



OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 29

PlayStation®

Magazín

ALIEN RESURRECTION

PO DLOUHÝCH LETECH KONEČNĚ PŘICHÁZÍ NOVÁ TŮÁŘ HORORU... VZKŘÍŠENÍ VETŘELCŮ!

LARA PO SMRTI?

ŽIJE? ZEMŘELA? NALISTUJTE STRANU 11 PRO EKSKLUZIVNÍ NOVINKY O TOMB RAIDER: CHRONICLES!

“VYPADNI Z TOHO AUTA!”

EKSKLUZIVNÍ INFORMACE O DRIVER 2 ANEB PROČ NEBUDE V ZIMĚ NA SILNICÍCH BEZPEČNO.



MALÁ ALE HEZKÁ

JE DROBNÁ, JE KOUZELNÁ, MÁ LCD DISPLEJ A PŘIPOJÍTE NA NI SVŮJ MOBIL. HERNÍ REVOLUCE S NÁZVEM PS ONE

ZÁPLAVA RECENZÍ

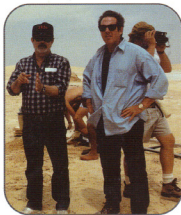
- FRONT MISSION 3
- WIPEOUT SE
- ALUNDRA 2
- ETERNAL EYES
- DISNEY RACING
- DRACULA
- ASTERIX & OBELIX
- MOHO
- DRAGON VALOR
- RESCUE SHOT
- TRON BONNE
- ALL STAR TENNIS 2000
- NIGHTMARE CREATURES II
- A DALŠÍ!

Cena 230,- Kč Zář 2000



art consulting
Sautterova 16
Praha 6, 162 00

PARASITE EVE II ■ VIB RIBBON ■ GRIND SESSION ■ SILENT SCOPE ■
READY 2 RUMBLE 2 ■ FIFA NA PS2 ■ WRESTLING SIMPSONŮ ■ TONY
HAWK & DAVE MIRRA ■ CHEATY NA 100 HER ■ DINO CRISIS NÁVOD



T3

Brzy uvidíte...
**Smrt
celuloidového filmu**

Biograf 21. století bude digitální.



PLUS:

- Poradíme vám, jak si natočit vlastní *Americkou krásu*.
- Jim Henson, stvořitel filmových příšer a zvířat.
- AV zesilovače pro domácí kino.
- On-line hry. Dnes výsada vyvolených, zítra zábava chudých mas?

DVANÁCTÉ ČÍSLO **T3** PRÁVĚ V PRODEJI

www.T3.cz

úvodní slovo...



Na rozdíl od „normálních“ lidí je pro herní novináře srpen odporný měsíc. Prázdniny jsou v plném proudu a mně nezbyvá než si postěžovat na tragickou úrodu. Je to bída, přátelé.

Při absenci kvalitních hotevek jsme tak alespoň měli možnost pořádně se podívat na zoubek budoucím nadějím v podobě her *Driver 2*, *Alien Resurrection*, *Parasite Eve II* a především *Vib Ribbon*. Vibriho jsme mučili celý měsíc, on však poslušně „tancoval“ na sebedopivnější CD, počínaje mluveným slovem Jana Vericha a konče optimistickými vykopávkami Michala Davida. Jeho elán mu závidíme a na straně 38 se i vy můžete dočíst, proč nás tento měsíc zaujal právě on více než cokoliv jiného.

A pak je tu samozřejmě PS one (strana 8), po jejímž ohlášení si už i největší pesimisté začínají Sony spojovat s ovládnutím herního světa. PlayStation2 licencovaná dalším zájemcem (za pár let si možná koupíte televizi Grundig se zabudovanou PS2) má vzít vtr v plachet konkurenčním výrobocm konzol, rozsáhlý online obchod má zvýšit zisky a umožnit snížení cen, hrani přes internet a mobilní telefony má pak za cíl hry ještě více zatraktivnit a zpřístupnit je opravdu všem. A PS one? V podstatě tohle všechno dohromady a ještě něco navíc. Důležitější ale je, že má naše šedé skříňka i po pěti letech dostatek elánu a nehodlá nás nechat ve stychu. Zatímco šokující oznámení Nintendo, Segy či Microsofotu stále nepřichází, neuplyne měsíc, aby nám Sony neposkytla další důvod k radosti. A já mám pak psát originální úvodníky. Pche.

Díky PlayStation za nádherné sny a kladné spání.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PlayStation Magazine

Šéfredaktor:
Jan Modrák (jan@psmag.cz)

Produkcce:
Ferd D. Sarman (ferd@psconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

Ferd D. Sarman, Štěpán Kofroň, Jiří Pastvaš,
David Dvořák, Jiří Zemek, Lukáš Kolářský,
Anatolij Dvořakovič, Ondřej Hejtmánek,
Britský dopisovatel: Martin Homolger,
Japonský dopisovatel: Nohara Džičiroširo

Překlad převážně z materiálu:

Ladislav Noga, Mirabela Jirnova

Jazyková úprava:

Sarka Kuzelová

Adresy redakce:

Oficiální český PlayStation Magazin
Sarovčova 15
192 02 Praha 6
tel: (02) 36 79 32, (02) 36 79 16
fax: (02) 36 79 51

Grafická úprava a sazba:

Webster: Janek Čermák (janek@psconsulting.cz)
Karel Rozáň, Pavel Řešák, Lukáš Lastra, Jiří Jaroš

Vydavatel:

Art Consulting s. r. o.

Sarovčova 15

192 02 Praha 6
tel: (02) 36 79 33, (02) 36 79 53
fax: (02) 36 79 51



Výkonný ředitel:

František Elšner (f@psmag.cz)

Inzerce:

Webci: marek: Jaroslav Fráček
David Čížek
e-mail: inzerce@psconsulting.cz

Distribuce:

Webci: distribuce: Lukáš Dvořák
e-mail: distribuce@psconsulting.cz

Produkcce a předplatné:

Právnická společnost: Jaro Šatava

Art Consulting s. r. o. dále vydává
Gazetoply



Osvět:

Amos Lita

Tisk:

ČZ Sobotta a.s.

Náklad:

19 000 kusů

PSM na internetu:

psmag.cz

Cena výtisku s CD:

250 Kč

Originální vydává:

Future Publishing
121 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BN
www.futurenet.com

Editor: Mike Golembek

Webci: edit: Stephen Pierce



PSM
EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE



Alien Resurrection 048
Tak tady je máme - vetřelci. Vestřině potvůrky se blíží. Váš boj? Střílet až do omdlení. A rychle.



Lara po smrti? 011
Nápodobně byla viděna živa ve starobylé hvězdě. Co se stalo Lara Croft?



„Vypadni z toho auta!“ 034
Bílí řidiči se opět vydávají na nebezpečnou cestu do poselství. Viva Las Vegas, viva Driver 2.



Předělaná 008
Vítejte ve světě PS one. Svět plný WAPů, LCD displejů a nové tváře PlayStation.



Front Mission 3 054
Válka robotů! Square přináší gigantické androidy na valce televizní obrazovky. Rozšířná recenze právě zde.



Dino Crisis 081
Kompletní návod na nejzákeřnější hru v historii PlayStationu.

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA
OBRAŤTE LIST!



strana **008**

PS one

Sony ohlásilo miniaturního bratříčka PlayStation 1. Díky!



strana **034**

Ohnivá kola

Driver je zpátky a vy můžete vylézt z auta!!

BLUEPRINTY

LMA Manager 2001 032

Codemasterserá bled, že je jejich dítko nejlepším fotbalovým managementem pro PlayStation. Mají pravdu? Někdo věm tento Blueprint as neopřít a budete si muset počkat na řešení, ale alespoň náměry, co můžete od českých Codemastersů očekávat. Ukážme se dočasně zbrusu nové grafiky a umělé inteligence. Boží!

Titan AE 033

Aktérů adventure ve třech osobě s nenáročným scénářem přináší snění a létání, která vychází z připravovaného animovaného filmu. Bohužel, zatímco se film dostane do kin je zas pár týdnů, na hru si budeme muset počkat. Spred ten čas autorů vyjděti k vlničce kvalitní hry. Vy můžete třeba navštívit stranu 96 a zobrazení se sekaže o Titan AE balíčky!

32 LMA MANAGER 2001



33 TITAN AE



46 MILLE MIGLIA

PREPLAYE

Parasite Eve II 040

Lavastice reaktorů od Square ve stylu Resident Evilu s trochu RPG sklonu a postupněm magickým hrotem.

Sydney 2000 042

Oficiální licence Eisca k další z Hlavních sportovních událostí letního léta. O tá první už mluvíme nechoame.

Dave Mirra's Freestyle BMX 043

Kolečkář Závody BMX se konečně dostávají i na PlayStation. Tak co říkáte - Dave Mirra vs. Tony Hawk. Kdo z koho?

Grind Session 044

Další skvělácké řešení pro vaši konzolu. Tentokrát od Sony a s několika novinkami. Vyjde to?

Rayman 2 045

Polínovkové adventure od Ubi Soft se dočkala pokračování v podání čínského studia...

40 PARASITE EVE II



Mille Miglia 046

Tahle fantastická závodní hra je kombinací klasických aut a nádherné kalícké krajiny. Zahrňte si na Sprinze Mosse.

Mortal Kombat: Special Forces 047

Jak je zptky a tentokrát si přivěti i několik přátel: bouřčácký mlstný bombard. A s mnohým se i rozloučit. Přesvědčte se sami.

47 MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES



44 GRIND SESSION



TÉMATA

Jak jste na tom s hlavou? 028

Dopovíte na několik jednoduchých otázek a dozvíte se, jak jste na tom s hlavou...

Ohnivá kola 034

PSM navštívil kouzelník z Reflections, aby prozkoumal čáry stojící v pozadí Driver-2.

Vib Ribbon 038

Nabízíme vám a nepřemýšlíteji videopra v historii.

Vzkříšení monster! 048

Nic, nepte o nový fotbalový simulátor s Pavlem Horvákem, ale o oslávný pohled do zkušebni strážnického klubu Allen Reflection od Argonaut Software.

34 DRIVER 2



“Spřahají po zdech, spolupracují a schovávají se ve tmě.”

ALLEN REFLECTION
STRANA 048

TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ NA TRHÁKY
BUDOUCNOSTI.

DŮM, KTERÝ POSTAVILA EA

- Ⓐ Žijte se hraním her
- Ⓑ V kancelářích za více než miliardu korun
- Ⓒ S vlastní barem
- Ⓓ A nikdy nenoste oblek a kravatu

Jeden obrovský miliardový důvod, proč pracovat ve videoherní branži.

Takže proč tak zíráme na obrázek něčeho, co vypadá jako letištní terminál postavený nebezpečně blízko jezera? Protože pokud jste si někdy říkali, jaké by bylo pracovat ve videoherní branži, pak je tohle podle Electronic Arts, nejspěšnějšího vydavatele v této branži, pohled do vašeho budoucího kanclu. Až na to, že kolem videoher žádné úřednické nenajdete. Mediální společnosti vyžadují více než cokoliv jiného flexibilitu a pracovní dobu je třeba upravovat podle toho, co je potřeba udělat a dokončit. Odměnou je vám to, že si společnosti jako Electronic Arts mohou dovolit nabídnout kvalitní pracovní život, ve srovnání s kterým je oblek, kravata a naučená přivítávací grimasa nutná pro práci, řekněme, v bance sítím pytlů v kriminálu.

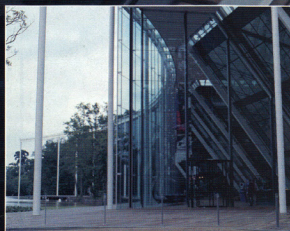
Všechno je to o tom, že se z lidí snaží dostat to nejlepší, co v nich je, a v jednom z vkladů, které do toho EA investovali, je jejich parádní sídlo ze skla a oceli za více než miliardu korun, jež vyrůstá z krajiny v Chertsey, Surrey. Nejedná se o žádný obyčejný blok kanceláří. Býdné kancelářské domy totiž nemají výhled na jezero roubané stromy a jiné labuť. Sídla firem se většinou nespojují s představou obrovské zdi ze zakřiveného skla, která v létě dovoluje větríku a slunečním paprskům dopadat na tváře pracovníků, kteří jedí v restauraci uvnitř budovy, a jež se může pochlubit vlastním šéfkuchačem připravujícím suši. Co je důležitější, jen hodně málo pracovišť si dovolí své žiznické zaměstnance rozptylovat takovou výmnožností, jako je plně vybavený bar. Lidsko pokračuje masážním salonem, tělocvičnou, fotbalovým hřištěm, obchodem (óným cokoládě, jak jsme si všimli) a hernou (pro ono rozptýlení je sice třeba trochu více než arkáda Sega Rally a stolní fotbal, ale i tak si ceníme snahy). A pokud si chtějí zaměstnanci EA po ránu půl hodinu přispát a ušetřit i odpolední nákupní hodinu, stačí jim jen učinit on-line objednávku a ve 4 odpoledne jim bude nákup doručen osobně.

V každém případě jde stále jen o pracoviště. Mezi šprymováním s labutěmi, dřinou v tělocvičce a jedním rychlým pivem o polední pauze musí všech 510 zaměstnanců zvládat i svou práci. Ale i práce je o poznaní příjemnější, když ji vykonáváte v příjemném, podnětném prostředí, kde nechybí prostor ani atraktivní okolí a kde vám inspiraci dodá už pouhá procházka po okolí.

A i když se veskeré obní spojené s videoherním obchodem neodehrává na dobrodružném hřišti, jsou pracovní praktiky obecně uvolněnější, méně formální a kreativnější než v konvenčnějších průmyslových odvětvích. Důležitější je, že videoherní průmysl shání nově síly. Rozrůstá se úžasným tempem, rychle se přibližuje filmovému průmyslu a není nijak obtížné se do něj dostat.

EA Europe informuje o volných místech na www.ea-europe.com/jobs/html, www.datascope.co.uk je agentura, která se specializuje na přijímání nových pracovníků do videoherního průmyslu a anglický časopis Edge je doslova nabaleno poznámkami „pomoc hledají“. Co se PSM týče, přestože v České republice jsou podmínky podstatně těžší a získat práci v zahraničí není snadné, pracujeme na novém článku, který vám poskytne základní informace o tom, jak v tomto odvětví sehnat práci. Pomalu se připravte, že svému šéfovi konečně od plic povíte, co si o něm myslíte. ■

Mark Donald



Fotografie: James Compaeny

Všichni zaměstnanci EA jsou vyzbrojeni identifičnickými kartami, které jim zajišťují bezpřesný přístup do různých částí budovy a automaticky odepírají peníze utracené v místních obchodech od vylpátky. Přesně jako ve sci-fi filmech ze 70. let.



LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...

DIGIMON

Odpovídi PlayStation na Pokémona od Nintenda bude Digimon. Kdy? Jak? Od koho? Víte se dozvědět, jen chvíli strpení. **strana 010**

**PSM
EKLUZIVNĚ!**



LARA NAVĚKY

Všichni jsme věděli, že jednou přijde Tomb Raider V, ale nikdo netušil, že v něm nebude Lara. Tedy svým způsobem. My vám to vysvětlíme. **strana 011**

**PSM
EKLUZIVNĚ!**



HOMEROVA ODYSEA

PSM se podívalo na zoubek vrstředkovi ve hře s motivem seriálu Simpsonovi. Těšte se na Vánoce. **strana 014**

**PSM
EKLUZIVNĚ!**



FOTBALOVÁ HOREČKA

PSM kontroluje fotbalové záležitosti Electronic Arts. Přinášáme informace o FA Premier League Stars a Football Manager 2001. **strana 018**

**PSM
EKLUZIVNĚ!**



PLUS!

NOVINKY Z ORIENTÁLNÍHO JAPONSKA... LICENCE DUCATI JE NÁ SVĚTĚ... HADAJÍCÍ SE FOTBALISTÉ (A EA). READY TO RUMBLE 2 S MIČEKEM JACKSONEM.



Chris Deering,
prezident Sony Europe:
„PS one bude stát tolik,
kolik bude stát PlayStation.“



Nová PS one bude o dvě třetiny menší než originál, záhy ji doplní adaptér pro připojení mobilního telefonu a WAPem a poslouží na jaře i připípnatelný LCD displej.

PŘEDĚLANÁ PLAYSTATION

PS ONE: NOVÁ GENERACE

ON-LINE HRY MÍŘÍ NA ÚPLNĚ NOVOU PS ONE

Fo spoustě spekulací Sony konečně vypustilo detaily ohledně předělané PlayStation. Ta se bude jmenovat PS one a na evropském trhu by měla být od září. Masínka je to vskutku tuze sympatická.

Prohlášením jenom potvrdilo, že se konzola zmenší, a to o celé dvě třetiny. Ale to je jenom začátek. Dále je tu přírůdkový LCD displej a adaptérový kabel umožňující připojení k mobilnímu telefonu podporujícímu WAP pro on-line zábavu. Že by tedy konečně PocketStation na vašem mobilním telefonu?

Z technického hlediska je PS one úplně stejná masínka jako ta

ve vašem obýváku. Jenom díky zákrakům moderní technologie zmenšená na velikost, již už lze označit jako přenosnou. Vlastní cena nebyla dosud potvrzena, ale Chris Deering, prezident evropské divize Sony, nám prozradil, že „PS one je PlayStation. Takže cena na PS one se bude odvíjet podle toho, kolik bude stát PlayStation“.

Sony by chtělo novou konzolu uvést na trh v září, ještě před

evropskou premiérou PlayStation2, přičemž od tohoto okamžiku se rovněž přestane vyvíjet původní konzola. Že by Sony účtovalo na trh s kapesními konzolami, jemuž stále dominuje Game Boy?

„Je jasné, že co se týče přenosnosti, existuje zde velice rozdílný trh, stejně jako Walkman rozšířil trh pro poslech hudby“, vysvětluje Deering. „Myslíme, že je možné říci, že je zde určitý kon-

„Hry pro PlayStation budou vybaveny konektivitou s mobilem podporujícím WAP.“

UNDER COVER

HODNĚ ŠTĚSTÍ, JOLIE

Angelina Jolie, hvězda připravovaného filmu *Tomb Raider*, nedávno prozradila, jak se na roli připravovala. Svému má ještě poslouží do školy chování. Lara je hodně britská. „Cvičila jsem balení postřepání a byl to speciálních jednotek,“ ještě dodala tyto: chodící rty. Rovněž něco naznačila o typu děje, na který se přibližně můžeme těšit: „Je tam skákání padákem, motorky, hodné plavání ve vodě a podivane se do Kambodži, na Island a do Anglie.“



Angelina Jolie se na chvíli stane anglickou Larou.

HUSSEIN BOJUJE ZA IMPERIUM

Empire Interactive podepsali s Nassiumem smlouvu na nový kriketový titul, *International Cricket Captain 2000*. ICC 2000 je pokračováním úspěšné hry pro PC z roku 1998, která se prodala 150 tisíc kusů. Hra obsahuje mezinárodní databázi hráčů, statistiky se sezony 2000 a komentář Jonathana Agnewa z BBC.

PODÍVEJME NA TV ŠTĚSTÍKY

BBC Manchester pracuje na novém seriálu pro páry, provizorně nazvaném *Kvakejvíci panen*. Formát je stále ve vývoji, nicméně podle hvězdy bude budou jako hosté vystupovat nováčky z nejuznávanějšího formátu, bude zde kvíz a soutěž s nějakou celebritou za použití herního enginu. Show by měla stávkem na enginu pro uživatele ve velkoúspěšné PC tržnici *Unreal Tournament*, kdy proti sobě budou jednotlivé hráčské státy v virtuálním prostředí.

STÁNE SE BOBEM A PRED VANOČKAMI

Letošní díl série *Player Manager* nazvaný *Player Manager 2001* se na trhu objeví v listopadu, přímě před vánocemi nakupní horečkou. Hru vydává Anco, byt vývojářský tým nebyl dříve veřejnosti. Nové informace vám pochopitelně přineseme okamžitě, jakmile je získáme.

Mobilní telefony podporují WAP (nalevo) na přílohu, stejně jako PocketStation, jenže navíc zde bude přístup na internet.



PŘÍŠEL ČAS...

POCKETSTATION KONEČNĚ MĚŘÍ I DO EVROPY

Co znamená podpora bezdrátového přenosu pro hráče a souvisí to vůbec s PocketStation? Jistě je, že herní kód, který umožňuje spolupráci PS her s PocketStation v evropských PAL verzích zůstává. Má ho Ridge 4, má ho *Final Fantasy VII* a dokonce i mnohé připravované tituly mají speciální polský v menu, které se vztahují



k PocketStation. Zatím to funguje pouze v Japonsku - zatím. Budoucí hry mohou mít minihry, které budou spustitelné přes WAP mobilní telefony. Pak budete například moci vycvičit postavu třeba ve *Final Fantasy* a přes WAP jí pak poslat na server Sony a bojovat v celosvětové soutěži. Vítězíte ve světě netužených mozností.

kurenčí boj, nicméně my tento trh definujeme z naší vlastní perspektivy.“

V září se rovněž na trhu objeví speciální adapter, který propojí celou PlayStationovou rodinu: PlayStation, PS one a PlayStation2. telefony kompatibilní s WAPem, což umožní základní přístup na internet a stahování informací ohledně zábavy, sportu, financí a stejně tak nové vytvořených on-line her. Připojení pochopitelně nebude znamenat nějaké multihráčské paření přes telefon ve stylu Quake, nicméně umožní výměnu herních informací, posílání rekordních výsledků na web stránky stejné jako stahování dat jiných lidí. Zvážíme-li úspěch PocketStation v Japonsku, zdá se pravděpodobné, že mobilní budou fungovat stejným způsobem i v Evropě.

„PocketStation mělo svého času jisté ambice na telefonní připojení,“ říká Deering. „Jenomže kvůli malým záměsám a vývoji PlayStation2 se nikdy nedostalo do Evropy ani Spojených států.“

V nových hrách bude nepochybně možnost konektivity, a to vzhledem k mobilní technologii a WAPu.“

Sony Japan už teď pracuje na budování nové serverny, aby se vyudrželo s nárůstem návštěvnosti. V Evropě se vývoj her s WAPem rovněž rozbihá, stejně jako on-line systémy: například Eidos uzavřel smlouvu s výrobcem mobilních telefonů Nokii.

Telefonní technologie v Evropě tak šlape na paty Japonsku, ovšem přístup na internet je stále pro mnoho lidí příliš drahý na to, aby mohli surfovat přes své mobilní telefony. Ale možná se i to změní. Kupříkladu v Británii přišel British Telecom s možností předplatit si internet měsíčním paušálem a hráči tak mohou celé hodiny parit po síti, aniž by se museli starat o výši účtu za telefon. BT rovněž otevřel svou síť jiným telekomunikačním spo-

lečnostem, což při klesající ceně mobilních hovorů znamená, že budoucnost se rysuje hodně bezdrátově. I když je zřejmé, že Česká republika se ze známých důvodů o pár let opožď.

