. Znovu s ním promluvte, projděte dveřmi na V a vstupte do portálu. Z mrtvoly seberte Stone of Recall a Note, u brány vyslechněte rozhovor, pobijte lizardfolky a sestupte po schodech do Maugrim's Lair. Seberte ze stolu Maurgim's Journal a vratte se do chrámu, kde řekněte Aarinovi vše, co jste zjistili. Tím ukončíte druhou kapitolu.

Jiří Sládek
02G0347

Chcete plnou hru?

No tak si ji kupte, a my vám řekneme, co si o ní myslíme





GameStar za pouhých 45 Kč?

















ANO. Nově i roční předplatné GameStaru bez CD za 500 Kč (565 Sk).

Předplatte si GameStar se dvěma CD. Ročně ušetříte 474 Kč!
Při ročním předplatném vás GameStar přijde na pouhých 106 Kč.

K ročnímu předplatnému zdarma 3 starší čísla GameStaru i s plnou hrou:

- 31/01 Alien Nations
- 32/01 Street Wars
- 33/01 Blood II
- 34/01 Heart of Darkness
- 37/02 Extreme 500
- 38/02 Robo Rumble
- 39/02 Earth 2150
- 40/02 Claw
- 41/02 Get Medieval

Máte obavy, že vám časopis nedojde? Zbytečně!
Za příplatek zasíláme GameStar doporučeně – i v tomto případě stále výrazně ušetříte.

Tímto si objednávám předplatné časopisu GameStar:

☐ běžně ☐ doporučeně

- roční předplatné
- půlroční předplatné
- čtvrtletní předplatné
- roční předplatné (bez CD)

firma

IČO, DIČ*

jméno a příjmení

ulice, číslo

PSČ, obec

datum narození**

telefon, e-mail

* tento řádek vyplní pouze právnické osoby
** nepovinný údaj

Jak si předplatit:

Vyplněný předplatitelský kupon nalepte na korespondenční lístek a odešlete na naši adresu. Pokud chcete daňový doklad, zavolejte na tel. 257 088 161–2 (ČR) nebo 07/44 45 46 28 (SR). Můžete také mailovat na *predplatne@idg.cz* (ČR) nebo *magnet@press.sk* (SR).

	ČR běžně	ČR doporučeně	SR běžně	SR doporučeně
1 rok	1 176 Kč	1 326 Kč	1 404 Sk	1 668 Sk
1/2 roku	591 Kč	666 Kč	712 Sk	844 Sk
1/4 roku	297 Kč	nelze	357 Sk	nelze
1 rok bez CD	500 Kč	nelze	565 Sk	nelze

Česká republika
IDG Czech, a. s.
GameStar
Seydlerova 2451/11
158 00 Praha 5

Slovenská republika
MAGNET-PRESS SLOVAKIA, s. r. o.
Teslova 12, P.O. Box 169
830 00 Bratislava 3

demo cd

Převážná část prvního CD listopadového GameStaru je věnována hratelným demoverzím. Naleznete mezi nimi takové pecky, jako je dlouho očekávaná multiplayerová akční řežba *Unreal Tournament 2003*, válečný *Battlefield 1942* nebo česká realtime strategie *Legenda*. Nezapomněli jsme ani na pravidelný přísun zajímavých programků a originálních češtin od Mrazíka.

Hratelná dema:
Unreal Tournament 2003
Poselství trůnu 2: Legenda
Highland Warriors
Battlefield 1942



Hitman 2: Silent Assasin
Conflict: Desert Storm

Programy:
Blind Write Suite
McAfee Security Center
Windows Media Player (9b)
Memory Zipper
R-Undelete
Windows Commander (v5.11)
Hz Tool (v1.4)

CDStar:
Video z LAN party NGI v Miláně
Legenda – intro video
Databáze GS

Češtiny:
The Sum of All Fears
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt
Soldier of Fortune II

Screenshoty:
No One Lives Forever 2
Unreal Tournament 2003
Battlefield 1942
Medieval: Total War



Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Windows Desktop:
Battlefield 1942
Colin McRae Rally 3
Delta Force: Black Hawk Down
Doom III
Frontline Attack
Ghost Recon: Island Thunder
TES III: Morrowind
No One Lives Forever 2
Robin Hood
Tomb Rider: Angel of Darkness
Total Immersion Racing

Diskmag Realtime 85

Unreal Tournament 2003

Akční
Epic Games

Minimum: CPU PIII 733, 128 MB RAM, HDD 300 MB, 16MB 3D karta
3D akcelerace: D3D
Multiplayer: ano



Unreal Tournament 2003 – pokračování jedné z nejlepších multiplayerových akčních střílečeek – se v těchto dnech konečně dostává na pulty obchodů. Spolu s ním bylo oficiálně vypuštěno také hratelné demo. V něm si můžete vyzkoušet palebnou sílu všech zbraní, a to ve dvou mapách pro deathmatch, jedné pro oblíbený mód capture the flag a v jedné mapě určené pro nový herní mód bombing run.