PS one s mini LCD (a WAP telefonem), který učiní konzolu přenosnou.



Příští rok na jaře se PS one stane přenosnou, neboť se na trhu objeví malý barevný LCD displej. Tato síťková periférie má stejný tvar jako viko od PlayStation a zapojuje se do přístroje shora, přičemž samotný displej má samozřejmě obdélníkový tvar. A protože PS

one lze napájet přes zapalovač u auta, podle všeho se stane nerozlučným kámošem pro cestování. Tedy alespoň v autě.

V současné době se PS one musí spolehnout na AC adapter, což konzolu pouká k elektrické síti, ale při široké škále hi-tech vybavení od Sony, jako jsou digitální kamkordery či notebooky VAIO, je jenom otázka času, než se na trhu objeví nějaká vhodná baterie.

„CD-ROM a LCD displej vyžadují velké množství energie,“ vysvětluje Deering. „Pokud se nám podaří udělat dostatečně výkonnou a zároveň přijatelnou baterii, pak ji pochopitelně vyrobíme.“ A tak se někdy týme zraje a mužů v bílých pláštích snaží přijít na další velký průlom v technologii baterií. PS one pak skočí do vlaku a cestovním rádem nabude nových dimenzí.



Polapete uniklé Digimony a zhabva Digimon World 2a. Chybné příkazy si můžete vytrénovat a porážat s nimi souboje.

DIGIMON PRO PLAYSTATION

POCHYTEJTE CO SE DÁ

POKÉMON BUDE MÍT KONKURENCI

Přední distributoři se handrkují o práva na vydání hry *Digimon World* od japonského hráčského giganta Bandai na PlayStation.

V Japonsku hra slavila veliký úspěch a v Británii a Evropě se předpokládá, že bude těžit z fenoménu, který přinesl *Pokémon*. Ten si není v České republice příliš rozšířen, ale co není, může být - TV Nova se chystá vyslat seriál, takže kdo ví.

Digimon je v podstatě odpovědí Bandai na *Pokémon* a majitelé PlayStation díky ni získají další alternativu a budou ji moct pařit i na Game Boy. Zároveň v Americe už se netrpělivě očekává pokračování *Digimon Worlda*, hráči z Evropy se mohou těšit na pozdím, kdy se dočkají prvního dílu této videohry. *Digimon World* je prostředím se TV sam-

stártnými příležitostmi, z nichž má každá vlastní soubor speciálních sil a bojových statistik. *Digimon* je stejně jako její hlavní konkurent RPG, kde mají hráči za úkol najít a polapit podivná stvoření - digitální monstra (odtud také *Digimon*) - se kterými pak pořádají vzájemné souboje. Každý *Digimon* se může vypracovat do vyšší, nebezpečnější formy, nežož lze také dosáhnout tréinkem.

Zápletka *Digimonu* odráží děj televizního seriálu. Musíte polapit všechny příserky, které utekly, a vrátit je do File City. Hlavní protagonisté se Gremyon a jeho trenér se musejí postarat o obnovu File City a bojovat proti zlu. *Digimon World* by měla být v Evropě vydána v září a vydavatel je prozrazím neznamý. ■

„117 samostatných příserků, z nichž každá má vlastní soubor speciálních sil a bojových statistik.“



UNDER COVER

POKRAČOVÁNÍ

FREAKS
SCEE oznámili, že hodlají v zimě vydat pro PlayStation *Speed Freaks 2*. Stejně jako první hra, bude i pokračování vyvinuto americkou společností Funcom. Příznivci originálu (u nás 9/10) se mohou o Vánočních téžít na další rychlé, zábavné a barvami zářící závození.

MISE NA MARS

Ydavatelská společnost Libi Soft oznámila vydání nové bojové hry nazvané *Infection*. Hra bude kromě spousty masťarování i vetřelců obsahovat i logické prvky. Odehrává se v době po vzniku tzv. Jump Gates, zařízení umožňující urychlené cestování vesmírem. To znamená, že se budete ve 22 měsících prodat 24 prostředím. Libi Soft také slibuje pět režimů v multiplayeru.

TOCA ŽIJE

CodeMasters provedli parádní hodiny se svou novou závozní hrou, původně nazvanou *World Touring Cars*. Hra teď ponese značku TOCA a bude podzimním titulem, který zavstí tužební trilogii. Tento obrat následoval po dohodě, která umožňuje pokračovat v TOCA závodě na British Touring Cars Championship (BTCC). Zakladatel Code-



Codeis se na nové hře

TOCA jákepatně vykáží. masters Richard Darling hry propíše jako maximálně zručující závození hru napsanou pro PlayStation*.

DVOJÍ VYDÁNÍ

PROMETHEAN
Promethean Designs planují na konec letošního roku dvě nova vydání pro PlayStation, a to hry s názvem *Speed Demons II* pokračování bitvěvní závození hry, která vyšla jen na PC, a *Fortis*, akční logická hra. Obě hry jsou prostím ve stadiu vývoje. Švýcarská a švédská studia této firmě rovněž pracují na *Born A Fighter*, bojové hře založené na složitých fyzikálních modelech.

Sát Promethean Designs Russell Ritchie řekl: „Pět lidí se sestilemého týmu bude pracovat na úrovni, kterou v bojových hřech ještě nikdo neviděl.“ Prozatím však ještě nepadlo rozhodnutí, pro kterou z kontrol bude *Born A Fighter* určen.



Tyhle slizké potvůrky mají v zásobě jaký led, který může být i smrtelný. Chutovka.

NA POSLEDNÍ CHVÍLI

ČÍSLO PĚT JE NA SVĚTĚ

LARA VSTÁVÁ Z MRTVÝCH, ABY SE OBJEVILA V *TOMB RAIDER: CHRONICLES*

Lara Croft žije, je v pohodě a letos v zimě se znovu objeví na PlayStation - i když pokud vyvojáři Lary Core Design dostojí svému slovu, bude to malinko problém s názvy. *Tomb Raider: Chronicles*, která by měla být letos v listopadu, se točí kolem pohůbrů Lary Croft, hrůdky, kterou nechali v závěru teď tedy nesprávně nazvané *Last Revelation* zemřít.

Šéf Core Adrian Smith nám v exkluzivním rozhovoru pro *PSM* prozradil: „Nechali jsme *Tomb Raider IV* skončit dramatickou situací, kdy je Lara uložena do hrobu. S tímto předpokladem hodláme počítat v *Tomb Raider V*. Čekají tu na vás retrospektivní zážitky různých lidí, se kterými jste se setkali v minulých dílech - lidi jako Jean-Paul a Pierre - kteří vzpo-

minají na dobrodružství, jež s Larou prožili.“ Mise se budou oběhovat ve čtyřech nových oblastech a objeví se i nové kostýmy, zbraně, nepřátelé a také Lara v obou podobách, jak šestnáctiletá, tak dospělá. Smith pokračuje: „Všechno začíná v Římě a pak se přesouvá do Irska, kde se mladá Lara zaplete do jistého tajemství. Pak tu máme přístav v Rusku a také jednu průmyslovou budovu. Všechna prostředí jsme pojali jako samostatné hry.“

Je tedy Lara živá, nebo mrtvá? A pokud to zabalila, kdo bude hvězdou hry na PS2, která by měla vyjít o příštích Velikono-

chích? Podle Smitha je *Tomb Raider* pro PS2 ještě v plenkách, ale „Jide budou šokovány, nepůjde totiž jen o to, že Lara běhá kolem svatyní a hrobů, bude to něco úplně jiného a mnohem z toho, co se bude dít v *Next Generation* (pracovní název), vychází právě z *Chronicles*“.

V příštím čísle vás čeká exkluzivní téma o *Tomb Raider: Chronicles*, kde se dozvíte i více o budoucích laňných počínech, filmu a více informací o dalších titulech, které se Core Design chystají spíchat pro PlayStation2. ■



A tady to máme: ZCELA první záběr z *Tomb Raider: Chronicles* na světě. Ano, ještě není ani zdaleka hotová a ano, vidíte tu Laru, jak se prochází po visutém laně.

„Je Lara živá, nebo mrtvá? A pokud to zabalila, kdo bude hvězdou hry na PS2?“

POKRAČOVÁNÍ BOXERSKÉ HRY

KRÁL POPU ÚTOČÍ NA VAŠI KONZOLU

READY 2 RUMBLE: ROUND 2 PRO PLAYSTATION A PS2

Po debutu *Ready 2 Rumble* o Vánocích 1999 Midway ohlásili dvojitý pokračování - dvojka bude dvojitě zároveň vydána na PlayStation 1 PS2.

Phil Robinson z Midway *PSM* řekl:

„Jít do tuhle hru je opravdová legrace, ale titul se bude li-bit i seriózním fanouškům boxu - boxerské legendy tu předvádějí fantastickou práci nohou a hra se také může pochlibit skvělými grafickými detaily a skrytými pohyby.“ K původním 12 postavám přibude ještě 12 nových bojovníků, mezi nimiž se také objeví král popu Michael Jackson a basketbalové eso Shaquille O'Neil.

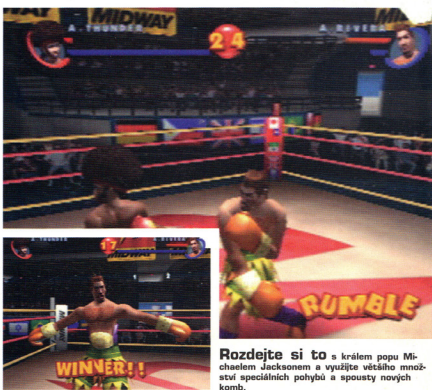
Jackson se ve studiu objevil osobně (je přitelem producenta) a bylo pořízeno digitální nasnímání a hlasové nahrávky, aby byl jeho playstationový portrét přesnější.



Pomalou se vynořují takové podrobnosti, jako že bude verze pro PS2 obsahovat oproti originálu celou spoustu vylepšení, mimo jiné i skvělou grafiku s roztleskávačkami, rohovými asistenty a fotografy. Důležitější ale je, že tu bude také trénování, nový režim Championship, nové směsky, úvodní představení a vítězné tance.

Midway také slíbují, že přidají hloubku hratelnosti, a to větším množstvím speciálních pohybů, novými kombinacemi a třemi úrovněmi *Rumble Flurries*. *Ready 2 Rumble: Round 2* by měla v obou formátech do ringu vstoupit začátkem listopadu. ■

„Skvělá grafika s roztleskávačkami, rohovými asistenty a fotografy.“



Rozejte si to o králem popu Michael Jacksonem a využijte věšinou množství speciálních pohybů a spousty nových komb.

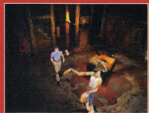
UNDER COVER

UB HOREČKA

Nedávno filmové Spojených států průřez veřejného mínění zaměřený na domácní uživatele internetu z 1500 respondentů z nichž 63 procent odpovědělo, že mají v plánu zakoupit PlayStation2. 22,4 procent uživatelů o Dreamcastu, 17,2 procent o Dolphinu a 11,9 procent o X-Boxu. Průzkum se primárně soustředil na internetové využití konzol a budoucnost online hry. Ti čtenáři dotazníku zodpověděli, že mají o tuto formu zábavy enormní, vysoké nebo mírný zájem.

HERNÍ KONCERT

O budoucí hře THQ s názvem *Evil Dead: Rail To The King* prokládá na veřejnost nové detaily Bruce Campbell, herec, který ve předlohovém filmu stvůrní hlavní roli a spolupracoval s režisérem Samem Raimi i na scénáři, řekl. Hra pro mě představuje možnost zkonkretizovat svou vizí filmu "Cinemascope" natočenou pro hru velké množství nových dialogů, které ve filmu nezastíjí. THQ prozradili, že hra bude hodně podobná na sagu o Star Wars a atmosféře, kterou bude vytvářet. Hudební nahrávka 42-ti členy orchestru a chóru se 40 epickými.



SVATÝ TIGER

Golfový mistr Tiger Woods byl díky Electronic Arts povznesen na božskou úroveň. Na pokorbu straně EA je hra PGA Golf 2001, kterou Woods osobně natáhl. Samozřejmě razemá mezi tzv. "God Sims" neboli simulátory Boha. Zřejmě budou hrát i moji pozivatelé při proměňování jantek nadpřirozých sil a když míček dopadne do jezírka místo toho, aby se ponoril, bude staršími klouzák po hladině, oněmi v pováženém úžasu.

KRIZE

Vydávatel Titán plánuje evropské uvedení svého japonského hitu jménem *Incredible Crisis*. Hra šlbu je brilantní grafikou a zobrazuje život jedné japonské domácnosti, která prožívá zrovna mimořádné úpadek. Velice zvláštní je i to, kdy musíte jednotlivé členy rodiny sundat ve stylu Bruce a Groove. Pak následuje vyřizování se obrovskému měti. Pokud tuto skoušku prohráete, začne smutná hlavní část hry: váš rodina se najednou ocitne ve své kanceláři.

MINIROZHOVOR

HERNÍ UMĚLEC

MASAYA MATSUURA, TVŮRCE HRY VIB RIBBON.



Jak jste přišel na Vibriho, hlavní postavu- víčku hry?

Vibri je postava, která vznikla náhodně. Berte to tak, že vyskočila z digitálního světa. Všechna digitální data, jako jsou obrazy, zvuky nebo celé programy, jsou vlastně

ta mystika, že by hra k dané hudbě vnucovala hráči nějakou konkrétní představu. Na rok a půl jsem prací na hře úplně zastavil, což vyžadovalo poměrně velkou odvahu, a mě díky patří SCEJ za to, že moje rozhodnutí pochopili.

Jak jste přišel na nápad se zapojením hudebních CD do hry?

"Chtěli jsme stvořit mnohem barevnější a efektnější světy..."

stěžní jedničky a nuly. Lidé je deklarují použitím softwaru. Vibri se ovšem deklaruje různými způsoby v závislosti na změnách, které vyplývají z reprodukování hudby.

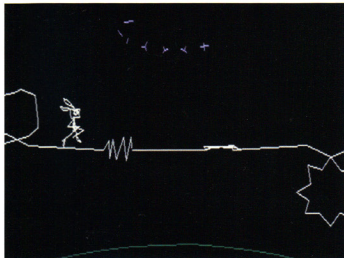
Jakým způsobem jste navrhoval design této hry?

Povídání měla být tato hra úplně jiná. Jedně, co zůstalo stejné, je použití libovolného hudebního CD. Chtěli jsme stvořit mnohem barevnější a efektnější světa a postavičky, ale poté mi začala vadit

Vidět pořád dokola to samé je ve hrách ta nejnudnější věc. Mnohokrát mě už napadlo, že nové věci nejsou dopřady nové, ale pouze výsledkem nového naházení věcí staré. Přišel jsem na to během vytváření hudby a rozhodl jsem se to vyjádřit skrze videohru.

Myslel jste během tvorby hry na nějaké konkrétní umění?

Jeden z hlavních cílů byl, aby hra nebyla spojená s žádnou konkrétní hudbou, proto jsem přitom ra-



Tak tedy je Vibri a jeho milovaný provázek. Hra je volným pokračováním hry Parappa the Rapper od stejného autora. Lepší nebo horší?

ději na žádné hudebníky nemyslel. Nicméně jeden z hlavních designérů hry většinou zkoušel na hudbu Fatboy Slima. Možná že nakonec právě on nějaký vliv na podobu *Vib Ribbon* měl.

Kdybyste měl vytvořit hru ve spolupráci s nějakou popo- vou hvězdou, koho byste si vybral?

Nikdo mě teď nenapadá. Myslim, že by hudba od Jamiroquai dobře sedla tomuto typu hry, nebo třeba skupin Ananisel Mimochoodem Blur právě vydali nové DVD a jeho obálka docela vypadá jako grafika Vibri. Takže možná Blur... ■

SOUDNÝ PŘÍPAD

SLAVIA VERSUS SONY

ŽALOBA FOTBALOVÝCH KLUBŮ PROTI VÝROBCŮM HRY.

Vánoční rozruch kolem fotbalových her bude mít letos možná poněkud odlišný nádech. Záleží to na tom, jak dopadne žaloba několika klubů a fotbalových klubů proti výrobci her, která se právě řeší v Belgii.

Použití skutečných jmen fotbalistů a klubů v některých hrách bude předmětem soudního prošetření. Žaloba se týká významných titulů, jako jsou série FIFA, *This Is Football* a UEFA Champions League. Je možné, že nakonec budou výrobci těchto her donuceni po vzoru ISS Pro pojmenovat hráče zkomolnými, nebo platit zvlášť za licencování



každého jednotlivého jména fotbalistů či klubů.

Předpokládá se, že rozhodnutí belgického soudu bude jakýmsi precedensem, který ovlivní bu-



doucí podobu oficiálních sportovních licencí. Na straně žalujících jsou George Haji, PSV Eindhoven, Vicenza a Slavia Praha. Na straně obžalovaných Sony,

EA, Eidos a Infogrames. Dohromady je požadována satisfakce ve výši 1,6 miliona liber. Softwareové společnosti čelou vězaticí odměnit komentovat. ■



Brno Výstaviště 9.–13. 10. 2000

it_y OK

10. mezinárodní veletrh informačních a komunikačních technologií

www.bvv.cz/invex
invex

Brněnské veletrhy
a výstavy, a.s.
Brno Trade Fairs
and Exhibitions
Výstaviště 1 / 647 00 Brno
Czech Republic
Tel. +420 5 4115 1111
Fax +420 5 4115 3070
www.bvv.cz / info@bvv.cz

BVV

**Veletrhy
Brno**



Měli jsme možnost si Ducati vyzkoušet a musíme říct, že to je tak rychlé, až nám z toho bylo bílé!



NOVÉ MOTORŮV

ITALSKÉ MAŠINY ZABROUSÍ NA PLAYSTATION ACCLAIM OHLÁSIL HRU VYTVOŘENOU S DUCATI

Legendární italské motorky Ducati, tedy značka, jež je synonymem luxusu a rychlosti, se v krátké době objeví na PlayStationu. Vydatel Acclaim totiž chce zachytit věstbu tu rozmanitost „zážitků z Ducati“ a hráčům nabídnout všechny na všech modelech této firmy - od vůbec první motorky Cucciolo až po super moderní MH900E.

Vyvojevatelská firma ATD (Rollcage, Sydney 2000) bude pracovat v těsné spolupráci s Ducati, přičemž záměrem bude vytvořit přístupnou, leč náročnou závodní hru, která by se jen tak neokoukala. Za tímto záměrem chtějí ATD kombinovat arkádový režim s režimem

Ducati Life Mode. V něm úspěšní motorkáři budou odměňováni lepšími motorkami. V Life Mode si tak podobně jako třeba v Gran Turismo budete moci kupovat nově i ojeté motorky a budovat na vás čeká i testy, abyste vůbec získali licenci, jež vám otevře cestu na další okruhy.

Klíčovým aspektem pro životnost hry je systém odměn. Ještě než začnete na jednom z 24 okruhů závodit, můžete si koupit nejrůznější doplňky na svůj stroj. Na všech okruzích se dá závodit v obou směrech a hra bude obsahovat i další souběžné funkce, jako režim rozdělené obrazovky, režim pro dva hráče i jízdu na čas, přičemž by podle vyjádření ATD měla hra bít minimální rychlostí 25-30 framů za sekundu. V obchodech by se měl titul objevit během listopadu.



RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNÁD COIN-OPOVÉ PEKLO? TENTO MĚSÍC: BOOT HILL

PROČ ZBOŽŇUJEME BOOT HILL

Dum dumdum-dum dumdum-dum. Sory, to si jen tak pohrávkou ušlechtilé melodi je. Jejími strotovými arko, toho ušlechtilého se nedivítejších let, který nepsal tento dnes je klasickou arkádou od Midway (1977). A co mělo být zle chyběla polygonální grafika světlého "A" (Gyromera či stejné odvratky Steve McQueen). V Boot Hill byli přece kovboje! A byli to talý půl-ty a půl. A talý obrovský vagon propádlého přímo středem města, takže ony pistolovky byly tak nepředstavitelné. Boot Hill v "lednicím" navazoval na svého sestřinec předchůdce Gun Fuffe, i tak měl i režim pro jedného hráče, kde jste stali proti počítačové pistolovce. Mělník to byl jenom subjektivní dojem, ale třeba to se mělo to, že v "jednom oku" vašeho profilu (to zanechává obraz vělného "Váha Bacha na klatku", "Pál-pál-pál) po letech pobíhání po parcelích a platových pistolovkách "navazoval" za stromy zde byla kónová hra, která odvolala kónové skřovínky se v "občích nas všech, přezně ústavě"

Pete Wilson



PROČ NENÁVÍDÍM BOOT HILL

Člověče kullý? Cože? Boot Hill je krutou připomínkou dob, kdy ambice programátorů krotily rozleptané nedokonalé technologie. Jasně že anižl chřálí ušlechtilou ve stylu Docuho nebo něco s lastovými pastilkami. Ale nakonec museli skočit i na naprosto pozadí a neuvěřitelně hraničnými postavkami. To, co mělo být vesměrnou zábleskem se stala hrůzou zánětlivou podobnou třeba laminárnímu papru. I když je postava náhodně došlo vyřezání diagonální kullý a došlo, že se sam nějaký nepříjemník na pravém kóně obrazovky opatru do tříty "Pravdy kullý nelenaly" za tak pomalu jako třeba v postěžích Splice hřader, jenže to přitom proto, že se na obrazovce nic (ještě) nevidí. Boot Hill prostě neměl tu spásečnou vědu a nějaké hřaderu od něžé mluví, vůbec, bylo to vlastně jen zhrňavčí kóna pro střílečky, které přišly později.

Dan Mayers

Věrníci: Tak ty si myslíš, žeo rychlé? **Pouček:** jak ti ukázu kónové. **Vyřevávající Petu:**



Tony Mott je šéfredaktor světové nehravěznávějího multiiformařtvo henního magazínu Edge.

TEST BUDOUČNOSTI

PROČ VYKRÁDÁNÍ DOBRÝCH FILMŮ POMŮŽE KVALITĚ VIDEOHER

Zda je nějaká videohra skutečně skvělá poznáte tak, že se o ní mluví podobně jako o filmu. Jste třeba v hospodě a říkáte něco jako: „Hele, a co ten kus v Metal Gear Solid, kdy ti Psycho Mantis čte myšlenky za toho, jak si hu ukládá na paměťovou kartu?“ Videohry sice možná dosud nedosáhly úrovně umění, nicméně i tak dokáží oslovit způsobem, že na to léta nezapomenete.

Metal Gear Solid 2 už nakonec významně poznamenal videoherní průmysl, a to hlavně kvůli posledlosti svého autora filmu. Hra doslova přetřeká prvky vytaženými z filmového světa (nevěřili byste, kolik odkazů zde znale oko postřehne). V jiné sféře, například v hudebním průmyslu, by takový přístup byl obdyt jako „vykrádání“, nicméně v videoher tento typ obsahu, pokud se toho ujme schopná ruka, může jenom celé médium posunout kupředu.

Není ostatně náhoda, že míváte při sledování Matrixu občas dojem, že se díváte na nějakou akční videohru. Stejně tak není žádné tajemství, že tým od Reflections, který vytvořil *Drivera*, poslede sledoval filmy s hionikami v autech a právě díky této inspiraci mohl udělat svou dosud nejzajímavější hru.

Metal Gear Solid 2 chce v mnohem větší míře než jiné tituly čerpat z obrovského výkonu PlayStation 2 a z toho, co jsme viděli, je jasné, že videohru a her se díky tomuto titulu ještě více sblíží. Jeden můj přítel, který je spisovatel, mi prozradil, že nejlépsi rada, jakou kdy dostal, byla: „Opisuj, opisuj, nenech si nic ujít.“ Jasně, trochu cynické krédo, ale pokud přinese takovou kvalitu, jakou má Metal Gear Solid 2, pak by jej mělo vzít za své mnohem víc vytvořářů. ■



Cha!Cha! Barney právě dostal Homera svým skvělým trikem - pivním krkutím. Tak takhle nějak vypadá *The Simpsons Wrestling*.

WRESTLINGOVÁ HRA

HOMEROVA ODYSEA

NA PLAYSTATION SE VALÍ
THE SIMPSONS WRESTLING

Díky Fox Interactive se letos o Vánocích Bart a jeho rodinka podiví i do wrestlingového ringu. *The Simpsons Wrestling* totiž bere postavky ze známého seriálu, stává je do ringu a je na vás, abyste bojovali o titul šampiona Springfieldu. Ve hře je celkem 22 postav, z nichž 13 je hratelých, a to včetně simpsonovské rodinky, pana Burnse, Smitherse a mocného Apua.

Ve hře se můžete prokusnout turnajovým režimem pro jednoho hráče, kdy se vám otevrou nové arény i nové postavy. Vedle toho je zde ještě režim pro dva hráče, v němž si můžete zopakovat známé scény ze seriálu. Představte si, co kdyby dal pan Burns Homerovi nakládačku? No, žloutne si na vlastní kůži.

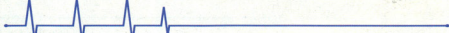
Každá z postav disponuje určitou škálou nádev a háček, které jsou namulovány skutečnými hlasy ze seriálu. Celkem to čítá 240 nádev a rovněž každá z postav má nějaký svůj speciální chvat - jistě vás nepřekvapí, že ten Bartův je pěkně zákeřný. Prostě se máte na to těst.

Navic na vás v ringu čekají power-upy a spousta komických situací. Můžete třeba popadnout cokoládové koblihy a tím हुए zpomalit, Homera sejmout kuzelkami a hodit jej přes provazy a pak si do pusy hodit žvýkačku. Čímž zpomalíte ostatní hráče. Jinak souboje probíhají na různých důvěrně známých místech po celém Springfieldu. Je to třeba hospoda U Vočka, Barneyho kuzelkárna, Kwik-E-Mart i atomová elektrárna. Těšte se taky na Itchyho a Scratchyho. Takže je jasné, že to celé může nabýt pěkně děsivých rozměrů.

The Simpsons Wrestling se na PlayStation přihlíne letos v zimě, což je taaaák strašně daleko... ■

SESTRA BOLEST A JEJÍ ZAKRVÁČENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc naše dobrá Sestra proklévává nejkrvavější hry na PlayStation a diagnostikuje újmy, k nimž by došlo, kdyby se úrazy staly ve skutečném životě. A tento měsíc? *Silent Bomber*...



• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza: Při této explozi by šrapnely zasáhly oči, tvář i celé tělo. Rovněž by došlo k perforaci obou ušních bublin. Tato zranění, doprovázená chemickými popáleninami od napálení použitého v bombě, by byla neuvěřitelně bolestivá a pacient by s velkou pravděpodobností upadl do bezvědomí.

Prognóza: Bude zapotřebí chirurgického zákroku, aby byly z těla vyřazeny cizí částice. Kontaminované látky způsobí v ranách vážné infekce. Hodně se bude šít, pak přijde na řadu plastická chirurgie. Poranění rohovky způsobí únik vodnaté tekutiny, infekce může znamenat např. ztrátu zraku.

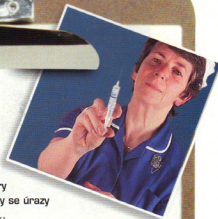


• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza: Tento muž utrpěl četné popáleniny po velké ploše svého těla i obličje. Pokud má obléčení ze syntetických materiálů, látka se žerem roztaví a splyne s popálenou tkání. Rovněž lze očekávat vážné poškození plic a hrtanu.

Prognóza: Tělo bude třeba ošetřit, a to v celkovém umrtvení. Proniknutí kapalin do poraněných míst způsobí ečm, bude potřeba odstranit z poraněných tkání roztažené materiály. Pro vyléčení velkých popálenin bude zapotřebí nastavovat kůži. ■

Ve skutečném životě je Sestra Bolesť sestra Carol Channon.



UCHO!

Ted když je nová verze FIFA hotová, plánují ji EA Sports vydat alespoň dvě další verze, a to do konce tohoto roku. FIFA 2000: World Cup Qualifying Edition bude počítačové vydání zápasů z kvalifikace na MČJ a FIFA 2000-2001: Das New Season.

Podle zatím neověřených informací chystají Codemasters po velkoúspěšném titulu *Colin McRae Rally 2.0* speciální pro český a nizozemský trh projekt *Pierre Luigi Collins EA Komonstár* české verze namloují Pavlína Melicharová a Tomáš Růpka, česká se na potvrzení Jiřího Němce, který stále váhá. Úznavý italský hrdě k tomu prohlásil: „Jsem šťastný, že jsem se stal prvním fotbalovým sušim, který bude mít

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPÍNÁVÉ POMLUUVY...

vlastní videohru. Je to pro mne velká motivace, věžim, že má písátka neklamné fanfý fotbalu a bude se mi dávat jen jako dosavadní Paolův masochismus v Codemasters se bude hra odehrávat převážně v prostředí slonů, velkou inspirací byl film *Léčboum*.

Další zprávy o Marku Webberu a Klausu Himmlerovi, dcevi Němčích usajších, o rekord v hrani na PS (psali jsme o nich v minulých číslech). Minulý týden vyšel zastávkou Guinnessu Kimi Hironaka korečnické po třech dnech z bytu obou chlapců, a konstatoval: „Aui se tomu budete smát, ale ani se tam nedívejte, protože v nově zveřejněný duš“ Osm týdnů na kuku a pro kus rekordů!



FIFA: sága pokračuje.

Rychlý chent pro WWF Smack Down. Jakmile si vytvoříte zápasníka, vložte jeho jméno Big Bad Bob a svůj první zápas svedete proti oblíbené Heleně Růžičkové.

PREVIEW

Tombie musí být stále tak mstičtí. Faktů může být z plátna.



BLADE ARTS

ENIX / LÉTO 2000

Už *Bushido Blade* jasně ukázalo, že i když může být pohyb v plně 3D prostředí na pohled úchvatný, ne vždy se dobře ovládá. Mnoho trojrozměrných bojovků proto stále stavi na vyzkoušené dvojrozměrné hratelnosti, byť obhacene povrchní hloubkou polygonové grafiky.

Originalita *Blade Arts* spočívá v tom, že tuto zaběhanou konvenční odvrhuje a místo ní nabízí šikovný zaměřovací sys-

tém, který umožňuje upnout se na protivníka aktivováním určitého „stánku“. Stačí podržet jedno tlačítko a měříte se kolem nepřítele volně pohybovat, aniž byste si věčně museli dělat starosti s tím, zda stojíte ve správném směru. Jakmile tlačítko uvolníte, nabízí se vám opět plná trojrozměrná svoboda pohybu.

Blade Arts se v Japonsku objeví na podzim, americká verze by měla vyjít později ještě letě. ■

V kompletní hře bude mnohem více aut a rozstřískání.



TOP GEAR DARE DEVIL

KEMCO / PODZIM 2000

Kemco se dosud nejvíce proslavilo svou řadou *Top Gear*, nicméně v Japonsku a Spojených státech je toto jméno mnohem známější než v Evropě. Poslední díl řady by mohl firmu jasněji profilovat na *PlayStation*, ostatně hra samotná má podle všeho blízko ke stylu *Metropolis Race*, který vidíme tak často napodobovaný v mnoha jiných titulcích.

Městské okruhy nabízejí příležitosti zblábnit si zazavodit v New Yorku, San Fran-

cisku a Tokiu. Hra navíc obsahuje i jistý komediální aspekt, přičemž poměr mezi realismem a fantazií leží někde mezi *Drivem* a *Crazy Taxi*. Uvážíme-li, že tyto náre fotky obsahují zjevnou inspiraci z filmu *The Italian Job*, byla by věčná škoda nechat si hru ujít.

Chcete-li se vyhnout nepříjemným modrým, až popedejte po mramorových schodech, zapněte si bezpečnostní pásy. ■

ORIENT EXPRESS

KULTURNÍ FENOMÉN

NAZDÁREK, ROBOTÉ!

SUPER ROBOT DRTÍ TOKIO

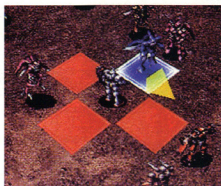
J e velice nepravděpodobné, že byste o těchto hře slyšeli mimo nás časopis, a asi se jí ani v budoucnu nedostane nijak zvlášť velké pozornosti, tedy vyjma specializovaných webových stránek. Nicméně jakmile se *Super Robot Taisen Alpha* od firmy Banpresto objevila na trhu, okamžitě se usadila na čelních místech japonských hitparád, a to z účtyhodnou bilancí 390.433 prodaných kopií. A když se podíváte na fotky napravo, jistě si řeknete, zda je možné, aby se tolik lidí spletlo.

Série *Super Robot* je stará už téměř deset let, debut si odbyla na Game Boyi v roce 1991. Od té doby zavítala snad na každou konzolu na japonském trhu. Ovšem máme-li být upřímní, strategicky laděná hratelnost doznela od doby, co se objevila na Super Fabricu (SNES) v polovině devadesátých let, jen nepatrných změn. Začínáte na bitevním poli, kde rozmístíte své obrty roboty; pak následují primitivní boje, kdy se celé bojiště otrása v horcích dšleších Richtových skály a všude kolem vás létají paprsky energie, a to tak že *Dragon Ball Z* je proti tomu hračka. *Alpha* sice obsahuje několik celkem slušných tricků, například sjednocování a rozdělování jednotek ve stylu *Transformérů*, ale ani speciální playstationové efekty nedokáží skrytý systém, který byl vytvořen již před mnoha lety.

Co si o tom všem má člověk myslet? Pokud skutečně chcete pochopit přitažlivost hry, musíte začít u postav. Předně je hra doslova nabitá odkazy a najdete zde roboty, monstra a mobilní suity snad z každého filmu, komiksu či hry: *Gundam*, *Evangelion*, *Gunbuster*, *Giant Robo*, *Mazing* a dokonce (v letošním vydání) i *Macross*. K tomu si ještě připočtete, že jsou tyto roboti skutečně roztomilí. Často jsou zobrazeni v SD (tj. super deformované) podobě, což se skvěle hodí i pro limitovanou edici určenou pro sběratelé.

Krátce poté, co byla zveřejněna čísla o prodejnosti, Banpresto vydalo zprávu, že už pracuje na pokračování - s pracovním titulem *Super Robot Taisen Alpha 2*. To by se mělo objevit na trhu ještě koncem tohoto roku. A tak pokud chcete pochopit rozdíl mezi japonskými a evropskými paňny, pouště si tuto otázku: kolik her se v Evropě prodává čistě na bázi loajality přítvůčiv? ■

Oblíbené filmy inspirované na scéně *Combinators*. V *Rockbort*. Rozměrné SD provedení se dočela dobře snášejí se senzičnými editami hry a trauzomulm se to líbí.



NOVÉ TITULY

ALICE IN WONDERLAND
ANOTHER WORLD

(AFFECT)

Ačkoliv má být tahle hra inspirována klasikou *Alenou v říši divů*, nepochopíme si na žádnou kapitolu v níž by šly zároveň z karavrieho Carrollova světa ukrást všechnou barvu, zvuk i čas. Musíte vést Alenu v jejím úsilí vrátit Říši divů jí původní charakteristickou identitu. Objevi se zde spousta známých tváří, přičemž ty rostomilejší budou Alenu provázet. Co se týče temnější stránky říše divů, čekáte disneyovský styl. ■



Affect soubor, že Aleno pomůže upoutat „nestrombující zvířata“.

ELDER GATE

(KONAMI)

Konami nebylo spokojeno s tím, jak si vede Sukcedo, a tak vydalo nové RPG, drive pouze mírně propagované na tokijském herním veletrhu. Je to přímočará záležitost plná monster, ale rozhodně neovaví po prvním herní cíli. Celková struktura zůstává zachována po celou hru, náhodně se mění pouze jednotlivé prvky herního světa. A tak nejmeně se máte před sebou s každou novou hrou nové město, mapy a dungeony, ale změní se místo i dějová linie. V červnu se objevilo hratelové demo a dílky nyní už teď po hře existuje slavná postávká. ■



Grifitas vypadá mírně, ale vzruší mezi postaršími miláčky skatolního Nihilku.

ACONCAGUA

(SONY)

Aconcagua je skutečná hora - leží v Argentíně, měří 6,959 metrů a je to nejvyšší vrchol mimo Himalaje. Sony si kolem ní vymyslelo imaginární zemi Merzu. Aconcagua je spíš než o přímém střetu o tom, jak se problémů vyhnout. Máte málo zásob a snažíte se do bezpečí dovést skupinu lidí, kteří se zachránili z letadla, přičemž v patch mání místní vojenské oddily. Následuje honička ve stylu *Cliffhanger*, kdy musíte čelit jak lidským nepřítelům, tak přírodním zvlám. ■



Mnozí pracují a mazalidně vzdávají jsou vy-stavení porádně zážitek - to je Aconcagua.



TOP 5 - PRODEJ



- Dance Dance Revolution Third Mix (Taiten)
- Super Robot Taisen Alpha (Bandai)
- FIFA 2000 (EA/GA)
- F1 2000 (EA/GA)
- Breath Of Fire IV (Capcom)

TOP 5 - NEJDEKAVAMĚJŠÍ



- Final Fantasy IX (Square)
- Dragon Quest VII (Enix)
- Final Fantasy X (Square)
- Metal Gear Solid 2 (Konami)
- Tales Of Eternia (Enix)

TOP 5 - NEJDEKAVAMĚJŠÍ



- Vagrant Story (Square)
- Super Robot Taisen Alpha (Bandai)
- F1 2000 (EA/GA)
- Breath Of Fire IV (Capcom)
- Kessen (Square)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hledem po polygonech.

OTAKU YOUTH
EXPORT VERSUS IMPORT

Tak jste si koupili *Metal Gear Solid* a už se nemůžete dočkat pokračování. Hráli jste *PaRappa* i poslední *Resi* a hoříte zvědavostí, jaká že bude *FFIX*. Nezapomínejte, že to jsou všechno japonské hry, a podle všeho je po našich produktech na Západě stále větší poptávka. Ovšem z nějaké důvodu toto neplatí obráceně.

Některé z hitů vašich hitparád v Japonsku vůbec nevyšly a možná vás překvapí, že třeba *Driver* či *WipOut 2007* se zde objevily až letos na jaře - navíc si ani jedna z nich nijak zvlášť dobře nevedla. Na druhou stranu se už teď chystá japonská verze *WWF Smack Down* a stejně tak *Exciting Pro Wrestling*. Stačí poznamenat několik míst a tyhle hry se jistě budou dobře prodávat, protože wrestling jaksi dobře sedne i japonskému vkusu.

Mnoho japonských společností dosahuje neočekávaných zisků, a to hlavně díky úspěchu jejich titulů v Evropě a Spojených státech. Dokud tyto hry budete kupovat, budete zásobování stále větší škálou japonských žánrů. *Bishi Bashi?* Ano, zanedlouho už budete možná i vy virtuální chovateli dostihových koní. ■

AKHABARA
WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE
PLÍŽÍ NINJA. A S BĚHÁ
NEJNOVĚJŠÍ INFORMA-
CE PRO PĚSMANA...

Podle firmy D3 Publisher není PlayStation jenom o hrani. Jejich nová řada titulů nazvaná *Simple Fantasy IX* dochází Series obsahuje takové programy jako třeba kucharka, jízdni řád, katalog imen apod. - každý z nich za pouhých 1500 jeni (asi 500 Kč). Nástětiť zatím nejméně oznamují žádné programy na výpočet biorytmů...

Square oznámilo, že počít předbáň-ných objednávek *Final Fantasy IX* do šesti čísla půl milionu, a to po pouhých čtyřech dnech. Právě těchto prvních 500.000 křesťevíc dostane jako dárek hračku Yvi jakékoli ocenění její ver-nosti. Společnost přesto odhaduje, že se hra prodá asi o 30% méně než *FFVII*, a to kvůli přesunu zájmu na PS2.

Troce přejítu se novem pokračováním *Monster Farm* a chovatelidko simulátoru *Monster Farm*, přičemž obě jsou určité pro PlayStation. Janom domer Farm se pro celém světě prodalo na PlayStation 2. Nové pokračování pro PlayStation 2 Game Boy.

Konami pracuje na vydání příbhu, k přívzo-vání hra, *Soulguard* i pro PS2. Ten se jmenuje *Soulguard Volume 1: Swordsman Of Harmonia* a vyleje na PS1 letos na podzim.

POUZE V JAPONSKU

HAMSTER TALES 2
(BECK)

I když jsou hry o krmení určeny hlavně pro mladší hráče, s tímto novým simulátorem od společnosti Beck se zase posunul do úplně nových dimenzí. Z padací zvířátek si vyberete svého hřecha, o kterém se pak můžete stát a máte ho nasádk mluvit. Jakmile si začne osvojo-vat slova, bude vám klást nejrůznější otázky. Hra obsahuje i verzi pro PocketStation, nazvanou *Hamster Ayou-hara* („S křičkem vlude“), takže si můžete vyměňovat vzkazy s kamarády a dokonce hrát i hry v měči bu-de váš chlapý přítel vystupovat. ■



SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO?

10. MediEvil 2

„Mrtví vstali z hrobu. A mají pěkné bílou náladu.“
Režie: Tim Burton

DĚJ:

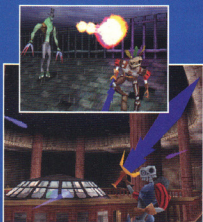
Londýn, 19. století. Starý mrtvolný zárodil Lord Palethorn našel stránky z nějaké staré kouzelnické knihy. A protože je oportunistou ze své podstaty, dal dohromady armádu zombáků, s jejichž pomocí chce ovládnout Londýn a později... ano, i celý svět. Nicméně zároveň probudil z věčného snu našeho hrdinu, sira Daniela Fortesquea. Pokud chce Palethorn svůj záměr dovést do konce, nutně potřebuje zbývajících stránek. A pouze dobrý sir Dan mu v jejich získání může zabránit.

STYL:

Takové anglické *The Nightmare Before Christmas*, trochu okoreněné *Beetlejuice*.

ZELENÁ, NEBO VÝVOJÁŘSKÉ PEKLO?

Zelena, rozhodně. Burton je naprosto úžasný, právě když má šanci kombinovat dětinost s temnými hororovými scenáři, přičemž by mohl snadno oslovit nejen animáční tým, se kterým spolupracoval v *The Nightmare Before Christmas*, a dokonale tak navodit atmosféru věčně zamířeno a temného Londýna minulého století. Mrtvo! jako hlavní hrdina je vždy zajímavým aspektem filmu a namlouvání animovaných postavkách slavnými herci se dnes nosí více než kdy dříve. A proč například nekombinovat animaci a živý děj? Odehrává se to v Anglii, takže lze snadno využít anglických talentů, angličtí (jako je například Depp) a film by se mohl stát hitem skomírajícího britského filmového průmyslu.



Dokáže Johnny Depp zahrát Angličana s rýsy kostička a špatným vkusem pro módu? Pokud zvládne přezkoum...

OBSAZENÍ



▲ Sir Daniel Fortesque – Johnny Depp



▲ Ziv (zárodil) Lord Palethorn – Sean Connery



▲ Professor Hamilton Kit (vypravěč) – Kenneth Branagh



▲ Winston (přítelství) duch z centra Londýna – Dexter Fletcher



▲ Princess Kiya – Liz Hurley

POKRAČOVÁNÍ FOTBALU

ZNOVUZROZENÁ HVĚZDA

KONCEM LÉTA SE MÁ OBJEVIT FA PL STARS 2001 OD EA

Jesté jsme se ani nestáli utěšit z neúspěchu na EURO a EA už plánuje začátek nové fotbalové sezony. FA Premier League Stars 2001 se v obchodech objeví 18. srpna.

Loni získávaly hry řady Stars spíše rozporuplné recenze, přičemž terčem kritiky se ve většině z nich stal systém příhrávek. A právě ten je jednou z několika oblastí, které se vývojový tým rozhodl pro tuto druhou verzi výrazně předělat. Hra si drží systém bodů, který je společný všem hrám řady Stars a v něm tvrdě získané hvězdičky můžete použít buď na zdokonalení vlastních hráčů, nebo na nákup nových.

Hra rovněž vypadá mnohem lépe, stadiony se vyznačují vysokou mírou detailu, a dokonce se zde dostalo i na počasí – toho věčného nepřítelce dobrého sportu. Bez zajímavosti jistě není ani to, že na několika raných animacích, které jsme měli k dispozici, bylo vidět řadu kulturního po řadu či zpracováníviče, což celé hře jaksi dodává na lidském rozměru.

Tih s fotbalovými imitací je dnes nabýt konkurenci přímo k prasknutí a na nové příchozí se pohlíží s laskavým pohledem hladového lva. Nicméně tým pracující na Stars jsté moc dobře ví, že si musí cestu prokázat vlastními silami. ■



EA střílí. Jenže podle a lepší systém příhrávek navazující, že by to tam spasnout mohlo.



Sledujte proměny počasí. FA Stars 2001 je mnohem detailnější než verze 2000, i obranné zákroky jsou přesvědčivější.

KDO VYHRAL V PSM 27?

10X EVERYBODY'S GOLF 2

Ani nejsnadnější otázky za posledních pár měsíců jste zvládli v narostlé pohodě. Nejlepším světovým golfistou soudanými je zarputilejší Tiger Woods (Ray Nicks) řada už jsou pryč, i když stále možná nevěříte i špatně, hodocení prvního dílu Everybody's Golf třeba je stejné jako u dvojky, tedy 9/10 a termíny jsou jasné.