Battlefield 1942

Akční
Digital Illusions

Minimum: CPU PII 800, 256 MB RAM, HDD 400 MB, 32MB 3D karta
3D akcelerace: D3D
Multiplayer: ano

Na našem prvním CD najdete také hratelnou demoverzi slibně působící 3D akce *Battlefield 1942*, která se v nedávné době dostala na pulty obchodů. Jak už název napovídá, ve hře se přenesete na bojiště druhé světové války, kde budete plnit řadu nejrůznějších taktických úkolů. V našem demu určeném hře pro jednoho hráče zavítáte na africký kontinent, konkrétně na bitevní pole u slavného Tobruku.

Poselství trůnu 2: Legenda

Strategie
Fenix Team

Minimum: CPU PII 500, 128 MB RAM, HDD 400 MB
3D akcelerace: ne
Multiplayer: ne



Přímo od českých herních vývojářů z Fenix Teamu se nám podařilo získat hratelnou demoverzi realtime strategie *Legenda*. Hra se odehrává v klasickém fantasy světě, v němž vystupují čtyři znepřátelené strany – lidé, barbaři, elfové a trpaslíci. V našem demu se spolu s válečníkem Korganem pokusíte vyvést národ barbarů z otroctví, v plné verzi hry se pak můžete těšit na šest rozsáhlých epizod, čítajících dohromady zhruba třicet misí.

Realtime 84

Nový GameStar znamená i nový Realtime. A na co v tomto čísle narazíte? Třeba na připomenutí hry *Indiana Jones IV* (včetně demoverze), na portrét slavné herečky Whoopi Goldberg, na informace o seriálu Puma a o kartě Audigy 2 a na mnoho dalšího.



video cd

Jak už jsme předeslali v minulém čísle GameStaru, přinášíme vám i tentokrát slušnou nadílku exkluzivních videí, nyní už s originálním českým dabingem. Listopadový GameStar speciál jsme se rozhodli věnovat všem náruživým hráčům RPG, pro které jsme připravili řadu zábavných módů her jako *Baldur's Gate I, II, Diablo II, Neverwinter Nights, Dungeon Siege* a dalších.

Epic Endeavours – mód pro Baldur's Gate II

Louis „Elhoe" Ho

Systémové požadavky:
Windows 95/98/2000/Me/XP, *Baldur's Gate II*



Baldur's Gate II patří mezi nejoblíbenější kousky svého žánru, a to i díky výbornému Infinity enginu, který k tvorbě her inspiruje i amatérské nadšence. Jedním z nich je i Louis „Elhoe" Ho, který vytvořil freewarový mód Epic Endeavours. Právě ten vám zde nabízíme. I přesto, že většina lokací pochází přímo ze hry *Baldur's Gate II* (kterou musíte mít pro spuštění modu nainstalovanou), můžete se těšit na originální děj, několik nových předmětů, zajímavé postavy a hlavně velmi solidní zábavu, která je zaměřena zejména na bojovou strategii.



Athasian Nights – Dark Sun Neverwinter Nights mód

ANDS

Systémové požadavky:
Windows 95/98/2000/Me/XP, *Neverwinter Nights*

Záhy po vydání skvělého RPG *Neverwinter Nights* se na internetu začala objevovat řada více či méně povedených modifikací vytvořených samotnými hráči. Mezi ty nejzdařilejší určitě patří nové dobrodružství nazvané Athasian Nights, které vám přinášíme. Zavítáte v něm do známého fantasy světa Dark Sun, kde na vás však čeká spousta nových úkolů, několik unikátních herních map a měst a množství dalších drobných úprav v herním systému původní *Neverwinter Nights*.

Moon's Spawn – plug-in pro Morrowind

Caladan Brood



Systémové požadavky:
Windows 95/98/2000/Me/XP, *TES III: Morrowind*

Uživatelsky příjemné rozhraní editoru dodávanému k vynikajícímu RPG *TES III: Morrowind* dovoluje nadšeným fanouškům této hry vytvářet nová dobrodružství podle vlastní fantazie. Jedním z takových nadšenců je i Caladan Brood, jehož rozsáhlý plug-in nazvaný Moon's Spawn vám přinášíme na našem CD. Plug-in do hry přidává celý příběh složený z několika questů, během nichž navštívíte řadu zajímavých nových lokací. Moon's Spawn je určen především zkušenějším hráčům, jejichž herní postava dosáhla vyšší úrovně zkušenosti.

Mapy pro Warcraft III v RPG módu

Systémové požadavky:
Windows 95/98/2000/Me/XP, *Warcraft III*

Vedle celé řady modifikací a přídavků pro klasická RPG vám rovněž přinášíme soubor amatérsky vytvořených map pro realtime strategii *Warcraft III*. Do RPG speciálu tyto mapy zařazujeme proto, že se jedná o speciální RPG módy, v nichž si na začátku vyberete jednoho hlavního hrdinu a spolu s ostatními spoluhráči (nebo i sami) se vydáváte prozkoumávat nová území a plnit nejrůznější úkoly. Postupnou likvidací nepřátel vašemu hrdinovi narůstá zkušenost, čímž získává nová kouzla nebo další speciální magické schopnosti.



Videa:

Age of Mythology
UT 2003 (MP match)
Battlefield 1942 (MP match)
Anno 1503 • Icewind Dale II
Need for Speed: Hot Pursuit 2
No Man's Land
SimCity 4 • Gothic 2
Highland Warriors
Total Immersion Racing
James Bond 007: Nightfire

RPG speciál:

Neverwinter Nights
- Athasian Nights
- The Ruins of Netheril
- Crystal Tower I, II
- Tales of the Hullack Forest: The Sunken Cemetery
- Netherlends
- ShadeRaven's Keep on the Borderlands
- Penultima 0 až 4

TES III: Morrowind
- Moon's Spawn
- Siege of Firemoth
- Adamantium Armor
- Uvirith Vault
- Vogar
- Dread Knights
- Castlevania: Dark Sanctuary

Dungeon Siege
- Vampire Mod
- Lightsabre Mod

Diablo II
- Baldur's Gate Mod
- Middle Earth Mod
- The Fury Within

Baldur's Gate: Dark Side of the Sword Coast
Baldur's Gate II: Epic Endeavours
Icewind Dale: Trials of the Luremaster
Pool of Radiance: Wizard Mod
RPG mapy pro Warcraft III

Patche:

Age of Wonders 2 (v1.20)
Command & Conquer: Renegade (v1.034)
Divine Divinity (v2.0)
Sniper: Path of Vengeance (v1.25)
Warcraft III (v1.02a)

Multimédia:

Trailer The LOTR: Two Towers
Hudba z Icewind Dale II

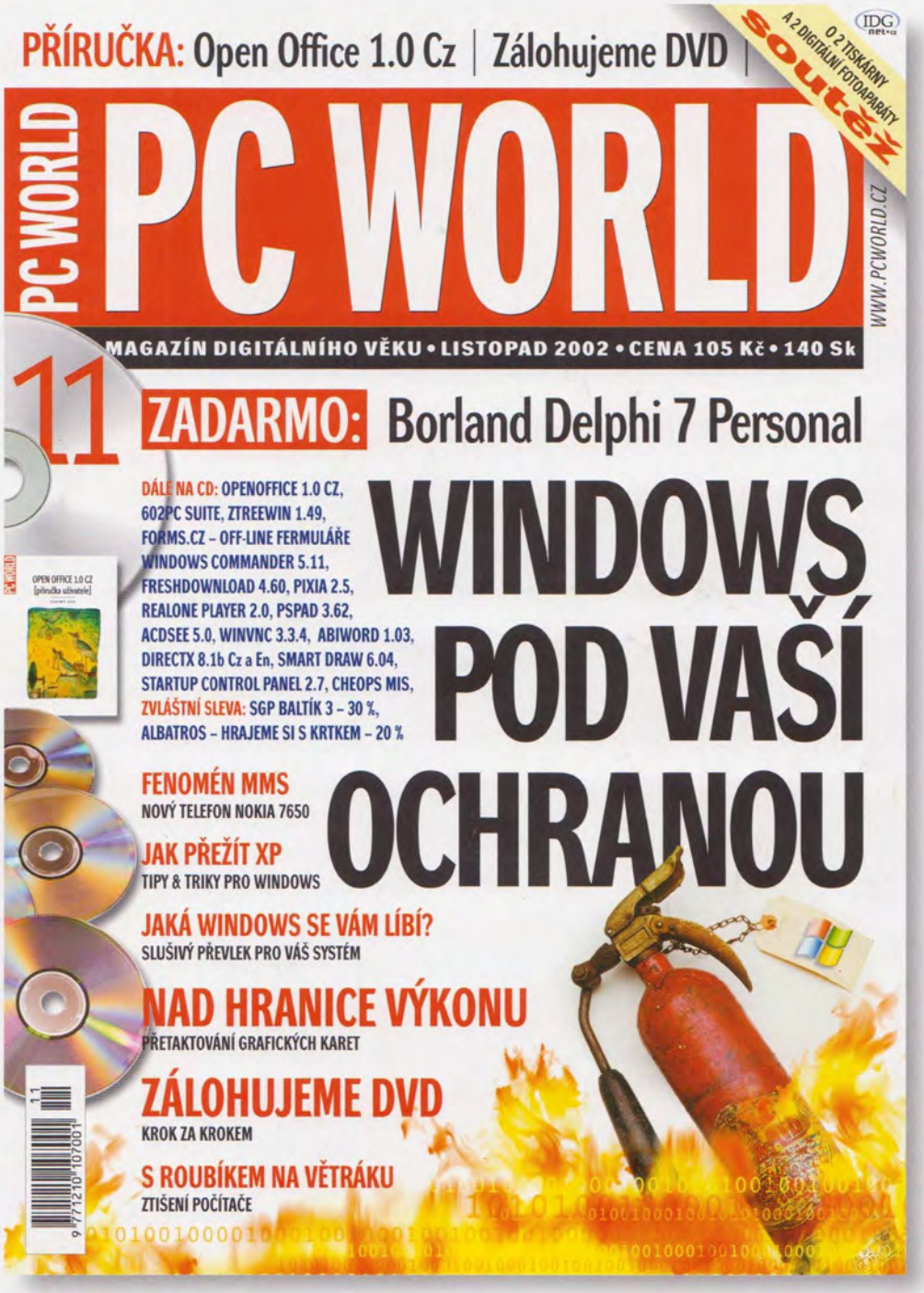
Hry:

Dove • Hellcarrier • NetHack

Trainery:

Baldur's Gate II
Battlefield 1942
Divine Divinity
Ghost Recon: Island Thunder
Team Factor
Nox
The Thing


FILM SERIÁL HUDBA LITERATURA COMICS INTERNET HRY
www.pevnost.cz
měsíčník o fantasy, mystice a historii
pevnost
59,- Kč / 79,- Sk
ŘÍJEN 6/2002
Xena: Princezna bojovnice
Jan Tříska: Král Lear
Bitva u Grünwaldu
Dračí Doupě vs. & Dungeons Dragons
Rytířské zbraně
116 stran * 2 plakáty
NEJUCELENĚJŠÍ ZPRAVODAJSTVNÍ O FILMOVÉ TRILOGII PÁN PRSTENŮ
SERIÁL HUDBA LITERATURA COMICS INTERNET HRY
měsíčník o fantasy, mystice a historii
ŘÍJEN/LISTOPAD
SPECIÁL
+CD
Legenda
evoluční česká realtime strategie
FANTASY HER ZDARMA
Vychází 10. 10.
Váš průvodce světem fantasy
Legenda
pevnost
CD
Vychází 17. 10.
Každý měsíc 116 stran * 2 plakáty
Strhující počtení, úchvatná grafika, jedinečný na trhu
Žádejte na novinových stáncích.
www.pevnost.cz



V PRODEJI OD 29. ŘÍJNA!

K dostání u všech (lepších) prodejců nebo na adrese:
IDG Czech, a. s., Seydlerova 2451, 158 00 Praha 5
tel. 257 088 161-2, fax 235 520 812, e-mail: predplatne@idg.cz

Hercules

Nová generace fantastických 3D efektů!

Pixel Shaders



S EFEKTEM



BEZ EFEKTU

Displacement Mapping



S EFEKTEM



BEZ EFEKTU

Translucidity



S EFEKTEM



BEZ EFEKTU

Ghost Shader effect



3D PROPHET 9700 PRO

Vyzbrojte své PC kolosálním výkonem grafické karty Prophet!

- Neuvěřitelný výkon pro extrémně vysokou snímkovou frekvenci v 3D hrách: nejrychlejší 3D technologie dneška
- Microsoft DirectX® a ultra-realistické 3D schopnosti v nových hrách
- Vysoká kvalita produktu Hercules:
- Měděný chladič: vysoce tepelně vodivý materiál zvyšující chladicí schopnosti
- Hlučnost chladiče < 28 dB
- Jedinečný bonus: plná verze v poslední době skvěle hodnocené hry
- The Elder Scroll III: Morrowind™



Obsahuje plnou verzi jedinečné hry

The Elder Scrolls III
MORROWIND

©2002 Guillemot Corporation. Všechny ochranné známky jsou vlastnictvím jejich vlastníku. Použité obrázky jsou pouze ilustrační. Obsah, vzhled a parametry mohou být změněny bez předchozího upozornění a v jednotlivých zemích se mohou lišit. Morrowind . ©2002 Bethesda Softworks Inc., ZeniMax Media company. Elder Scrolls, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax a jejich loga jsou registrované obchodní známky firmy ZenitMax Media Inc. v USA a dalších zemích. Distribuuje Ubi Soft Entertainment. Všechna práva vyhrazena.

www.hercules.com

Novinky, fórum, nové ovladače, informace o produktech, ...