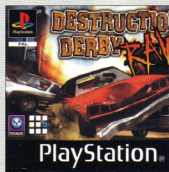
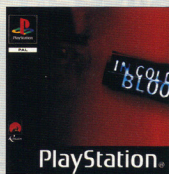
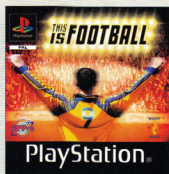
PAR: Příjemný počet úderů nulych k zahrání jamky
EAGLE: Jamka zahrána na dva úderů pood průměr
TEE: Prostor, odkud probíhá první úder na každé jamce

Vítěznou blahopřejeme a všem ostatním přejeme hodně štěstí při losování dalších soutěží:

- ✓ Karel Koleček, Rumburk
- ✓ Dominik Hejtmánek, Praha 3
- ✓ Petr Chaloupka, Hradec Králové
- ✓ Petr Grázler, Zlín
- ✓ Lenka Malá, Ostrava-Ponava
- ✓ Petr Sedvický, Toulum
- ✓ Pavel Tvardik, Olomouc
- ✓ Marek Smolík, České Budějovice
- ✓ René Bejčí, Blansko
- ✓ Jan Buchal, Týniště n. O.



SOUTĚŽ PSM
ART Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6



Tyto a mnoho ďalších her pro PlayStation dostanete u týchto dealerů:

- Praha 1, **Bonton-Land** (palác Koruna), Václavské nám. 1, tel. 02/24226237
- △ Praha 2, **JRC**, nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02/24942507
- × Brno-Mořovice, **PlayStation Club Olympia**, U Dálnice 744, tel. 05/47216930

□ Brno, **Elvia Pro**, Roosovetova 1, tel. 05/42221380 ○ Brno, **JRC**, Břitůvská 7, tel. 05/42221260 △ České Budějovice, **Elcom**, areál PVI, Želovka 1, tel. 038/7747434 × Hradec Králové, **Elvia Pro**, Tr. Karla IV. 663, tel. 049/5514762 □ Jihlava, **Viki s.r.o.**, Palackého 44, tel. 066/7310799 ○ Karlovy Vary, **JRC**, nám. Dr. M. Horákové 16, tel. 0603 213089 △ Liberec, **Elcom, s.r.o.**, Železná 12, tel. 048/5109610 × Litoměřice, **NPB elektronik - CORSO**, Mírové nám. 158, tel. 0416/737174 □ Lysá nad Labem, **TV-Video centrum**, Husovo nám. 172, tel. 0325/514890 ○ Mladá Boleslav, **Elvia Pro**, V. Klimenta 467, tel. 0326/25543 △ Mladá Boleslav, **R+R Planeo**, Kralík 1301/2, tel. 0326/733673 × Most, **CENTRON expert**, nám. V. Mostecké slavy 3, tel. 0359/42376 □ Most, **K + B Multi Media expert**, Chomutovská ul. tel. 035/6100051 ○ Nove Město nad Metují, **Elcom, s.r.o.**, Vratislavovo nám. 100, tel. 0616/618755 ○ Olomouc, **BAZO**, II. Svobody 21, tel. 068/5224773 × Olomouc, **Elcom, s.r.o.**, Horní nám. 13, tel. 068/522435 □ Olomouc, **Promarket**, Tr. 8. května 20, tel. 068/5221533 ○ Olomouc, **Promarket**, Palackého 13, tel. 068/5228580 △ Ostrava, **Elcom, s.r.o.**, 28. října 41, tel. 069/6111811 × Ostrava, **JRC**, OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069/6111912 ○ Ostrava-Hrabová, **Euro Can Morava**, Městská 258, tel. 069/6106244 ○ Ostrava-Ponuba, **Elvia**, Hlavní třída 1017, tel. 069/6910317 △ Pardubice, **Elcom, s.r.o.**, Tr. 17. listopadu 11/221, tel. 040/6614365 × Píseň, **Elcom, s.r.o.**, Americká 21/Jungmannova, tel. 019/7224100 ○ Poděbrady, **Elvia Pro**, nám. Jiřího z Poděbrad 4, tel. 032/42595 ○ Poděbrady, **Jokr**, Jaruskova 170/III, tel. 0324/5770 △ Praha 1, **CENTRON expert**, Nekázanka 19, tel. 02/22423207 □ Praha 1, **Elvia Pro**, Na Pohodí 50, tel. 02/2324263 □ Praha 1, **Elvia Pro**, Revoluční 2, tel. 02/81917290 □ Praha 1, **Elvia Pro Mýslbek**, Na Příkopě 19, tel. 02/24236809 □ Praha 1, **JRC**, Václavského 24, tel. 02/24948511 × Praha 2, **Elvia Pro**, Karlovo nám. 19, tel. 02/24910617 □ Praha 2, **Elvia Pro**, Vinohradská 50, tel. 02/24233125 ○ Praha 4, **Elvia Pro**, metro Budějovická, Oltřachova 1928, tel. 02/81074172 △ Praha 5, **Dalton Zlatý**, Škroupova 1, tel. 02/26511933 □ Praha 6, **CENTRON expert**, Bayvická 8, tel. 02/9124851 □ Praha 6, **Elvia Pro**, metro Budějovická, Oltřachova 1928, tel. 02/81074172 △ Praha 8, **CPT Praha**, U Pařáží 1, tel. 02/83391280 □ Praha 9, **Electricity Centrum Černý Most**, Okružní ul. tel. 0226/917220 × Praha 9, **Elvia Pro**, Prostejšská 61, tel. 02/81054040 □ Praha 9, **FAST**, Podbátarova 61a, tel. 02/86610471 □ Praha 10, **Elvia Pro**, Benešova 42, tel. 02/7742341 △ Prostějov, **BAZO**, Kopeckého 2, tel. 0508/031350 × Táborsko, **Ellex GK**, Křižkova nám. 809, tel. 0361/265174 □ Ústí nad Ohří, **Elektro FRANC**, I. G. Masaryka 122, tel. 0465/925515 ○ Zlín, **HP Tronic**, Škafní 3054, tel. 067/233704 △ Zlín, **JRC**, OD Prior, Masarykovo nám. 6, tel. 067/72114691/ 216 × Žďár nad Sázavou, **Elcom, s.r.o.**, nám. republiky 63, tel. 0616/22949



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.playstation.sony.cz

PSM CHARTS

CO LETÍ
A NELETÍ
VE SVĚTĚ
PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation
Magazin

1. GRAN TURISMO 2
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. MEDIEVIL 2
5. EURO 2000
6. MEDAL OF HONOUR
7. NHL 2000
8. FINAL FANTASY VIII
9. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
10. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
11. SILENT HILL
12. FT 2000
13. MICRO MANIACS
14. DINO CRISIS
15. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Hitparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních listech. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.



USA TOP 5

1. LEGEND OF DRAGON (SONY)
2. TONY HAWK'S PRO SKATER (ACTIVISION)
3. WWF SMACKDOWN (THQ)
4. TRIPLE PLAY 2001 (EA)
5. GRAN TURISMO 2 (SONY)

(zdroj: NPD)



VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0 (CODEMASTERS)
2. WWF SMACKDOWN (THQ)
3. IN COLD BLOOD (SONY)
4. W. CHAMPIONSHIP SNOOKER (CODEMASTERS)
5. HOGS OF WAR (INFOGAMES)

(zdroj: Charttrack)

CELEBRITY
SI HRAJÍ

Trenér anglické reprezentace Kevin Keegan zahání řad z neúspěchu na EURO u televize:

1. PREMIER MANAGER 2000 Infogrames
2. EURO 2000 EA Sports
3. JIMMY WHITE'S CUEBALL 2 Virgin
4. GRAN TURISMO 2 SCE
5. ISS PRO EVOLUTION Konami

MY
SI HRAJEME

Lukáš Kolínský vám radí na naší hotline a hraje:

1. NFS: PURSUE CHALLENGE
2. TEKKEN 3
3. FINAL FANTASY VIII
4. FINAL FANTASY VII
5. SYPHON FILTER 2

ONI
SI HRAJÍ

Adrian Smith z Core Design, nebo chcete-li tatka Tomb Raider.

1. RIDGE RACER V
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. FANTASION
5. CIRCUIT BREAKERS

VY
SI HRAJETE

Jan Krása z Brna si je (a hraje) na maximum.

1. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
2. FINAL FANTASY VII
3. METAL GEAR SOLID
4. FINAL FANTASY VIII
5. TEKKEN 3

Svět her
Presto CS 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her
za výborné ceny!

ADRESY PRODEJN: PRESTO CS. - SVĚT HER

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Zlatnicka 4, Praha 1, 110 00 (Comelo)
- posazí Jiřího Grossmanna, Palácových věží 14, Praha 1, 110 00 (přístup k 6 z Václavského nám. posazí Jaitla)

Hry pouze na PlayStation:

- Truhářská 18, Praha 1, 110 00
 - Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)
- „Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

HRA ZDARMA!

RR TYPE 4



ROLLCAGE II



CW: RED SUN



KARTA



Předplatte si na rok PlayStation Magazin a odměnou vám bude jedna vynikající originální hra zdarma. Možné je si vybrat z trojice skvělých her.

A pokud vám náhodou žádná nesedne, můžete si vybrat paměťovou kartu.

Ridge Race Type 4
Colony Wars: Red Sun
Rollcage Stage II



Nabídka platí do vyprodání zásob!

Neotálejte - už přístě na tomto místě můžete nalézt zcela odlišnou nabídku.

JAK SI PŘEDPLATIT PSM?

Cena ročního předplatného PSM je 2760,- Kč (obyčejná pošta) nebo 2868,- Kč (doporučeně). Zájemci o předplatné PSM ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé: Předplatné PSM, A. L. L. Production, P. O. Box 732, 111 21 Praha 1, (tel.: 02/ 6631 1438, 6631 0936)

Slovenští předplatitelé: Předplatné PSM, L. K. Permanent, pošt. prieč. 4, 834 14 Bratislava, (tel.: 07/ 4445 3711) nebo Předplatné PSM, ABCPress, Vajnorská 134, 834 01 Bratislava, (tel.: 07/ 4445 3334).

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky. **Nezapomíňte napsat svou volbu (jednu ze tří her nebo paměťovou kartu) do zprávy pro příjemce.**

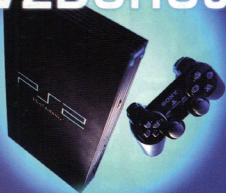
ARCHIV PSM

Každý měsíc vám přinášíme nejlepší novinky, recenze a exkluzivní dema. Uteklo vám něco? Napravte to! Za každá tři čísla čtvrté zdarma!

Objednávku zasílejte na adresu Art Consulting s.r.o., Šantrochova 16, 162 00 Praha 6, popřípadě telefonicky na 02/367950. K dispozici jsou pouze níže uvedená čísla, všechna ostatní jsou již vyprodána! Všechna čísla obsahují CD, cena jednoho čísla je 230,- Kč a každé čtvrté je zdarma. K ceně bude připočteno poštovné, zápiska bude zasílána dobírkou. Nabídka platí pouze do vyprodání zásob.



PS2 VZDORUJÍCÍ



VŠECHNY DŮLEŽITÉ
ZPRÁVY ZE SVĚTA
PLAYSTATION2...

V TOMTO ČÍSLE

NENECHTE SI UJÍT

Nové informace o přenosu FIFA série na PS2 plus zprávy o dalších nových titulcích od EA. **strana 022**



KILLING ZOE

Kojmívi nestačí, že dá světu *Metal Gear Solid 2*, v rukávu má ještě další trumfy. Račte se podívat... **strana 024**



TOHLE MÁ BÝT NEBE?

Cone Design potvrdil *Project Eden* pro PS2 a my máme jako důkaz obrázky... **strana 025**



VE ZNAMENÍ ZMĚNY

Další novinky o pevném disku PS2 a také odpovědi na otázky, zda jednou budeme moci hrát hry v televizi. **strana 026**



PLUS!

SILENT SCOPE KŘÍŽÍ NA PS2... STAR WARS ONLINE, JOHN WOOD DO TOHO JDE PO HLAVĚ... DVD METAL GEAR 2 V PRODEJI... COMMANDOS 2, NEJZHAJEJŠÍ NOVINKY O PS2...



STAR WARS ONLINE

Sony koupilo firmu Verant, což je vývojářský tým online RPG Everquest. Sony tak dalo signál, že se chystá vstoupit na online trh a hrát. Společnost si rovněž jako šéfa divize Sony Online Entertainment pojmenovala Kelly Flocka (dříve LucasArts). Jeho jmenování stvrduje alianci, jejím plodem bude vydání online verze RPG Star Wars pro majitele PS2. Titul by se měl objevit během roku 2001. Hráči budou pohloeni světem Mezihvězdné války, bude je čekat spousta bojů, speciálních misí a dobrodružství. Rovněž se mluví o tom, že by se na PS2 mohli dostat i Everquest.



ZPRÁVY O FIFA

ZAOSTŘENO NA FOTBAL

JE TO FIFA, JE TO PS2 A JE TO ZATRACENĚ DOBRÝ

I když je na trhu nový fotbalový titul FIFA, vypadá legie oficiálně licencovaných hráčů, lépe soutěží i stadionů, i když kolik předtím. Tentokrát si můžete vybrat tým z italské, španělské, anglické a německé ligy, navíc jsou zde i národní týmy a mužstva do 23 let. Rovněž lze sehrávat exhibiční zápasy s týmy z různých soutěží (třeba FC Liverpool proti reprezentaci Francie) a pro nováčky (nebo lidi, kteří se tak docela nevyznají)

totožné, stejně jsou i uhlý záběrů kamery, a protože to je FIFA, vypadá legie oficiálně licencovaných hráčů, lépe soutěží i stadionů, i když kolik předtím. Tentokrát si můžete vybrat tým z italské, španělské, anglické a německé ligy, navíc jsou zde i národní týmy a mužstva do 23 let. Rovněž lze sehrávat exhibiční zápasy s týmy z různých soutěží (třeba FC Liverpool proti reprezentaci Francie) a pro nováčky (nebo lidi, kteří se tak docela nevyznají)

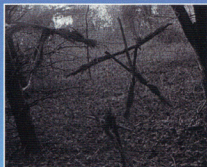
v japonském manuálu) je zde stále tréninkový režim. Graficky hra vypadá naprosto uchvatně a je vidět, že oproti předchozím verzím byl opravdu učiněn krok vpřed. Hráči vypadají přímo skvěle, rychle se pohybují a bez problémů je poznáte - Carbone, stále hrající za Aston Villa, vypadá jako ve skutečnosti a bezchybně je i cop Francouze Petta.

Bohužel davy mohli být trochu barvitější a zajímavější, nicméně i tak v hledišti zahlédnete



KRÁL HONGKONGU

Slavný režisér John Woo, jenž režíroval *Mission Impossible 2* a proslavil se akčními filmy s asijskými bojovými uměními, má začít pracovat na RPG pro PlayStation2. Jeho protagonistou bude poskládaný z postav, které hráli v mnohých Wooových filmech herce Chow Yun-Fat. Nemáme dosud informace, zda bude digitálně naskenován nebo zda dokonce ve hře uvidíme jeho nasamplovaný hlas. Woo má v úvahu herní průmysl už dlouho, nicméně jeho příležitost si na tento titul budou muset počkat až do roku 2002.



ZPĚT DO ULIC

Také Tyto vypustili další detaily ohledně svého projektu *Blair Witch*. Zároveň se objevily zprávy, že by se na PS2 měly objevit hned tři díly. Každá hra by měla stát samostatně, mít nezávislé protagonisty i prostředí, být přibližně bude koordinována. *Blair Witch Volume 1* se bude odehrávat v roce 1941, článek poté, co byl Rustin Parr uvězněn za sedm vražd, které údajně provedl na příkaz ducha nějaké ženy. *Volume 2* se odehrává v roce 1986, kdy jsou nalezeny ostatky těl členů pátrací skupiny a *Volume 3* je umístěno do roku 1786, kdy byla Eily Kennedy odvozena jakožto šarlatánka.



Moderní
futbal: rychlý,
tvrdit, se spousta
gólů. Nicméně FIFA
pro PS2 musí být
pro náročnější
evropský trh
ještě vylepšena.



„Opravdový krok vpřed, hráči dobře vypadají, rychle se pohybují a jdou poznat.“

nějaké to mávání vlajkou a hemžení, což to trochu kompenzuje. Vezmeme-li toho všechno v potaz, hra stále běhá celkem rychle – hlavně střely a přihrávky létají jak rakety – leč i tak v některých pasážích dochází k výraznému zpomalení. Proto jen doufáme, že až bude *FIFA Soccer World Championship* optimalizován pro evropskou verzi, bude na toto dohledně.

Najdete zde i další tradiční rysy série *FIFA*. Zatímco z jistých tradičních televizních úhlů je čas-to možné zhlédnout gól až na poslední chvíli, replay režim umožňuje velmi přibližný náhled v 360°, díky čemuž můžete obraz zmrznout ve stylu *Matrixu*. Komen-

tářní celkem nahodile (vždyť na kolik se nám podařilo vytvořit) a přesně podle modelu *FIFA* jsou letošní popovou hvězdou Jamiroquai.

Takže jaké to vlastně je? Je to *FIFA* pro PS2, přesně takové to je. Všechny režimy, volby, no prostě všechno by předtělano a až na několik drobností i vylepšeno, takže *FIFA* se opět stává klíčovým titulem – vlastně se hraje lépe než PS2 domo ISS, a to už něco znamená. EA silbuje, že bude hra pro přece jen trochu náročnější evropský trh ještě upravena a my vám přinejmenším nepovíme nejnovější informace, jen co se nám podaří si s lidmi od *FIFA* sednout a dát řeč. ■



IT'S IN THE GAME

VŠAK VÍTE - NEJDE JEN O FOTBAL...

I když je *FIFA* přirozeně zlatým dolem EA Sports, společnost tvrdí praconě na všech PS2 verzích svých úspěšných titulů. V minulém čísle jsme vám ukázali forky z *Madden NFL 2001*, ovšem vedle toho u EA pracují na takových sportovních titulech jako *NASCAR 2001*, *Knockout Kings 2001*, *NBA LIVE 2001*, *Tiger Woods PGA Tour 2001*, *NHL 2001*

a *SSX (Snowboard SuperCross)*, přičemž ještě se čeká na licenci na Formulích 1. Můžete se těšit na stejné akuráté statistiky jako dříve (pochopitelně díky licenci), nicméně vědět toho na vás čeká ještě lepší grafika, animace, vyšší rychlost, vylepšená fyzika, vykonanější AI a v případě *Knockout Kings* dokonce i šmybokerky. Už se nemáme dočkat.



Další tituly od EA jsou na cestě: *Knockout Kings 2001* (nahoře), *Tiger Woods PGA Tour 2001* (dole) a *NBA Live 2001* (dole).



ZPĚT DO ULIC

Criverton, tým stojící za Trick-Style pro Dreamcast, pracuje na PS2 titulů inspirovaném scénou se vznešlelem ve filmu *Zpět do budoucnosti II*. Vše se hraje ve *Stunt Squad* a vy hrajete v roli jedné ze dvou postav znásilněných se zachránit své rodné město před bezohlednými staváři. Každá ze sedmi úrovní se odehrává jiný den v týdnu a obsahuje spoustu chaoticky působících misí. Designér Craig Sullivan říká, že toto prostředí „bude mnohem zajímavější než typická skatboardová arena“. *Stunt Squad* se poprvé představí v létě roku 2001.



RAGE V PLNĚ PARÁDĚ

Rage Software oznámilo, že vydá *Wild Wild Racing* na PS2. To je v zásadě off-roadové závodní hra, kdy hráči závodí s jedním z desítek základních vozů, které je možné různě upravovat. Kromě standardního závodního režimu, odehrávajícího se na pěti kontinentech, je tu Challenge Mode, kdy musíte plnit řadu zadávaných úkolů, jako třeba sbírat plamena, abyste se z nich dalo domrasy určitě slovo, anebo dělat nějaké triky s autem. Rage chce mít hru připravenou do evropské premiéry PS2 na podzim tohoto roku.



Elegantní mechaniky design pana Shinkawy.

NOVINKY O ZOE

ROBO TOP

OBJEVUJÍ SE DALŠÍ DETAILY O ADVENTURE HIDEA KJOMIJO ZOE

Když jsme s Hideo Kojimou dělali rozhovor na letošním E3, měli jsme příležitost trochu si popovídat i o ZOE - skratka *Zone Of The Enders*, druhé to hře pro PS2, její vzejde ze stáje *Metal Gear*. Nejmenze z hry režisuje a produkuje pan Kojima, nýbrž v týmu pracuje i designér *Metal Gearu* Yui Shinkawa, který pro tuto adventuru navrhne roboty. Tím svým designem zapadají do tradičtějšího stylu manga a jsou velmi odlišní od organických monster *Metal Gearu*.

„V případě *Metal Gear Rexe* nebo *Raye* jde mnohem víc o zbraně než o roboty,“ říká Shinkawa. „Museli jsme se pohybovat v určitých mantinelech a nama-

vat je jistým způsobem - proto vypadají tak, jak vypadají. Oproti tomu u ZOE jsem dostal absolutní svobodu a mohl jsem si namalovat, co mě zrovna napadlo. A to proto, že do ZOE zapadlo úplně všechno, a tak jsem si to udělal přesně podle sebe a stvořil právě tyhle roboty.“

Vypadají skvěle - jsou to obrovské, přesto však stylové potvory, které se udáné zrodily v Shinkawově sklonině sešitě. Ačkoliv ZOE je akční adventurovou, roboti dostali ve hře natolik významnou úlohu (ovládají se podobně analogově jako třeba *Omega Boost*), že Kojima hru prohlásuje za naprosto nový animátní simulátor robotů.

Příběh se odehrává ve 22. století, kdy kolonizátoři ze Země do-

spěli až na samotný konec galaxie - tito lidé jsou známí jako Enders. Najednou však propuká válka, neboť fanatické skupiny z Marsu, známá jako ZOE, se rozhoduje zaútočit na vesmírnou kolonii Antilla - domov mladého enderského chlapce jménem Leo Stenbuch, jenž je skutečným důvodem tohoto masakru, stejně jako obrovský robot zvaný Jehuty, který se možná ukáže jako spastel lidstva...

ZOE staví na proověřeném talentu takových stálých Kojimova týmu jako Nobuyoshi Nishimura (ilustrátor *Gundam/Pat Labor* a člen motion capture týmu v původním *Metal Gear*) a Noriaki Okamura (hlavní programátor v *Policecans* a režisér velmi úspěšné dramatické hry *Tomeké*). Více informací o ZOE přineseme už brzy. ■

SNIPERSKÁ HRA

KULKA DO HLAVY

SILENT SCOPE OD KONAMI V PUŠKOHLEDU PS2

Přiletěl z ničeho nic jako zbloudilá kulka. *Silent Scope* od Konami se chystá na uvedení společně s evropskou premiérou PS2.

Střílečka je v první osobě, v níž jste postaveni do role odstřelovače, který musí zachránit prezidentovu rodinu před teroristy - to je *Silent Scope*, jak nám byla představena v Červnu, přičemž vše navzdruhu tomu, že je hra dokončená bližší, než se původně zdálo.

Úvodní úroveň je teď plně hotová - vaším úkolem je z jednoho okna zlikvidovat bandu teroristů. Při hraní pohybujete analogovou páčkou zaměřovačem pušky po obrazovce, pomocí tlačítka přiblížujete a oddalujete zaměření. ■ pak funguje jako spoušť.

Příběh vás zavede na střechy domů, posléze dokonce do vzduchu, kdy stříleče z letadla pohybuje mezi mrakodrapy. Po grafické stránce je tento titul dokonalejší ztvárněním arka-

dového jánu. Hlavně díky možnosti zoomu a zamíření střely na konkrétní části těl teroristů. I když ovládá systém pochopitelně v žádném případě nenahradí sniperskou pušku, jakou najdete v automatové verzi, zoomový mechanismus funguje neuvěřitelně věrně, umožňuje rychlý pohyb a je i náležitě přesný. A i když má hra být novou verzí arkádoového originálu, říká se, že bude obohaena o čerstvé minihry a režimy,



Dokonale jako v arkádoové verzi. Jenom tu chybí ta puška.

aby hra - v arkádech sice nádherná, ale krátká a dráhá - byla delší a ještě zábavnější. Pokud se vám líbí střílet teroristy do hlavy, pak jste kapli na to právě. ■





AT SNEŽÍ

Snowboardový titul nové generace od EA nazvaný **SSX (Snowboard SuperCross)** byl potvrzen pro vydání v USA i Evropě. Hra samotná je tak trochu parodií na žánr, který na PlayStation už naprosto zdomácněl. **SSX** obsahuje všechny obvyklé prvky, které najdete u snowboardových titulů, například rychlé zjezdění a nádherné trčky vysoké ve vzduchu, ovšem zvláštní je v tom, že se odehrává v nákolce bazarů a velice barvitéch prostředích.



LÁKÁ VÁS GAME BOY?

Konami oznámilo, že **PS2** verze **Metal Gear Solid 2** bude propojena s verzí původní hry pro Game Boy. Tento krok by představoval vůbec zřídka viděné překřížení formátů. Govick, který stojí za neobvyklými hrou v dějinných videích, Hideo Kojima, naznačil, že obtížnost úrovně druhého dílu by mohla záviset na hráčské výkonnosti v původní verzi na konzole do ruky, Game Boyi. A protože v vlastní zkušenosti milujeme **Metal Gear** na GB jen doporučit, není důvodit, není důvodit, proč to nekusit.

CHYSTÁ SE!

POKRACOVÁNÍ...

Element Ring (Action)	červen 2000
Revelation: Ephemeral Fantasia (Konami)	červen 2000
Warriors Of Might and Magic (Eidos)	červen 2000
Sam Thomas Park (EA)	červen 2000
Rock 2: Revolution (Ubisoft)	červen 2000
MDK: Armageddon (Hemlock)	červen 2000

PRO PŘÍSTÍ ROK

Legacy Of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos)	leden 2001
Navy Seals (Activision)	leden 2001
Major Mayload (Hemlock)	leden 2001
Alien Starbase 2002 (Activision)	leden 2001
Defiant: Secretum Stalker (Activision)	leden 2001
Run Like Hell (Hemlock)	leden 2001
Ferrari 300 Challenge (Activision)	leden 2001
Show Me: Second Coming (Activision)	leden 2001
Big Wave Surfing (Activision)	leden 2001
Gunsmoke (Activision)	leden 2001
Ferrari Grand Prix (Activision)	leden 2001
Street Lethal (Activision)	leden 2001

VYJDOU POZDEJI

Undying (EA)	leden 2001
Revelation: Ephemeral Fantasia (Konami)	leden 2001
Star Wars: Obi-Wan (LucasArts)	leden 2001
Element Blade (Midway)	leden 2001
Grady Gains: Blazing (Midway)	leden 2001
Black & White (Eidos)	červen 2001
Evil Dead: Hell to the King (THQ)	červen 2001
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Konami)	červen 2001
Silent Hill 2 (Konami)	podzim 2001
Mala (Rockstar)	podzim 2001
Silent Scope (Konami)	podzim 2001
Epilogue (Konami)	podzim 2001
Silent Scope (Konami)	podzim 2001
Toy Hawk PS2 (Activision)	podzim 2001
Fantasy (Konami)	podzim 2001
Gunsmoke: Dark Legacy (Midway)	podzim 2001
Silent Squad (Activision)	podzim 2001
Ice (Eidos)	podzim 2001
No One Lives Forever (Fox Interactive)	podzim 2001
Legion: Legend of Exaltar (Midway)	podzim 2001
Virtual Ocean (Ocean Entertainment)	podzim 2001
Techin Blade (Konami)	podzim 2001
Driving Mission Type-9 (Midway)	podzim 2001
Spore: In the Demon's Hand (Capcom)	podzim 2001

BEZ DATUMU

Waypoint	(Eidos)
Head To El Dorado	(Ubisoft)
Disaster	(Ubisoft)
This Is Football 2	(Eidos)
Titanium Control	(Eidos)
Undying	(EA)
Project Eden	(Midway)
Carl's Corgi	(Midway)
Alien: Colonial Marines	(Fox Interactive)
Resident Evil 4	(Capcom)

PEVNÝ DISK PRO PS2

HODNĚ PAMĚTI

BLÍŽÍ SE PEVNÝ DISK PRO PS2

Sony nedávno odhalilo návrhy pro přídavný pevný disk pro PlayStation 2 (**PSM2**), jenž by měl konečně uvést do reálu připravovaný koncept on-line. Zatímco hlavní sérii SCEi Ken Kutaragi navrhoval, že se po bodce zařazení mělo mít kapacitu 20 až 30 GB, další rysující se možnosti je to, že se bude dodávat ve dvou velikostech, a to 10 či 20 GB pro méně náročné a 40 GB pro náročnější.

Nový disk otevře pole novým, vysokorychlostním broadbandovým spojením, na nichž se právě pracuje a které by měly hráčům umožnit hrát multiplayerové tituly vysokou rychlostí. Bude to rovněž znamenat změnu ve vývoji her samotných a změně si i způsobu natáčení nových postav, tratí a dokonce i epizodních her (viz rámeček).

Deje Sony ohlásilo, že se připravuje na otevření své technolo-

gie i jiným výrobcům, což by mohlo změnit konzolové hry navzájem. Jiní výrobci tak budou moci využívat ve svých klonech konzole od Sony Emotion Engine a chip set PlayStation2. Co to bude znamenat pro obyčejného hráče? V důsledku to, že v horizontu několika let si budeme moci koupit televizi s PlayStation2 zabudovanou přímo od výrobce. Televize bude s USB portem, takže ji snadno připojíte k broadbandové připojce a rázem se vám otevře svět pozemních televízí, satelitních a kabelových televízí, internetu a her pro PlayStation2. Parada. ■

Že bychom se už brzy dočkali standardu v podobě PlayStation2 zabudovaného do televize? Za prostě televizi zapojíme a budeme hrát?



SCEE

President Chris Deering

METAL GEAR SOLID: EPIZODA 1?

Epizodní hry na PS2 jsou podle všeho těsně za rohem. President evropské divize Sony Chris Deering nám prozradil, že nová cenová strategie bude podporovat „lišší“ výběr, a namísto 30 úrovní ve hře to bude 30 liber tak možná dokonce 10 úrovní ve hře za 10 liber.

Viceprezident vývojového oddělení Sony Phil Harrison let ještě o krok dál a předpověděl dobu, kdy si budeme každý den stahovat úrovně hry a při jejich hraní se rozhodovat, kterým směrem se vydáe příštího dne. Idea je ta, že se hry se stane něco jako televizní seriál, ovšem protože reakce hráčů budou individuální, bude v průběhu dle docházet ke změnám. To se pak bude v zaměření mluvit o docela zajímavých věcech...

METAL GEAR DVD

CHYČEN V AKCI

METAL GEAR 2 SE OBJEVÍ NA EXKLUZIVNÍM DVD

Konami oznámilo, že letos v létě uvede na japonský trh speciální DVD **Metal Gear Solid 2**. To bude obsahovat kompletní devítiminutovou sekvenci, která

byla představena na letošní E3 (**PSM2B**) - onu sekvenci, při které se přihlížející neubráníli zlám a v ní se Solid Snake poprvé potkal s **Metal Gear Raxem** na cestě na Manhattan.



Bude zde rovněž plná dokumentace z E3, nové ilustrace od Hiroshi Shinkawy plus sekvence ze ZOÉ hry o robotech, kterou Konami rovněž chystá (viz str. 72). To celé vás přijde na 1500 jenů (asi

Můžete si koupit DVD se sekvencí, při jejímž představení měnily měřič na E3 dospělí chlapi propukali v pláč.

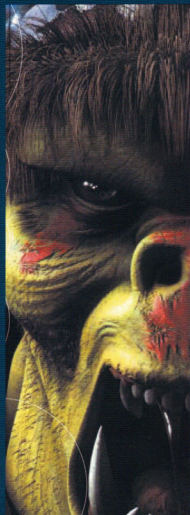
600 Kč) a disk je možné si objednat na webové stránce Konami: www.konamistyle.com. Bohužel k dostání je pouze pro konzole Japonsku, takže pokud nemáte v zálohu strýčka. ■

Odjakživa jste chtěli být...

(můžete zvolit více možností)



... barbarem



... orkem



... agentem



... sextombou

Poznejte sebe sama!

**PRÁVĚ
V PRODEJI**



Srpnové

score

Warcraft III • Diablo 2 • Deus EX

JAK

JAKMILE JEDNOU
PODLEHNETE TLAKU
PLAYSTATIONU, NENÍ
UŽ VÁŠ MOZEK TAK
DOCELA VÁŠ. PROVĚŘ-
TE SI S NAŠÍM 100%
VĚDECKÝM TESTEM
STAV SVÉ PSYCHIKY
A ZJISTÍTE, JAK
DALECE JSTE JIŽ
PODLEHLI HERNÍ
DEFORMACI.



JSTE

PLEASURE
FINISH HIM!
ANEURYSM
HI-SCORE
GAMER OVER
PAUSE
LEVEL SKIP
HEADSHOT
MATERIA
CARNAGE
DUCK
MULTIPLAYER
VOLLEY
LEAP
TURBO BOOST
GRIND
MOTHER
KIKIKIKILL!
HELP

NA TOM S HLAVOU?

Ta sedá skříňka, kterou máte pod televizí, to není jen zábavný hráč. Je to stroj, který neodvratně mění vaše myšlení - a aniž byste si to uvědomili! Věčer za večerem vs uci, jak reagovat na extrémní situace v nejvyšších představitelích rychlostech. Víkend za víkendem se vám vaše pokorné PlayStation zavrtává hlouběji do mozkových závitů a vyvolává změny, jejichž dlouhodobější účinky ještě nejsou plně prozkoumány. **AŽ DOSUD!**

Každý, kdo řídí auto, se rozhodně někdy dostal do situace připomínající *Gran Turismo*, kdy instinktivně při bráni zatáčky seslápá plyn a teprve pak si uvědomil, že vyběrat zákrutu brzděním o cizí auto není na

trase Pyšely - Velká Hledebe příliš obvyklým jevem. A přiznáme si, kdo z nás si při jízdě tramvají, plně potácějících se důchodců, kteří se dožadují námi zabraného místa pro invalidy, nevybavil *Resident Evil*, a kdo z nás nezatočil mít v tu chvíli sbeob brokovnici, aby jim uštěřil invalidní průkaz i s horní částí těla? Jak daleko však tohle herní pomatání zašlo? Do jaké míry může být mentální deformace klasifikována ještě jako „bezpečná“ - a odkud vám hrozí emocionální časovaná bomba? *PSM* se domnívá, že s ohledem na blaho celé společnosti je vaší povinností provést si vědecký test osobnosti. Právě proto vám teď nabízíme následující otázky, které by vám měly pomoci zhodnotit míru ovlivnění vašeho mozku PlayStation. A VAŠE DUŠE!

Násilí ve videohrách: Velká diskuse



Po hraní Quake II.

- a) Cítíte v duši mír a lásku k celému světu.....
- b) Hry vám lhaly. Zastřeleni po pár minutách nemži. Musíte je pracně zakopávat doma na zahrádce.....
- c) Zkousíte přemluvit rodiče, aby koupili větší zahradu.....



Po hraní Age Espes.

- a) Jste rozhořčený a hned se svými spoluvěrci z Greenpeace chystáte protestní demonstraci na ochranu opic.....
- b) Trénujete chytání opic v hospodě.....
- c) „Promiňte, splést se přeci může každý. Jistě sám uznáte, že vaše žena velice připomíná... Jestli jsem jí musel mlátit palicí?“.....

Co vidíte na obrázku?



- a) Motýla.....
- b) Obličej.....
- c) Zrůdnou bezohou a bezkrvou obličej s krvavými očima a nosem větším než celé její tělo. Kriste pane, to je *Rayman*! Dejte to pryč! Maminko!.....

Představte si scénu...

1. Jdete po ulici a najednou uslyšíte, jak se k vám blíží povědomé kroky - je to váš starý známý kámoš opruz. Uřetě bude zas chtít půjčit peníze. Naštěstí vás nevidí přicházet. Vy teď.

- a) Schovává si peníze do ponožky, pak se přinutí k přivítavé grimase a co možná nejvlidněji ho pozdravíte.....
- b) Skloníte hlavu, nahrbíte ramena, upřete pohled na chodník a pokusíte se projít, aniž by si vás všimul.....
- c) Přilepíte se zády k nejbližší zdi, ukryjete se ve stínu, dokud neprojde kolem, pak vyskočíte, zaútočíte ze zadu a s křupnutím mu zlomíte vaz.....

2. Vyrážíte na exotickou dovolenou za historickými vykopávkami. Co byste si přáli vidět?

- a) Trosky Pompejí.....
- b) Egypťské pyramidy.....
- c) Laru Croft nahore bez.....

3. Právě vás v pouliční rvačce někdo zmátl do kuličky. Co uděláte?

- a) Tváříte se, že teď ho máte přesně tam, kde jste chtěli.....
- b) Použijete starou indiánskou fintu - brečte a prosíte o milost.....
- c) Jste v pohodě. Ten bude ještě litovat, že se do vás navážel - jen co si konečně vzpomene na to kombó, kterým se vysílá fireball.....

4. Pan lékárník vás informuje, že momentálně na skladě nemá žádný zásyp na nohy. Co uděláte?

- a) Zkusíte jiný obchod.....
- b) Začnete se mýt nohy.....
- c) Vysajete z lékárníka magli a uzdravíte se kouzlem Nesmrd.....

5. Nemáte lístek na koncert své oblíbené skupiny. Co uděláte?

- a) Pokusíte se ho vysomrovat od některého z návštěvníků.....
- b) Pokusíte se vlísat do přízné hliďace tím, že mu půjčíte svoji přítelkyni na hraní.....
- c) Pokusíte se kolem hliďace proklouznout v lepenkové krabici.....

6. V baru na druhém konci města máte schůzku s obchodním partnerem.

Potřebujete se tam dostat co nejrychleji, zvolíte tedy:

- a) Pojedete autobusem.
 b) Vezmete si taxi.

c) **Dosprintujete na nejbližší silnici, donutíte projíždějící vozidlo zastavit, vyhodíte řidiče, vypálíte co nejvyšší rychlostí a budete se snažit přejet co nejvíce chodců**

Co když...

7. Snažíte se přijít na kloub podivným zvukům, které se ozývají ze sklepa a apozorujete sličkou černou krysu, jak běhá proti vám. Co uděláte?

- a) Dáte se na rychlý ústup a pak zavoláte místní deratizační stanici.
 b) Zaženete zvíře na útek hlasitým zpěvem písní skupiny Lunatic (humáně! Jediní můžu použít kopanec)... Koneckonců to, že je to jen krysa, neznamená, že postrádá hudební citlivost.
 c) Nenecháte se zmást neškodným obalem. Krysa je určité zmutovaná a každou chvíli se promění v nechtuch, pětímetrové monstrum. Patrně už stihla nakazit všechny v domě. Je nutné všechny pozabíjet dřív než bude pozdě!

8. At to zní jakkoliv nepravděpodobně, setkáte se tvář v tvář s obrovským, oheň dšícím, lidí popajícím robotem s laserosými očima, který má očividný zájem na vaši smrti. Je šestkrát větší než vy, má silu 200 muzu a takovou výzbroj, že by kildně mohl zničit celý kontinent nebo i sedm. Co uděláte?

- a) Omdlíte.
 b) Pokusíte se mu vysvětlit, že mír a... teď si zrovna nevzpomínáte na to druhý... no prostě zvířetě nad... tím... Pak radši omdlíte.
 c) Jenom sedm kontinentů? A kvůli takovému křiplovi jste museli vstát od Xery?

9. Vzbudíte se po dlouhém období bezvědomí a zjistíte, že jste v neznámém dřevěném domě, o který pečuje krásná žena. Ta vám prozradí, že na její vesnici nedávno zautočili žáci zřejšeho zlého pána. Co na to řeknete?

- a) „Tak dost srandý, milostivost. Nechte té šaškárny, než zavolám příslušníky.“
 b) „Sakra, měl bych přestat michtat heroin s gumovými medvídky.“
 c) Nezdružujete se mlúvením a hned si

v praxi ověřte, jestli vám za z násilného klesnou body skúlu Přesvědčení.

10. Octnete se v koutě temného opuštěného hradu a ze všech stran na vás dotírá banda krvežíznivých zombíků, co uděláte

- a) Takhle velký hrad prostě musí mít únikový východ.
 b) Vzpomenete si, že jste po rodičích vlastně katolík a zkusíte se modlit. Bohužel, jediné modlitby, které vás napadají, obsahují slova jako „Můj vládče temnot“, „krev stříká“ a „sex z kozíem“. Jo, nemě-

Už jste někdy...

- Považovali svůj batůžek za inventář?..... **Ano/Ne**
 Snažili se někdy najít slabšinu svého šéfa?..... **Ano/Ne**
 Přistihli se, že při pohledu na bezpečnostní kameru saháte pro pistolí?..... **Ano/Ne**
 Hážíte po přehliždějících autech slepice a leklé ryby?..... **Ano/Ne**
 Snažíte se rozmlátit všechny bedny v okolí, jestli v nich nenejdate náboje?..... **Ano/Ne**
 Dožadovali jste se někdy v hospodě sejoavní pozice?..... **Ano/Ne**

- II Jste totiž poslouchat black metal.
 c) Vkrádež se vám do oka stáa dojetí.
 Všichni vaši známí z Resident Evilu zaskočili na kus řeči. Vytahujete z příhrádky povšádnou motorovou píli poděpsanou samotným Bruceem Campbellem a nahodíte ji.
 Mejdán začíná.....

POČÍTÁNÍ SKÓRE

JE ČAS ZHODNOTIT VAŠE ODPOVĚDI A ODHALIT CELKOVOU MÍRU MENTÁLNÍ ODOLNOSTI (MMO). JAK MOC SE VÁS MOZEK PODDAL VLIVUM, JIŽ BYL PŘI HRANÍ HER VYSTAVEN?

Vždy jeden bod si přičítáte za každé zaškrtnuté C a také za každé „Ano“ v rámciku Už jste někdy.

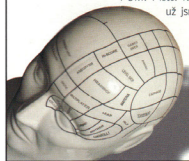
Počet bodů	MMO	Vyhodnocení
0	Vysoká	Plně ovládáte své mentální pochody a vaše playstationové zážitky se na vás nijak hlouběji nepoděpsaly. Je vidět, že jste to hrani pékně flákali!
1-3	Střední	Vaše odolnost vůči zážitkům z herního světa je malinko snižená - schopnost odputat se od nich však zůstává ve zdravých mezích. Zamyslete se nad sebou.
více než 4	Nizká	Pozor! Pozor! Patříte k nenapravitelným pařanům a hrozí vám velké nebezpečí stráty mentální integrity. Vypravte se k nejbližšímu psychiatrovi, který by vám měl a své polygonové návky vyhnat z hlavy pomocí obtížné terapie složené ze skotských stříků, elektrošoků a vymývání mozku novým jarem s vůni citronu. Věřte nám, vážíme si vás. Ale raději nám nevolejte.

At už jste dopadli jakkoliv, nemějte obavy. PSM věří, že dlouhodobé používání PlayStation přivně působí na myšlení, vynalézavost a představitost. Ale máte-li víc než čtyři body, stejně nám nevolejte.

Mentální aritmetika

PodáPilo se vám nasbírat hodně „čekček“? Gratulujeme. Jste všísnatí jedinci, naprosto posedlí videohrami. Pokud se vaše schopnost psát ještě nezužila na napsání vlastního jména do tabulky vítězů, popište nám svou posedlost maximálně 25 slovy a my nejšťavnatěji popis odměrně skvělou hrou, která je zároveň nejovševnějším psychologickým testem: Resident Evil 3. Své výpovědi zaslejte pod heslem „Magor jsem a magor budu“ na obvyklou adresu PSM. Pište. Nevolejte nám. Stejně

už jsme pro jistotu nechali odpojit telefon a odřizli telefonní dráty. A taky jsme se odstěhovali a ohlučili, takže nám nevolejte. Nevolejte nám ani nikomu jinému. Nikdy. ■



NOVÉ ČÍSLO ČASOPISU...



Filmové kočičky John Woo Rebel Mel Monstra a zrůdy

Plus:

Kompletní filmový servis

Recenze premiér, soundtracků, VHS a DVD

**ŠESTÉ ČÍSLO
TOTAL FILMU
JE PŘÁVĚ V PRODEJI**

**39
Kč**



JMENO:

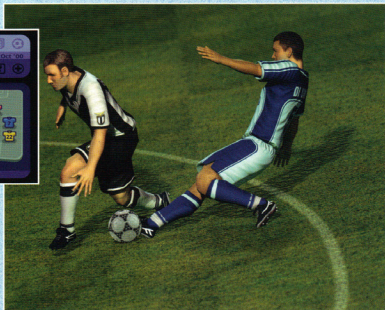
LMA MANAGER 2001

POZNAMKA:

**CODEMASTERS
POKLÁDÁJÍ ZÁKLADY
PRO PŘÍŠTÍ SEZONU.**

SPECIFIKACE

STYL:	Fotbalový manager
VYDAVATEL:	CodeMasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Podzim
HOTOVO:	65%



Trénujte práci jak v poli, tak v pokutovém území (nebo prostě nechte hlavního trenéra, aby to odřízl za vás).

O kamitý úspěch *LMA Manager* v rámci žánru fotbalového managementu bylo, jako by u nás vyhrál ligu Liberec nebo Blšany. Hra se vynořila odmluk, zametla se silnicí s počínající podniky EA, Edosu a Infragames a stala se nejvíce senzací od doby, kdy Manchester před dvěma lety sensačně zvítězil nepřítelný stav ve finále Ligy mistrů. Nyní budou CodeMasters bojovat o udržení přední příčky v ligové tabulce.

Stejně jako Alex Ferguson každý rok nakupuje nové hráče, aby posílil své mužstvo, producent *LMA* Simon Fryther vybíval svého šampiona několika novými prvky. „Nechtěli jsme vytvořit jen standardní pokračování s updatovanými statistikami, takže celá hra dostala od hlavy až k patě nový design“, říká. „Jednou z nejnepřednějších změn je zhléd hry. Máme teď nový, jasný, moderní vzhled, který si podřídil přístup přes směrová tlačítka. Nová podoba se promítá i na dějové obrazovky, které teď vypadají jako interaktivní televizní kanál. Díky tomu všemu je teď hra mnohem přístupnější a snáze se ovládá.“

„Značného vylepšení se dočkalo také AI zápasů, aby dokázaly vystihnout všechny nuance všech taktických pohybů“, pokračuje Simon, ne bez nadšení pro toto téma. „Podarilo se nám dosáhnout větší rozmanitosti a realističnosti 3D animací, takže je

rozdílní patrný na první pohled. AI řídí kompletní simulaci zápasu a funguje lépe, než jste kdy viděli v jakékoliv akční hře.“

LMA Manager se soustředí na rozvoj individuálních schopností jednotlivých hráčů, ale vydání 2001 klade důraz na kombinaci dovedností, vytvářet a týmové hry jak v poli, tak v penaltovém území a pomáhá vám tak procvičovat příhrávky a pasy. Pokud by toho na vás bylo i ostatními povinnostmi, jako je podepisování nových smluv a uklidňování výskvěle velení, moc můžete trénink zájmyk světit hlavnímu koučovi.

Klan gaučových manažerů najde v *LMA 2001* více než 300 klubů a 8000 hráčů, na seznam přibylý tým ze Skotska a evropských pohárových zápasů. Aby měl Simonův tým jistotu, že jsou všechny zářezné zápasy fide a realisticky prezentovány, obrátil se na League Manager Association, která hře také propůjčila název.

Ovlivní všechny tyto změny snadnosti zvládnutí celé hry? Zřejmě ne. *LMA 2001* byla vytvářena se záměrem přinést přístupnou hru s detailností nevidanou ani na PC. Myslíme, že teď máme nejlepší hru v oblasti fotbalového managementu na všech platformách.“ Takže CodeMasters vedou 20. ■

Steve Merritt



Celá hra dostala v novém vydání i nový design s několika informačními obrazovkami.

PROFIL

SPOLEČNOST:	Blitz Games
JMENO:	Simon Frytherch
ZAMĚSTNÁNÍ:	Producent/šéf týmu
HISTORIE:	U CodeMasters začal na hře Pete Sompas Tennis. Vloni se stal producentem první hry <i>LMA Manager</i> .
VLIVY:	Tým kopudví přiláhl nezkoumal jiné manažerské hry. Vydání 2001 byl spíše ovlivněna webovými stránkami a interaktivní televizní designem.

CITAT: **„Celá hra dostala od hlavy až k patě nový design.“**

JMENO:

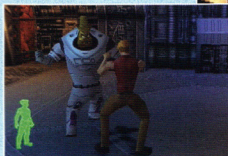
TITAN AE

POZNAMKA:

STAR WARS SE POTKALY S MANGOU A CHUDÁK MATKA ZEMĚ SE OTRÁSLA V ZÁKLADECH. TITAN AE NA TO JDE BEZ OKOLKŮ.

SPECIFIKACE

STYL:	akční adventure
YDVAWELE:	Fox Interactive
VÝROBCE:	Blitz Games
DATUM VYDÁNÍ:	1. listopad
HOTOVO:	72%



Filmu propůjčili své hlasové talenty Matt Damon a Drew Barrymore, nicméně ohledně hry to dosud není potvrzeno.



Můžete hrát jako Cale a být "tvrdák" a nebo jako Akima a být lepší pilot.

Mark Donald

Co to vlastně znamená ta zkratka AET? Podle všeho 'After Earth' (neboli po česku 'Po Zemi' - miněno po jejím konci). Náš matička Země totiž dostala pořádné na zadek, od rasy vetřelců známé jako Drej. Lidstvo pak bylo rozpráskáno po galaxii, přičemž našincům nezbylo, než žádat záměrně mizomizantý o nějaké ty drobné, a když nedají, tak alespoň o cigu. Pak se ale na scéně objevil hrdina jménem Cale. To pouze on zná tajemství strácné lidi Titan, která může lidstvo spasit.

To je pořádný příběh, nicméně ve hře by jeho zápletky měly být výraznou rolí, protože hra se nechala inspirovat stejnojmenným animovaným sci-fi filmem (v Evropě se objevil letos v srpnu) společnosti 20th Century Fox (blíže o detailech na straně 28). Zda na příběhové lince skutečně záleží, jsme se zeptali Philpa Olivera, vykonhoého ředitele softwareové společnosti Blitz Games. „Dějová linie filmu šla do hry transformovat překvapivě dobře. Ve filmu se s hrdinou setkáváme na několika kosmických lodích různého typu, na nich navštěvuje četná a velice zajímavá prostředí. Abychom to vše dostali do hry, přišli jsme na nápad udelet dva na první pohled odlišné herní styl: tím prvním je akční adventure ve třetí osobě obsahující hádanky, spoustu prozkoumávání a také četné bojové scény, jak se zbraněmi,

tak bez nich. Tyto sekce jsou pak propojeny trojztrémovou střelkou, v níž hráč ovládá nejrůznější kosmická plavidla, přičemž každé má specifické letové vlastnosti i vzhled.

Zajímavé. Hry, které se snaží o dvojí početí často končí jako propadák, nicméně sci-fi stojí a padá se štváraty zobrazené techniky. Oliver nám k tomu řekl: „Čelá hra je doslova zamořena zbraněmi - najdete zde pastí, miny, granáty, plamenomety i zbraně s vetřelckou energií. V jedné úrovni dokonce můžete své nepřátele likvidovat nalezenou čelisti mrtvého vetřelce.“ Pak tu na vás čekají lodě, což mohou být malé a obratné bitevní moduly, mohutné bitevní křižníky anebo dokonce „spíše taková vetřelcká věc než skutečná kosmická loď“, jak říká Oliver. Tentyž přístup k letovým/střelčkovým prostředím a ukolům se přenesl i do samotných misí. „To, jak úspěšně hráč dokončí předchozí sekci hranou ve třetí osobě, má bezprostřední vliv na jeho následné zacházení s kosmickou lodí. Na jedné úrovni dokonce hráči ovládají silně poškozenou loď, která mří do zemské atmosféry a jejíž ovládání se se vzrůstajícím poškozením stává stále obtížnějším.“

Jenom doufáme, že hra vyjde včas, dokud budou mít v živé paměti film. ■

PROFIL

SPOLEČNOST:	Blitz Games
JMENO:	Philip Oliver
ZAMĚŠTNÁNÍ:	Výkonhoý ředitel
HISTORIE:	Zkušenosť: Philip s bratrem Andrewem dělá hry od roku 1981. Společně rovněž založili r. 1991 Blitz Games.
VLIVY:	Sekce ve třetí osobě lze přirovnat k Tomb Raiderovi, zatímco lineární střelčkové části se nespojují ve značení Starwar nebo Omega Boost.

CITAT: „Nepřátele můžete likvidovat nalezenou čelisti mrtvého vetřelce.“

TÉMA



Palmy, tak tohle určitě nebude Ostrava. *Driver 2* vás zavádí do proslulého Las Vegas.



SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Infogrames

Výrobce: Reflections

Počet hráčů: 1 až 2

Datum vydání: Listopad

Formát: PlayStation1

Stejně nevyhnutelně, jako den strídá noc, jako po flámu přichází bolení hlavy, existují jisté pravdy týkající se videoher -

FIFA bude jedničkou ve fotbale, velikost *Lariny* podprsenky se bude stále zvětšovat a pokračování budou horší než originály. Když se z *Hitu* stává *Hit 2* a posléze dokonce ještě *Hit 3*, nemůžete to dopadnout jinak, než že pokračování hry prostě ztratí cestu. Nikdo neříká, že takové *Gran Turismo*, *Tomb Raider*, *Colin McRae* apod. neudělají během těch let obrovský krok vpřed, nicméně může někdo s klidným srdcem prohlásit, že je *Gran Turismo 2*, jakkoli je to nezapochybitelně lepší hra, nacházet stejně jako původní hit od Polyphony? Tak schválně.

Tim se dostáváme k *Driverovi 2*. Proč všechny ty záporů? Za to mohou u Reflections - nebo spíše za to může pán, který nám zrovna po naší pravé ruce ukazuje novou hru s auty, výkonný ředitel Reflections Martin Edmondson. „Snažíme se lidem poskytnout nějaký skutečný důvod, aby si šli pokračování koupit, nejde nám o to přihodit pouze pár extra tratí,“ vysvětluje muž stojící za originálem, jehož se prodalo na 4 miliony kopií.

TEXT: Mike Goldsmith Foto: Martin Burton

OHNIVÁ KOLA

MINULÝ ROK SE DOSLOVA ODNIKUD VYNOŘIL *DRIVER*, ABY SE STAL NEJŽHAVĚJŠÍM HITEM NA PLAYSTATION 2 ZA ROK 1999. DOKÁŽE BYT O 12 MĚSÍCŮ POZDĚJI JEHO POKRAČOVÁNÍ STEJNĚ ÚŽASNĚ JAKO ORIGINAL? ABYCHOM TO ZJISTILI, VRÁTILI JSME SE NA MÍSTO ČINU.

S pokračováními to nemá Edmondson lehké, a být je jeho nová hra bezpochyby právě pokračováním úspěšného originálu, je pevně rozhodnut udělat z *Drivera 2* víc než jen vatu, která by vyplnila mezeru do doby, než bude fada na PlayStation2. Od animace postav k designu silnic, od rozhodnutí Reflections odklonit se směrem k většímu realismu až ke skutečnosti, že Z TOHO ZATRAČENÉHO AUTA MŮŽETE I VYLÉZT - vše navěšuje tomu, že až se *Driver 2* letos v listopadu objeví na trhu, rozhodně nebude strádat kvůli oně strašlivě dvojce na zádech. Důkaz? Tak nějaká fakta...

Příběh

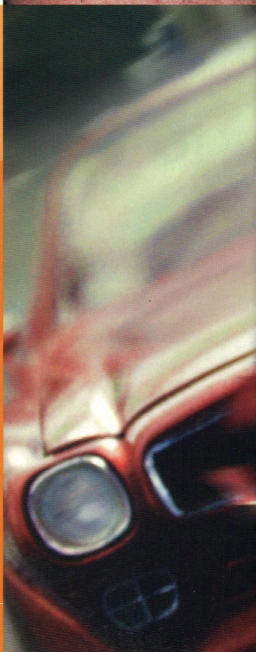
Hlavní agendou za dějem *Drivera 2* je podle Edmondsonových slov snaha „udělat hru výkonnější a vtáhnout lidi domů!“. To

znamená nové postavy, nové dějové zápletky a především spoustu nového dobrodružství, které čeká na toho hlavního muže - Tannera.

Hra začíná v Chicagu, kde to právě vyvádá na značnou změnu rovnováhy ve zločineckém podsvětí. Pink Lenny, úslunný účetník nechalánv prosliého amerického krále podsvětí Solomona Caina, se právě chystá prodávat křivoce informace Cainovu nejvládnějšímu konkurentovi, jímž je záhadný brazilský gangster, jehož jméno dosud neprozradíme. Tanner a jeho parák Tobias Jones proto musejí znoví jít do toho, v útajení se postaví na stranu Solomona Caina, pomocí mu najít Pinka Lennyho a tak všem překazit plány - během příběhu se dostanou do Havany (Kuba), Las Vegas a nakonec i do Ria.

Kde se chová Pink Lenny? Prohlédne Caine Tannerovy skutečné motyvy? A kdo je

„Nové postavy, nové zápletky a hlavně nová dobrodružství pro hlavního hrdinu Tannera.“



„Driver 2 rozevřel svou polygonovou náruč, aby v ní uvítal mezinárodní zločin.“



Nejenom že si můžete vyzkoušet takováto monstra, ale trochu se i procvičíte v realtém. Vidíte to logo Diesel?



onen záhadný brazilský gangster? Reflections prozatím rečteří nic prozrazovat – rozhodně vás toho ale čeká víc než jen zuřivě mačkání jednoho tlačítka a následné přeskačování do další míse (což autoři sami považují za největší chybu originálu). Nejenom že je tato záplečka na způsob *Gaunerů či Francouzské spojky* mnohem zábavnější než skečovitý příběh původní verze, nýbrž je vyprávění doprovázeno kompletně předělávanými stříhovými scénami, takže teď se můžete těšit na detailní animaci obličeje rýsů a synchronizaci pohybu rtů s namluveným zvukem.

Města

Zatímco v původní hře se vše odehrávalo výhradně na území Spojených států, druhý díl hry svou polygonovou náruč poněkud rozevřel a na scéně uvítal fenomén zvaný mezinárodní zločin. Tannerovo pátrání po Pinku Lennym jej zavede z Chicaga do Las Vegas, pak do Havany a nakonec do Ria, kde na něj čeká velké finále. Zatímco většina vývojarů by si vybrala třeba Londýn nebo Paříž, Edmondson dal podle svých slov přednost „větší rozmanitosti“. Každé město ▶

AUTA? SPOUSTA!

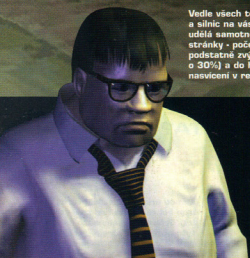
SKOČTE DO AUTA! NEBO DO SANITKY. A CO TŘEBA SKOLNI AUTOBUS? A NEBO...

Zatímco originál zůstával věrný silným horkáčkům ze sedmdesátých let, *Driver 2* obsahuje víc než jen tyto očekávané stroje. A tak si nejenom můžete vyzkoušet taková monstra, jako třeba Chevy Bell Aire v Havaně („Ono se tam v těchhle autech skutečně pořád jezdí,“ douká se Edmondson), ale Tanner může ujet jakýmkoli vůz ve hře. A tak můžete usadnout za volant kamionu, požární vozu, ambulance, autobusu nebo nákladáku. Autoři sice ještě musejí zapracovat na fyzice každého modelu, leč i tak už je teď jasné, že honička po Chicagu v sanicce bude jedním ze skvělých momentů hry. Kam jsme jenom založili tu kartičku od pojišťovny?





Vedle stěch těch nových aut a silnic na vás počkává dějem udělá samotné zlepšení vizuální stránky - počet polygonů byl podstatně zvýšen (u aut až o 30%) a do hry bylo vlozeno navícemi v reálném čase.



„Čekají na vás čtené objížky, zákoutí a taky zkratky, díky kterým můžete Lennymu nadjet.“



OBSAZENÍ

POSTAVY, KTERÉ NAJDETE V DRIVERU 2

Zádný příběh se pochopitelně neobejde bez postav. Ty v původní verzi hry byly spíše parodií než skutečnými postavami. Tentokrát se ale můžeme těšit, že hra bude mít více z *Francouzské snajky* než ze *Starkey a Hucche*, tj. bude mít větší míru realismu a více emoci. Postavy vás prostě doopravdy budou zajímat.

JMÉNO: TANNER
Charakteristika: Řidič, hrdina, American, třicet a něco, tvrdý chlap, atlet, neobjevený.
Přípomínka: Trochu Roberta Redforda, hodné Clintu Eastwooda.

JMÉNO: TOBIAS JONES
Charakteristika: Tannerův parťák, American, třicet a něco, spolehlivý.
Přípomínka: Eddie Murphyho a Willa Smitha (ale sympatičtější).



JMÉNO: PINK LENNY
Charakteristika: American, zrádný, stíky, táhne mu na 40, má nadšou, nervozní, poť se.
Přípomínka: Tlustou věz slázkého daňového týpka z *Nedotknutelných*.

JMÉNO: SOLOMON CAINE
Charakteristika: Boss, hlavní muž v Chicagu a Las Vegas, svanový American, pletišty, velký.
Přípomínka: Samuela L. Jacksona a Al Capona.



JMÉNO: JERICHO
Charakteristika: Cainův zabiják, American, inteligentní, brutální, silný, vztoklý.
Přípomínka: Christophera Walkena.



JMÉNO: ALVARO VASQUEZ
Charakteristika: Rika se, je právě tohle by mohl být ten záhadný brazilský gangster...
Přípomínka: Těško Pict...

► obsahuje asi 30 kilometrů silnic, na 150.000 budov a předmětů (oblasti jsou mnohem rozlehlější než města v původní verzi). A nejenže se ze zvýšila kvantita, nýbrž i kvalita. „Počet polygonů ve scénériích se zvýšil zhruba o 20%,“ prozrazuje Edmondson. To dokonale souzní s deklarovanou touhou po větším realismu a mělo by vyřešit menší grafické neduhy, které sužovaly originál.

Další zlepšení - podle Edmondsonovy mantry „optimalizovat, optimalizovat, optimalizovat“ - spočívá v tom, že mnapy měst se teď automaticky odtáčí podle směru, jímž se právě ubíráte. Tady máme nádherný příklad pozornosti, jako u *Reflections* vsunuli téměř nejmenším detailům, nicméně tato změna má i praktický důvod. Jaký? „Nejrychlejší cesta není vždy ta nejkratší,“ vysvětluje Edmondson. Čekají zde na vás četné objížky, postranní uličky, zákoutí a taky zkratky,

díky kterým můžete Pinkovi Lennymu nadjet. A tím se hladce dostáváme k...

Silnice

Schválně kouk z vás si všimí, že původní *Driver* neměl zakřivené silnice, ale pouze pravoliché zatáčky? Nikdo? Možná proto, že jsme všichni měli pině ruce práce zvládnout ty obraty o 90° s pomocí ruční brzdy. V *Driveru 2* budete mít krajiny skutečně zahrnuté silnicí. Nejenom že se tím města stávají zajímavějšími, ale i v kombinaci s větším počtem extra aut to přispívá k tomu, co Edmondson nazývá „*Jalibus vic. Gray Turbina*“. Ne snad že byste se měli těšit na honičky japonských superaut po Taklu, ale jak vysvětluje Edmondson: „Pokud prostě jedete z bodu A do bodu B, je to mnohem zábavnější než v první hře.“ Leč důležitá dodat, že Edmondsonova představa o „zábavnější“ se asi trochu liší od před-

stavy, jakou má většina z nás - člověka napadnou uchvatné skoky přes mosty a salta s obratem o 180°, jeho zase nájezdy a výjezdy na dálnici. V *Driveru 2* totiž musíte najždět a sjždět z dálnic přes doopravdě mimoúrovňové nájezdy a výjezdy. Pokud chcete z dálnice sjet, musíte jet převodšim ve správném smru a dobře najet do výjezdu. K tomu si přidejte větší počet aut (s možnými dopravními zácpami) a hned vám dojde, že uniknout poctačtům bude mnohem těžší.

Hra

Zatímco hra se hraje velmi podobně jako originál (zhruba 50% původního kódu bude převzatá a zůstávají zde i nějaké ryzy, jako třeba režim Director), *Reflections* přidali režim pro dva hráče na rozložení obrazovky. V tomto režimu sice nemůžete hrát jednotlivě mise hry, nicméně oběři přidali několik minihér, než máli zavedení této novinky ospravedlnit. Můžete se tak těšit na honičky, orientáčně laděné jízdy na čas a dokonce i režim Destruction, kde by se mělo představit hned několik nových vozidel (je vám to jasné? auta! a spousta!), a to v nejrůznějších karambolech a následných deformacích, které jenom potvrzují nastoupenou cestu

„Zatímco hra se hraje velmi podobně jako originál, Reflections přidali režim pro dva hráče.“

„Z Director Mode vypadají mise jako skutečné minifilm.“



[Dole] Fakta: Zájem Martina Edmondsona o deformovanou autu začal u tub se zubní pastou a u posediosti seriálem Dukes Of Hazard. Více v příště čísle...



„Tanner může vystoupit z kterékoliv auta, které řídí, a jiné zase ukrást...“

k většímu realismu. Raná verze *Drivera 2*, již jsme měli možnost vidět, nebyla v žádném případě ještě hotová, nicméně přesto jasně ukázala, že nové rysy, například větší počet polygonů a osvětlení vozů v reálném čase, byly přidány, aniž by musela být nějak obětována rychlost.

Ono vylézání z auta

Nenechte se mýlit, *Driver 2* je hlavně o Fizeni – právě to totiž u Reflections umějí nejlépe a ovládnouti už si podrželo své původní intuitivní ladění. V době, kdy všichni, od specializovaných časopisů až po deníky, sáhodruze referují o PlayStation2, by člověk pochopil, kdyby autořům jednoduše duplikovali původní hru, přičemž skutečně nové prvky by si schovávali až na okamžik, kdy *Driver* vjede na PlayStation2, což by mělo být na přelomu let 2001/2002.

Ale tak tomu vůbec není. Reflections hlavně chtěli reagonovat na výtku, že jejich

NAJDĚTE ROZDÍLY

OD FOTOGRAFÍ K POLYGONŮM. DÍKY DŮKLADNĚMU VÝZKUMU. POKUD JE TO VE MĚSTĚ, JE TO I V *DRIVEROVĚ 2*...

Ve vývojářské branži se nepracuje snadno - donesená pizza, kódování, dlouhé noci, uzávěrky, kódování. Ale občas přijde chvíle, kdy to za to fakt stojí. To když třeba Ref-

lections vyslalo své pracovníce, aby přesně zmapovali jednotlivá místa. Výsledky můžete vidět zde, od kasin v Las Vegas až po kubánské hrbitovy zobrazené s úchvatnou mírou detailu, a to díky

hodinám videostopáže a hromadám fotek shromážděných výzkumným týmem. Nicméně neobejde, že v *Driverovi 2* uvídněte Prahu, tam asi výzkumným týmem cest jen tak nenajde.



Nalevo, zadní strana Casina v Las Vegas. Napravo, naprostě totéž.



Nalevo, hezká budova v centru Havany. Napravo... zkuste hádat.

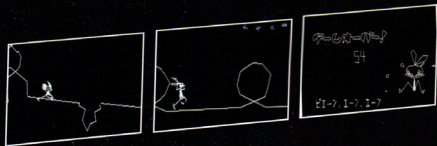
hra je „obyčejné GTA ve 3D“, a tak se zaměřili na hlavní postavu Tanner. ON TĚD MŮŽE I VYLEZT Z AUTA! – jinak to popsat prostě nejde. Ale nečekajte žádného Tomb Raidera v autech – Tanner zvládá mimo auto pouze ty nejjakobnější úkony, jako třeba vypnutí nějakého vypínače – nicméně i tak to svědčí o míře pozornosti, již u Reflections své hře věnují. Tanner může vystoupit z kterékoliv auta, které řídí, přičemž tyto scény zabírají zhruba nějakých 15% obje. Díky této novince může dokonce auta krást. Edmondson dává příklad: „Řekněme, že jste v nějaké uličce a vidíte, jak před vámi třepe škodou a auta a máte si to přivo. Vezmete si pomalý nákladák přímo před nebo se poohlédnete po něm rychlejišim?“ Při podobném rozhodování budete získate, nebo ztratíte životně důležité vteřiny, což znamená, že pokud budete chít hru dohrát, budete se muset naučit rychle rozhodovat. I když činnosti, které Tanner

provádí, jsou celkem primitivní (například zavírá dveře od garáže, nastavuje výšbušiny apod.), každá mise díky nim získává něco z filmových kvalit. Mise začínají i končí s Tannerem mimo auto, přičemž v náhledu v režimu Director vypadají jako krátké filmy. To samozřejmě znamená, že vás na cestách čeká spousta zajímavých novinek, a i když z choda ve hře stále neče přejít (ano, my jsme to zkusili), přece jenom toho mají na práci víc, než jen sedět a chodit. K tomu si připomněme Tannerovu možnost vystoupit z auta a posadit se vedle nich na lavičku a dostanete téměř kompletní realismus, jenž je *Driverovi 2* vlastní.

A to by tak bylo - vic už toho o hře nevíme. Reflections rozhodně nespali na zavřících, vždyť se zvěšili vývojový tým, zvýšili se počet polygonů, a tak je výsledkem hra, která má do nějakého rudného pokračování daleko. „Chceme poskytnout lidem skutečný důvod, aby si druhý díl pořídili.“ říká Edmondson na samém začátku tohoto článku. V listopadu si budete moci na vlastní oči ověřit, zda tomuto slibu dokážete dostat, či nikoliv. My slázně na něj, na toho chlápka, který po naší pravici provádí kouzla v samém centru Havany. ■

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: SCE
 Vyrobač: nanaOn Sha
 Datum vydání: září
 Počet hráčů: 1
 Formát: PlayStation1



VIB RIBBON

DVOJROZMĚRNÝ KRÁLÍK SE POTULUJE PO VISUTÉM LANĚ A V RYTMU BRITNEY SPEARS SI POSKAŽUJE PŘES PŘEKÁŽKY. CO TO MÁ, KSAKRU, ZNAMENAT?

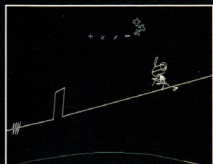
Z chorého mozku tvůrce *Pappa The Rapper*, Masaye Matsury, přichází asi nejoriginálnější a nejbizarnější hra, která kdy byla vytvořena. Myslenka je prostá. Musíte dohlížet na Vibriho - usatého hrdinu hry - na jeho cestě po bílém provazu, mlátit do tlačítek, aby přeskakoval různé překážky, nezamotal se do smyček a dostal se i se svými dlouhými končetinami přes průrvy. A to je všechno.

Vlastně ne tak úplně, ale otázka spíš zni, jak něco tak jednoduchého a primitivního může fungovat v podobě videohry? Během času, kdy jsme si s Vibriho hráli, jsme se s tím králíčkem pěkně skamarádili. Stane se z něj opravdická postava, kterou musíte chránit před záudnostmi provazu. Můžete se ho dokonce pokusit vysřídit do nebes, protože když přeskočíte dostatek překážek, Vibri roztáhne křídla, na jeho hlavě se objeví koruna a dostane se na další úroveň. Zkrátka se stane andělem a přeneše se za hranice svého nebezpečného provazu. Pokud se vám ale dařít nebude, začne se celá obrazovka třást a rozmaže se. Pokračujte v neúspěších a Vib-

ri se přemění v červa. S kostkou místo hlavy. A pak už vás čeká jen smrt. Ve *Vib Ribbonu* jako by bylo cosi filozofického a *PSM* má podezření, že to není náhoda.

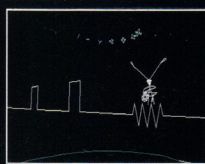
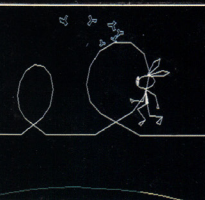
Ale zpátky ke hře. Ovládání je velice jednoduché: čtyřmi tlačítky ovládáte Vibriho pohyby, ať už skače přes propasti, spíhá na překážky, proplétá se smyčkou nebo se vyhýbá hrotům. Až se do hry dostanete, začnou se tlačítka kombinovat, takže abyste se dostali přes zubatou překážku, použijete dvě klávesy. Pro to, abyste se dostali na konec každé úrovně, potřebujete své skoky perfektně načasovat. Postupně se totiž zrychluje tempo hudby a s ním i rychlost, kterou se před vámi vynořují objekty. Vibrimu nastávají krušné chvíle.

Bizarnost *Vib Ribbona* má ale na svědomí především právě hudba. Vibri není ve své pustíně na provaze sám - neustále ho obklopují tóny. Přmo na herním disku jsou účelné nahrávky japonských hudebníků Laugh And Beats, kteří sem přispívají typicky podivnou a neuvěřitelně chytlavou zmetit pípní a píštění. Jinou možností je vložit do mechaniky vlastní CD a pozorovat Vibriho, jak si

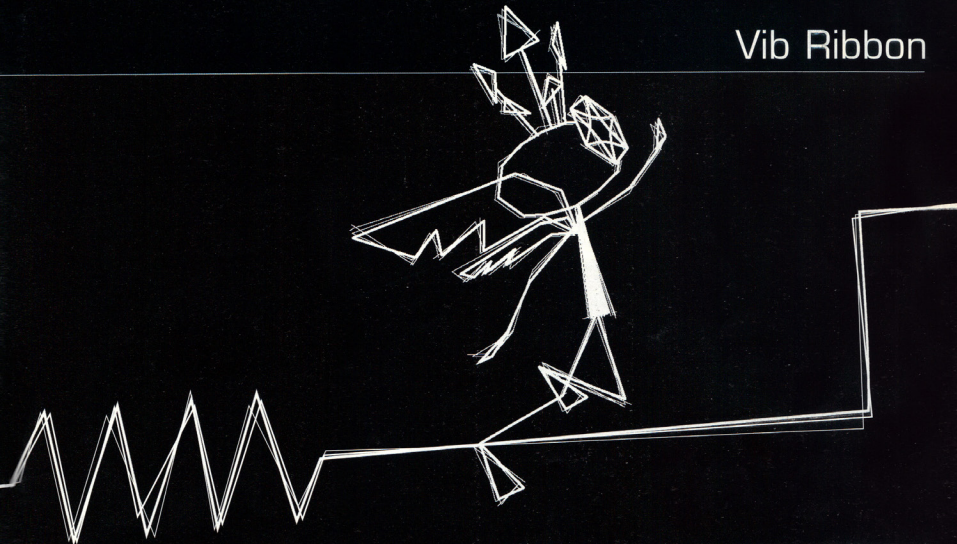


Když je Vibri někde mezi králíčkem a červem, vypadá jako nějaký robot. Opravdu.

poskačuje do rytmu čehokoliv, co ve své sbírce najdete - což znamená, že *Vib Ribbon* obsahuje nekonečně množství úrovní a i objekty na provaze se objevují v rytmu CD, které do PlayStation vložíte. No jen si to představte - třeba z ubo-



Vibri se sultřím krokem vydává podél provazu. Skoky způsobují další problémy. Skočte jako červ.



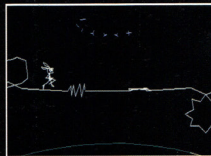
hého CD Bloodhound Gangu se může vyklubat úžasná legrace, zvlášť když se kolem konzoly sejdě vic lidí a všichni sledují bláznivec, který to způsobí na obrazovce. Unylé zvuky Psích vojáků mohou na druhou stranu přivodit pěknou depku, protože chudák Vibri bezútěšně kráčí vstříc nekonečné temnotě. Škyt.

Zpočátku můžete zkošet různá CDčka a zjišťovat, při kterém si s Vibrim nejvíc užijete. Pro hromadné akce se zase hodí skóre, které monitoruje, jak si každý hráč s danou nahrávkou poradí.

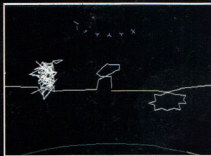


Vypořádat se se smyčkami je jeden z Vibriho smazáček úkolů. Dejte ale takovou smyčku nahoru na blok a už je to všechno o něčem jiném.

Vib Ribbon ale zabaví, i když už všichni ostatní odejdou domů. Sóló hry můžou trvat třeba přes celé CDčko. Dá si někdo *Metal Machine Music* od Lou Reeda? Asi ne. Nápad, že si ke hře mů-



žetě místo soundtracku pouštět vlastní nahrávky, je jedním slovem geniální. Celé hodiny se budete bavit přemýšlením, jak by si asi s obskurními nahrávkami, které žije pod tvou prací na-



šli v různých obchodech, poradí Vibri. A až už je to lveťa Bartošova, Louie Armstrong, Robbie Williams nebo Moby, věřte, že si poradí. ■

Jan Modrák

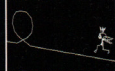
TADY PŘICHÁZÍ NÁŠ TURISTA

BSM otentovulo Vibriho na čtyřech typoch popu - v poradí chlapčeská skupina, metalista, vychlastaný rvoun a naprosto amatérsky bez nadání.

BOYZONE. A DIFFERENT BEAT

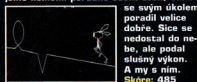
Tablě se Vibriho líbilo, pět našich malých irských kamarádů zpívajících sladkými melodickými hláskami. Nechutná jednoduchá bloky, která lze přeskočit nečekaně snadno, jednoduché kruhy a pak už jen konec úrovně a perfektní přeměna v hrozivějšího aníla. Velikolepe představení, malý králiček a stárnoucí chlapčeská skupina. Takže to máme One kiss (tri různé skoky), heaven isn't fair (stokrá, stokrá, skok).

Skóre: 1503



METALLICA. NOTHING ELSE MATTERS

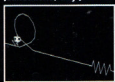
Na bílého kráčka si tu vyšlápli oblíbení američtí metalisté, jmenovitě jejich možná vůbec největší hitovka. Všechno ale probíhalo překvapivě hladce, jako by ta zmeit kytar provázek na pozadí zmátl. Nas oček nezmařilo ani v nejmenším - přestože se jme nemohli pořádně osadit zvuk, Vibri si



se svým úkolem poradil velice dobře. Sice se nedostal do netop, ale podal slušný výkon. A my s ním. Skóre: 485

DALIBOR JANDA. HURIKÁN

Rikal si Hurikán, kluk jako ty. Hlas připomínající motorovou pílu - stejně jako už mockrát se divíme jak se vůbec Dalibor mohl dostat do soutěhy. Kdo ví - ten zvuk se Vibriho každopádně vůbec nelíbí. Vylézájí proti němu spikrate přeskoky, ale nestíhají jsou natolky jednoduché, aby je snadno přeskočil. Vibri to



chvilku vydrží, ale krátí opakování. Kdo se krotí dál, motor už přechází vodu! Ho sokuje natolky, že předčasné umírá. Skóre: 187

ALL SAINTS. PURE SHORES

Uf. Tak tohle jsme opravdu nečekali. Během vteriny se náš králiček mění v čarva a hned nato umírá. Ze by to zavinil ten amatérský hlas? Nebo skladba vykradená z Madonny? Určitě - překážky se tu vycupují snad každou vteřinu, tři tu slouží konstrukce a otevírají se bezodné průvry, které našemu králičkovi nedají nejmenší šanci na přežít.



Tak tedy Všichni Svati? Kdo mohl turist, že to takhle dopadne. Skóre: 32

Parasite Eve II

BIONOČNÍ MŮRA HROZÍ, ŽE ZAHLTÍ ULICE L.A. STVŮRAMI A MUTANTY.
JAKO KDYBY SI TOHO NĚKDO VŠIML.



Za každou oddělanou stvůru získáte Bounty body neboli BP, což je měna, za kterou si můžete koupit lepší zbraně a vybavení.

Potřebujeme větší pistole," to jsou slova vašeho kolegy Ruperta Brodericka poté, co vystřelil celý zásobník pistole ráže .44 do hrozivého zmutovaného zombika a do mrtvolý párkrát kopl, aby se přesvědčil, že ta stvůra je fakticky tuhá. Možná trochu puntičkářský přístup, ale lady se vyplatí mít se na pozoru.

V *Parasite Eve II* na vás čeká role hlavní hrdinky jménem Aya Brea, zručné pistolnice z FBI. Ve státě kalifornském je cosi smilného a je právě na vás to vyšetřit. Vše je tak připraveno pro mohutný lov na monstra v prostředí současného světa. Square doufá, že se hru podaří vydat v první polovině září, protože právě do této doby je děj situován.

Scénář je důvěrně známý; musíte prozkoumávat prostředí nahlíženě z takových úhlů kamery, které ve člověku vyvolávají stihomamně představy. Jedinou útechu vám skýtá pistole v ruce, ale ani ta vědycky nestáčí, protože na vás čeká bestář nevidaných zvěřů. Boje probíhají v reálném čase, přičemž vše se točí

kolem vaší pohotovosti a možnosti automatického zaměřování.

Že vám to něco připomíná? Square sice nikterak výrazně nepodouvá srovnání s *Resident Evil*, leč ve skrytu duše jistě doufá, že my, milovníci úchvatného *Res*, po hře skočíme jako hladový pes po kosti, aniž by se nám něco muselo složitě vysvětlovat. Pistole, monstra a puzzle, to je už několik let dosti lahodný koktejl.

Ačkoli první verze této hry se do Evropy vůbec nedostala, *Eve II* dokáže fungovat i sama o sobě, přičemž k osvětlení předchozích událostí bohatě postará několik náznaků. Věřte tedy, že se příběh odehrává tři roky po incidentu na Manhattanu a začal s objevením nové formy mitochondrií neboli nitrobobných částic. Důsledkem je město plné odporných a agresivních mutantů, kteří zoufale potřebují 9mm olovenou léčbu.

Zatímco první díl hry byl z velké části hlavně RPG s občasnými prvky žánru survival horroru, jeho pokračování klade důraz na akčnost ve stylu *Resident Evil*, byl i zde zůstalo zachováno několik známých epégekčkových prvků. Parazitní

OFICIÁLNÍ ČESKÁ

PlayStation

HOTLINE



Nepřeskakujete úvodní intro na stránkách, protože zášahy se počítají a za dobrý výsledek můžete získat nějaké body.

energie hlavní hrdinky jsou ve skutečnosti magická zaklínadla v telekinetickém převleku, jejichž účinností lze zvýšit získáním zkušenostních bodů. Rovněž za zabíjení mutantů získáváte Bounty body, které ve hře fungují jako hlavní měna, a můžete si za ni kupovat lepší zbraně a výstroj.

Není pochyb o tom, že se Square s touhle hrou dobře trefí do evropského vkusu. Nedávno vydané tituly se nás pokoušely získat pro japonské strategie a RPG, ale *Eve II* má všechno pro to, aby sedla našemu stávajícímu vkusu, a to bez potřeby jakéhokoliv úvodu. ■

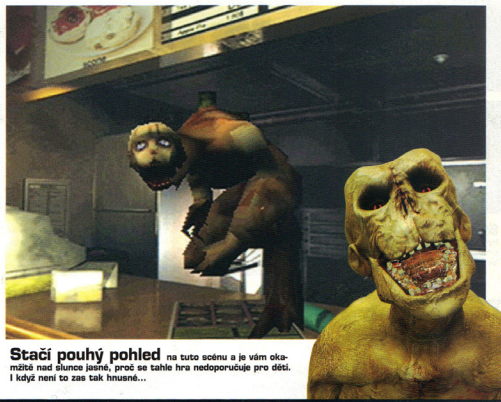
Zy Nicholson



Z odrazů světa a jiných videoefektů vstávají vlásky hrůzou na hlavě i dospělým chlapiům.

TĚŠTE SE NA...

ZÁŽITEK PLNÝ DĚSU, HRŮZY A NERVYDRÁSAJÍCÍHO STRACHU.



Stačí pouhý pohled na tuto scénu a je vám okamžitě nad slunce žáro, proč se tahle hra nedoporučuje pro děti. I když není to zas tak hrůzné...

NÁZOR

+ **PLUSY**

- Vizuelně dokonalé
- Elementy survival horror
- Zbraně + monstra. Co dodat.

- **MINUSY**

- Mechanická pozůstatky z RPG
- Nic moc ovládní
- Nevýrazná ústřední postava

! **PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ**

Nevyhrutně srovnání s *Resi Evil* spíše pomůže, než odradí od tohoto pokusu Squarežáně trochu ozvláštnit. Skutečnou zloučkou budou ovšem přečtyřicetiletí erpěčkové prvky, stejně jako to, zda příznivci akčních titulů zlozonnou telekinetickou agii.

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až přijde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-36-99-35

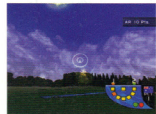
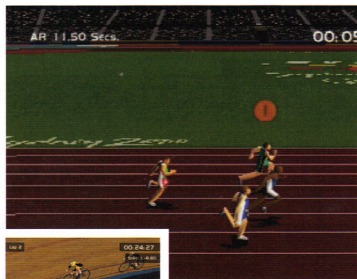
pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00, pátek: 10:00 - 13:00

Cena hovoru z křehkokol místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.

Sydney 2000

MÍSTEM ČINU JE SYDNEY, UDÁLOSTÍ OLYMPIÁDA

A EIDOS SE NÁM POSTARÁ O HRU. PROHLÍDKA ZAČÍNÁ.



Střelba na asfaltové holičky je novou disciplínou. Nějaké protesty proti střelbě na neoběhovaných asfaltových disků?

Bušení do tlačítek je nejdůležitější součástí polybových her. Pozor na kotníky.

Při úvodním ceremoniálu letošních letních olympijských her v Sydney se budou po ploše stadionu batolit lidé oblečení jako medvíčci koala. Mezitím léto v Cechách a na Moravě pokročí a my budeme sedět doma, pěkně schovaní před deštěm a budeme si hrát simulátor této atletické veleudálosti od Eidosu. Super.

Stejně jako hra *Track And Field* od Konami, obsahuje i *Sydney 2000* pět disciplinách jako 100 metrů sprint nebo plaveckých závodů proslulé bušení do tlačítek. Tvůrčí ATD však přebírali tradiční olympijské disciplíny a mezi 12, které se v této hře objeví, bude patřit výška, trojskok, kladivo a cyklistika. Pokusili se také vytvořit realističtější atlety, se svalstvem vlnícím se jim v australském slunci. Ženy ale stále vypadají poněkud drsně.

Za zmínku stojí disciplína vzpírání, kdy si ve snaze překonat všech osm protivníků nebyvale dlouhým a intenzivním bušením do tlačítka zrasíte prsty. Mezinárodní vzpěračský kontingent se jen hemží svalnatými obry, a chcete-li nad nimi zvířít, bude to číst pár opravdu slušných výkonů. K dalším neobvyklým disciplínám patří střelba na asfaltové holičky, kde na plochu vypočoduje kníratý pán s kulovnicí a skrz hledáček

na obrazovce se snaží trefovat do leticích cílů. Žádná sranda.

Najdete tu ale také rozsáhlý tréninkový režim, který celou hru povyšuje nad čistě arkádovou zábavu *Track & Field*, ve kterém v závislosti na disciplíně, v níž zavádíte, posílujete bicepsy nebo tricepsy svého atleta. Čím větší svaly si vypěstujete, tím dál se dostanete v atletických soutěžích, které začínají na klubové úrovni a končí samotnou

"Když budete pilně trénovat, můžete si vychovat závodníka, který bude moci soustěžít ve všech disciplínách."

olympiádu. Když budete pilně trénovat, můžete si dokonce vychovat závodníka, který bude moci soutěžit ve všech olympijských disciplínách. Nemáte chuť vyrazit si ven a trochu se protáhnout? No dobrá, dobrá... Možná až přestane pršet. ■

Dan Meyers

TĚŠTE SE NA...

PRASKLÉ ŽÍLY



Nepřestávejte ve vzpěračských disciplínách tlouct do tlačítek a můžete sledovat, jak se tvář vašeho borce nadměrným tlakem pozvolna barví do nachu zapadajícího slunce.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Tréninkové režimy
- Měření síly šikovnost
- Posiluje prsty

MINUSY

- Pomalé nahrávání
- Atleti jako by z cihel
- Bě si někdo *Track & Field*?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Disciplíny v této hře se trochu liší od těch v *Track And Field*, což rozhodně není na škodu. V tomto stádiu to možná nepřevládá úplně dokonale, ale díky tréninkovému režimu to bude i v režimu pro jednoho hráče docela dobrá hra.

Dave Mirra Freestyle BMX

JEN RAČTE VYZKOUŠET! BMX SE VRÁTILO NA SCÉNU, A TO V PLNĚ PARÁDĚ!
JAK JINAK NEŽ NA PLAYSTATION.



Koliky na kolech jsou skvělé pro efektivní otočky, tedy pokud jsou vyrobené z ocelového titanu. Mirra bude takhle roztočovat své kolo v halách, na dřevěných územích stejně jako v nezbytných bahnech arénách.

TĚŠTE SE NA...

ROZTOČENÁ OCELOVÁ KOLA



Při letu a následné otočce máte možnost dokonale si vychutnat úžasnou a Absolutněnou atmosféru. Kamera sleduje hráče, jak slápe dozadu, posléze při rychlém stisknutí tlačítka P vliďte, jak roztáčí své kolo, znovu slápe dozadu a otáčí se, takže k zaberu na tvář se kamera vrací v okamžiku, kdy je připraven na další trik.



Matematici tomu říkají shlukovací teorie. To je teorie, podle které čekáke celou věčnost na autobus, a pak přijedou tři na jednou. Pravděpodobně rovněž vysvětluje, proč do obchodu přicházejí vždy tři zástupci nějakého herního žánru najednou. Nejdříve nás zavalyli snowboardové tituly, pak Tony Hawk's a podobně překonkové záležitosti. Teď Acclaim představuje první ze svých tři BMX her. BMX? To jako ten motokros pro děcka? Ne, vedle jak ta jedle...

Nedávno se rozpoutala vášnivá debata o tom, co je větší odvaz, zda skateboardy či BMX. Většinu lidí to táhne k překonkům, což proto že tuhle zábavu vymysleli v sedmdesátých letech, je to sport velmi blízko surfování a oběkly jsou skutečně parádně nafouklé. To je všechno pravda, na druhé straně nesmíte přehlížet, co všechno dneska umějí ti kluci na BMX. Šestadvacetiletý Dave Mirra je kralujícím světovým šampionem, mistrem vzdušného umění na dvou kolech a soudě podle triků předváděných v hře naprostý šilelec.

Hra používá engine z Thrasher: Skate & Destroy, vystupuje zde 10 profesionálních bikerů, soutěží se odehrávají na 12 různých místech světa a soutěží se ve třech disciplínách - na škrku, na ulici a na trávě. No dobře, možná jste sice nikdy ne-

slyšeli jména jako Ryan Nyquist či Dave Mirra, ale ruku na srdce, zna- jí jste předtím třeba Chada Musku? Vsadíme se, že hodně z vás ne. Tito panové dokáží na svých kolech pro- vadět takové věci, že byste nevěřili, že je to vůbec vzhledem k zemské přitažlivosti možné. Díky kolíkům,

„Dave Mirra je kralujícím světovým šampionem...“

jimž jsou vybaveny vidlice, můžete třeba vyskočit do vzduchu, tam provést parádní trik, dopadnout na kolony a pak se i s kolem efektivně sklouzáte pro nějaké hrání.

Stejně jako v Thrasherovi, i ta- dy si triky musíte vypilovat během několika závodů, kdy postupujete od zabahněného městského dvorku až třeba do Woodwardu, což je Daveova vlastní aréna. Jakmile dokončíte úroveň, získáte modifiká- tory, které vám otevrou cestu k některým opravdu úchvatným trikům - zkuste si pořádně otočit o 360°, skákní po stolech či o kralovní trik zvaný Superman.

Muž, stane se BMX novým skateboardingem? Soudě podle té- to hry, zni odpověď ano.

Dan Meyers

PSM NÁZOR

PLUSY

- Flynuoé snisce
- Vysoký výběr triků
- Šašivý pro více hráčů

MINUSY

- Ješlí extrémně sport
- Štěrkové dršvy jsou příliš hořé
- Moté se všem z toho hlava

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Dave Mirra Freestyle BMX vup- dá už teď anoha hratelů: než Thrasher. Dvládání je in- tuitivní: triky jsou na- prosto oaračující a av se do- aníváme. Ze díky této hře bude na PlayStation zachycena vš- kerá nádhra tohoto sportu.

Grind Session

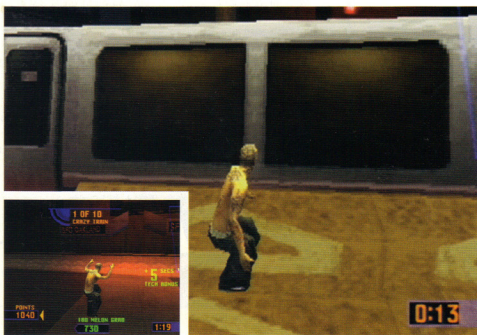
„LEHNI SI SEM, TONY.“ „CO TO JE? CO JE TO ZA PLACHTU, KTEROU NA MĚ DÁVÁTE?“ „KLID, TONY. TO JE KOPÍRAK.“



Ne, ten člověk na prkne není Tony Hawk - ale stejně mu to docela jde. Až vyrostete, můžete být taky žluták. *Grind Session* myslí i na nováčky a dává jim perspektivu.

TĚŠTE SE NA...

JÍZDU V METRU



Grind Session nabízí vylepšení obábné pražské zábavy vřimí mezi vagony a je mí fajn". To je pro mělé. Teprve ten, kdo sáží se skatem na sřizku rychlosti nabřejícího vagonu metra v Bart Station, se může ucházet o hrdý titul podzemního železničáka.

Vždycky je to stejné. Někomu se úspěšně podaří uprduout (nové české slovo, které vzniklo spojením výrazů „uprchnout“ a „zdrhnout“) z vězení průměrnosti a ostatní firmy hned vyšlou po jeho stopách vičáky, aby zjistili, v čem je ten trik, proč je ta hra tak úspěšná a jestli by se to nedalo apojicovat. Vičák, kterého vyslali z Shaba Games za *Tony Hawk's Skateboarding24*, se drží stopy z přesnosti kalkuláky s decimetrem dlouhým displejem. Žádné nepřesnosti, žádné zaokrouhlování, všechno hezky podle předlohy.

Grind Session, novy skateboardingový simulátor, vypadá škopně, realisticky (pochopitelně v rámci možnosti), v pohode za sebou nechává své lehcé kriploidní soupeře, jako byl *Trasher*, ale že byste žaslí nad jeho invenčností, to asi ne. Například ovládání - pokud jste se nadřeli na tom, abyste zvládli všechny finesy a zvedli všechny hozené bezprstové rukavice (metafora) v Tony Hawkovi tak, až vám kombinace přešla do krve, bude se vám *Grind Session* hrát hodně pohodlně, protože v Shaba Games se drželi hesla „proč vymýšlet něco nového, když to, co vymyslel někdo jiný, taky funguje“.

Samozřejmě by byl nesmysl

tvrdit, že to nejsou žádné nové prvky: třeba v začátku, kdy si ještě nejste moc jisti v kolečkách, máte možnost si po lepsi navigaci stisknutím **LB** vyvolat dráhy profi skateboardistů a mřknout se, jak stejný problém, před kterým teď stojíte vy, zvládli machři. Dále je taky *Grind Session* o něco pokročilejší a vychytanější v převládajících figurách - i když je fakt, že většina z nich zřejmě bude v *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Prostě žádné běčko (a když, tak jen velice mírné), nýbrž plnohodnotných šedesát sedm fint, které si musíte nabuší do neuronových tkání.

Co se dráh týče, těch základních je osm (např. Slam City, Bart Station, Burnside) plus bonusový, speciálně designovaný Dream House. Ani v jedné z nich se nepotkáte Tonyho Hawka, ale zato se sem tvůrcím podařilo natáhnout lidi jako Willy Santos nebo Piggan, což jsou zjevně také renomovaní skejčáci - tedy alespoň podle toho, co provádějí v úvodním intru.

Takže: vypadá to dobře, i když ne nějak převratně. Slibně je také to slovo, které by se v tomhle případě dalo použít. I když úplně nejlepší bude hodnot na závěr o obligátní previovské „uvidíme“. Takže uvidíme. ■



PLUSY

- Zaujímavé navržené tratě
- Snadný úvod pro začátečníky
- Solidní skateboardová kouzla

MINUSY

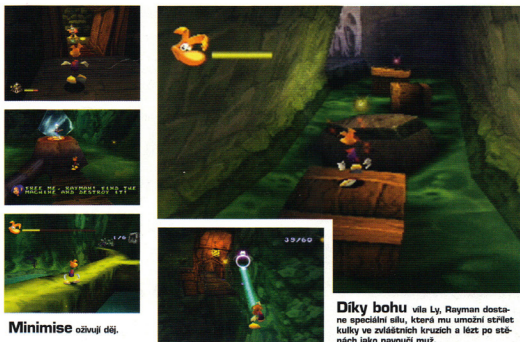
- Je ve stínu *Tonyho Hawka*
- Grafika chce ještě vyladit
- Posměrně nezrůvislé

PŘEBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

I když to zatím vypadá, že *Grind Session* bude solidní, profesionálně volitelně skloňována na dobré úrovni, neždět se, že by náhou trhála žily. To je ovšem problém všech narozdílům a je fakt, že *Grind Session Tonyho Hawka* chvilu; narozdílům fest. Ochtělo by to víc tvůrčiny přístupu a možná trochu víc dravky.

Rayman 2: The Great Escape

BEZNOHÝ UŠATÝ ZÁZRAK SE VYDÁVÁ
NA DALŠÍ ZÁCHRANNOU MISI.

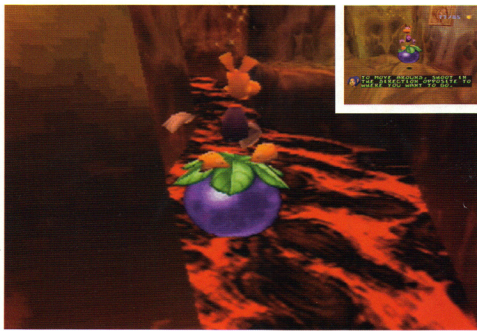


Minimise oděví děd.

Díky bohu vila Ly, Rayman dostane speciální sílu, která mu umožní střílet kulky ve zvláštních pláni a lézt po stěnách jako pavoučí můš.

POZOR NA...

SKÁKÁJÍCÍ BLUMY



Rayman musí šplhat: na obrovské blumy, které se chovají tak trochu jako vesměrné kobylky. Vyskočte nahoru, vyšetřete na nejbližší zed' a výbuch vás odhodí v opačném směru, než jste vyšetřili. Díky tomuto prvku se dostanete na místa, kam za normálních okolností nedosáhnete. Tyto nehořlavé blumy můžete také použít k překonání potoků lávy.

Na kosmické galeoně v *Rayman 2* je něco fascinujícího. Není to žádná sci-fi podivnost jako ve *Star Treku*. Je to prostě a jednoduše zatraceně dobrá pirátská loď putující vesmírem. U kormidla stojí Razorbeard, který se svou po zuby ozbrojenou posádkou zloduchů unesl všechny Raymanovy kamarády a unikal i s 800 Lumy, kteří tvoří základ jeho rodného světa.

A tak se náš beznohý a bezruký kamarád znovu nalodí a vydá na nebezpečnou záchrannou misi, která tentokrát vede zatuchlými útroby pirátské lodi. V některých místech není až tak zatuchlá. Některé z dvaceti krásně texturovaných 3D světů, kterými budete putovat, jsou vlastně docela po-klidné, plné zelených plání, zurčících vodopádů a potulících motýlů. Ach.

Během Raymanovy výpravné cesty nacházíte přátele, kteří mu pomáhají sbírat rozhozené power-upy a předvádějí i své speciální dovednosti. Potkáte tady vilu Ly, Raymanovu životní lásku; velkého modrého žabáka Globoxe, který je požehnaná schopností přivolat dešťové mraky, a veirybu Carmen, která vám pomůže překonat podvodní úroveň. Velká stará ryba vypouští vzduchové bubliny, aby mohli Rayman dýchat, tedy když se mu je podaří chytit dřív, než se do nich pustí piráně.

Raymanovi samozřejmě i tady dobře poslouží jeho vrtulovité uši, díky nimž dokáže elegantně zvládat seskoky z velkých výšek. Není to ale jeho jediný dopravní prostředek. Má k dispozici rakety Rodeo, na které může vyskočit

„Je temnější než předchozí hra a obsahuje několik skvělých novinek.“

a nechat se jimi odnést; barely pilné paliva, které může zapálit a vystřelit se s nimi, a také hada Sama, který Raymana vozí přes močály.

Je to tedy hra pro děti? No ano, původně tak byla naplánována, ale je „temnější“ než první hra, se spoustou rozmanitostí a několika novými vychytávkami. Pozor na systém zaměřování, který malému Raymanovi umožňuje bombardovat nepřítele střelami a on přitom může skákat ze strany na stranu. Prostě strhující, ale děti by si s tím asi neporadili. Více se o pirátských vytočeních dozvíte z recenze v příštím čísle. ■

Dan Meyers

PSM NÁZOR

PLUSY

- Pěkně designované úrovně
- Rozmanitost a vynalézavost
- Zábavné režievy dopravy

MINUSY

- Možná až příliš jednoduší
- Krasera by chtěla vylepšit
- Razorbeard nevyprávěá hrozivě

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tahle hra svědčí k tomu, abychom si zařadili do kategorie roztočilých dětských plošino-vek. Nic proti tomu, ale když jsme si hru rádně zahráli, objevili jsme v ní neúšněné hloubky. Je vynalézavá, chytrá a je to skvělá záležitost.

Mille Miglia

A TAK SE NA PLAYSTATION NAKONEC DOSTAL I NEJHEŽČÍ ZÁVOD NA SVĚTĚ. FAKT STOJÍ ZA TO.



Deset okruhů odráží italskou krajinu, v níž se nacházely jednotlivé části závodu. Auto jsou vyběrána ze tří období zlaté éry závodu.



Cd roku 1927 do roku 1957, kdy byl po opakovaných úmrtích závodníků i diváků zakázán, byl závod Mille Miglia (Tisíc mil) jedním z nejtěžších závodů světa, lákal nejlepší závodníky i stovky amatérů. Firma Kung Fu přináší tento italský automobilový karneval na PlayStation, a to za podpory velké legendy automobilového sportu a vítěze tohoto závodu, Stirlinga Mose.

Po trati vedoucí v Bresce do Rima a zpět se jezdí dodnes, ovšem spíš jako připomínka zaslé slávy než jako závod, navíc o soutěžení ostří je notně otupeño věkem některých vozů. Proto se Kung Fu rozhodli nahlédnout do věku Fanguvia a Mossosa, aby zde načerpali inspiraci pro hru, jež snoubí nadšení a vzrušení z jízdy po křivolakých toskánských ulicích a náročnost ovládnutí dnes již legendárních vozidel. Navíc navzdory všemu svému šarmu ve stylu retro vypadá hra navýsost moderně. Neuvěřitelně detailní prostředí, dobře nakreslená auta a dokonalá přesnost i na těch nejstarších modelech, to vše svědčí o touze jak po hratelnosti, tak historické akurátnosti.

Kung Fu pro hru vytvořili velké rychlé engine, který dokáže zachytit podstatu vozu. A preview verze byla opravdu zatraceně rychlá, navíc nepochy-

bujeme, že auta budou do konečné verze ještě doladěná, takže každé bude mít svou individualitu, a že bude upravené i řízení, které se zatím jeví jako příliš citlivé.

Ve hře si vybíráte jedno ze 24 aut, a to ze tří časových

“Kung Fu pro hru vytvořili velké rychlé engine, který dokáže zachytit podstatu vozu.”

období. Kromě toho, že si postupně budete moci vyzkoušet úplně všechno od Ferrari po Fiata, naskytne se vám šance objevovat skrytá auta. Bylo by nezapomenutelné držet původní formát závodu sestávající z deseti zkoušek na 1.000 kilometrů trati, a tak se v Kung Fu rozhodli trať rozsekát do uzavřenosti každé ze sekcí závodu.

Ale každých dalších odklonů od ducha závodu je třeba se vyvarovat, má-li z nejlepšího automobilového závodu na světě být světlá playstationová hra.

Lee Hall

TĚŠTE SE NA...

STIRLINGŮV MERCEDES 300 SLR



V roce 1955 vyhrál Mille Miglia Stirling Moss na svém mercedesu. Auto, které dodnes v závodní soutěži, málo číslo 722, lo podle času, kdy vješlo na trati: 7:22. V Mille Miglia máte možnost do auta uvestnout i vy a Stirlingův výkon zopakovat.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Světlé předloha
- Retro nádech
- Hezké prostředí!

MINUSY

- Příliš citlivé řízení
- Duch závodu se vrací
- Pořábkuje víc rozrátlosti

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Že by právě tohle byla nejrychlejší věc pro PS1? Ovšem šetr autorův automobilový simulátor je plný tvrdé a kvalitní konkurence, takže je pravděpodobnější, že si Mille Miglia získá postavení zajímavé kuriozity. Pole position si ale asi nevybojuje.

Mortal Kombat: Special Forces

MORTAL KOMBAT OMÁMENÝ VŮNÍ BOJE SI KLESTÍ CESTU VEN.
NEODHALIL SE ALE PŘILÍŠ?

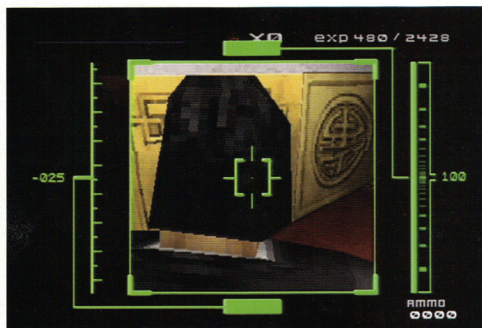


I tady pochopit-
ně také krev, jenom
důraz už není na
boji, ale na
muži.



TĚŠTE SE NA...

PRÁCI ODSTŘELOVÁČE



Jax je způsobilý člověk, způsobilý a disponuje velkým množstvím šikovných zbraní, zejména granátometem a sniperkou puškou. Ty lze použít jak v záru boje, tak na delší vzdálenosti, kdy nepříteli pohodlně odděláte zdaleka, aniž byste si museli špinit ruce a vystavovat se riziku zranění.

Fřed sedmi lety dosáhla řada *Mortal Kombat* naprosto vrcholu, kdy se druhého dílu prodalo na milion kopií a titul si získal mnoho nových obdivovatelů. Nicméně od té doby tato krvavá bojovka následovala příkladem mnohých kdysi slavných bojovkových hitů - snažila se vyrovnat s upadající oblibou a pohasínající auroou.

Něs úspěch posledních dílů série (*MK4* a *Legend of Sub-Zero*) způsobilo, že Midway upřelo svůj pohled na dědičtí *Fighting Force* a ústřední postavu jménem Jax - toho pána s rukama z ocele - situoval do 3D bitevního scénáře.

Kromě hrdiny toho *Special Forces* s *mortal-kombatovským* světem zas tak příliš nesdílí. Onen krvelačný aspekt, díky němuž hra tak nechalvě proslula, je téměř potlačen, zatímco samotné bojové akční scény ustoupily misím, v nichž musíte hledat všelijaké klíče a bezpečnostní karty. Ačkoli se Jax může bránit širokou škálou úderů, kopů - dokonce zvládá i kombinované útoky, byť je otázka, zda je zvládnou i vaše prsty - *Special Forces* přesunulo hlavní důraz na zbraně.

Tohle všechno je situováno do pseudo3D světa, kde Jax prochází všechna typická místa Záru, tedy garáže, sklady, kanceláře a úzké

„Krvě tu moc není, soubroje ustoupily misím.“

uličky velkomet, přičemž střílí, mlátí a kope do nejrůznějších protivníků, dokud nelehnou. Na konci každé dvouúrovňové sekce pak čeká obligátní boss, aby se poté hra vrátila do prostředí jménem Outland charakteristického pro všechny tituly *MK*. Nicméně Midway se pokusilo omešlet Záru přece jen nějak ozvláštnit, a tak do hry vložilo dvě úrovně v první osobě.

Pokud bude *Special Forces* úspěšná, mohla by následovat řada podobných laděných titulů, v níž by hrály prim všechny hvězdy rodiny *Mortal Kombat*. Nicméně se stávající podobe vše nasvědčuje tomu, že Jax zůstane na bitevním poli osamocen a zbývající vmi příznivci série budou muset hezky zadřít dech a počkat si, až u Midway vymyslí něco jiného.

Steve Merrett

PSM NÁZOR

PLUSY

- Speciální kombinací chvety
- Dobře využití puzzlů
- Rozsáhlé úrovně

MINUSY

- Nevýrazné prostředí
- Příliš nesmyslného pobíhání
- Příliš číslaná herateľnost

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Spíše než o nový *Metal Gear Solid* se tvórci pokusili o další *Resident Evil*. Geniálně zvolené hrací plocha - však - zaslouží na celkové atmosféře, takže hráči ani moc nechybí pochopující artovky. Jestli to bude stačit na to, aby byl hráč u hry udržán až do konce, závislé otázku ostře verze.

Text: Andy Lowin Fotografie: Jude Edgerton

VZKŘÍŠENÍ MONSTER!

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Fox Interactive
Výrobce: Argonaut Software
Počet hráčů: 1
Datum vydání: listopad
Platforma: PlayStation1

PO TŘECH LETECH A KOMPLETNÍM PŘEPRAČOVÁNÍ ENGINU TO VYPADALO, ŽE JE HRA PŘEDURČENA KE ZRUŠENÍ. TEĎ JE ALE ALIEN RESURRECTION OD ARGONAUT SOFTWARE UŽ SKORO NA DOSAH A VYPADÁ TO NA KLASIKU. PSM SE ZÚČASTNÍLO ZÁVĚREČNÉHO LOVU NA MOUCHY.



J sme v dost husté vyzbrojeném demo studiu v londýnském hlavním sídle Argonaut a klestíme si cestu, jak se zdá, klidnou a nevyraznou úroveň *Alien Resurrection*. Nacházíme roztrhané tělo bevrážděné ležící v křesle, které blokuje vstup na zdi. Žádný problém. Naperte do té masy několik strel, trefte vypínač. A teď, co je to za divné mlaskavé cupitání? Otočte se, a už se na vás přisílá příšerka!

„To není fér. Vždyť jsme to neviděli přijít!“

„Ne.“ říká designér Paul Crocker. „Ale slyšeli jste to.“

Pokud zrovna nejste super zručný drtící čelísti, je vašim nejoblíbenějším titulem *Alien* buď originál Ridleyho Scotta

(vlhce lepkavý, napínavý, se spoustou krvavých výbuchů), nebo střilečkové pokračování Jamese Camerona (skupinka armádních kosmonautů se pouští do boje, objasní se životní cyklus vetřelce a dojde k nepřijemnostem s androidem a nožem).

„Mně by se líbila kombinace obou.“ říká druhý producent Erik Larson. „Doufám, že právě to se nám hlavně z hlediska rovnováhy atmosféry a děje podařilo v *Alien Resurrection*. Myslíme, že jednostranně zaměřené tituly lidí začínají nudit. Že chtějí něco malinko inteligentnějšího.“

Když se Argonaut poprvé chopili licenc *Resurrection* (někdy před třemi lety), začala se na scéně pomalu objevovat celkem slušná *Alien Trilogy* od Acclaimu. Hružo nahánějící, inteligentní vetřelci v první osobě. Jen škoda designu úrovní.

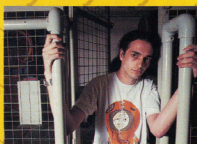
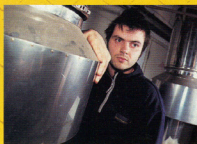
Původní plány počítačící s akční adventurou ve třetí osobě s pohledem shora byly zrušeny ve prospěch pohledu z první osoby, která byla obohacena o několik promyšleně umístěných hřivolanů.

„Ta hra nevbuzovala strach,“ říká Crocker. „Graficky byla dokonalá, ale nikdy jste se nemuseli obávat toho, co číhá za dalším rohem. Byla to spíš přímočará střilečka – všechna nebezpečí jste viděli přicházet. My jsme došli k závěru, že je to mrtvá licenci *Alien* a že neudržíte lidi v nepřeti.“

Pokud si pamatujete, Ripleyova na konci třetího dílu spáchala sebevraždu, aby nemohlo být její vetřelcem napadené ▶

Alien Resurrection





(Nahoře) Tým Argonaut Software, který vytvořil *Alien Resurrection*, a dále se jeho členové ze všech sil snaží nabrat inspiraci.



Nesnažte se někoho zajmout, třeba vetřelci si s vámi hrají. A řešíte? Dejte průchod extrémním předsadkám (vpravo).

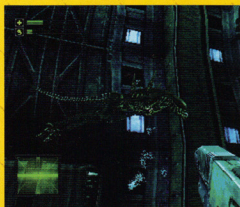
► tělo využito armádními vědci pro vytvoření biologické zbraně. TI však využili její tkáň a naklonovali si vlastní Ripleyovou. Stanice, kde se chovají, je v podstatě velká vesmírná loď se spoustou zářících chodeb a bezpečnostním systémem, který Fidi Father (Dex), mluvící počítač. Větřelcům se samozřejmě podaří utéct – a protože se nechovají zrovna přátelsky, když stanice zamíří k Zemi, je vetřelcem nakažená Ripleyová jediným „kdo může zachránit lidstvo.“

Snad jen ten nejskalnější rypal by mohl popřít, že se série na konci Cameronova pokračování dokázala vypořádat s většími nápadů. To ovšem neznamená, že by z průměrného filmu nemohla vzniknout skvělá hra. Argonaut, kteří měli přístup ke všem zprávám a materiálům z průběhu natáčení, měli tu výhodu, že mohli pěkně krok za krokem postupovat podle vývoje filmu (na rozdíl od obyčejné praxe, kdy se hotové filmové dílo předělává na hru). Dobré vztahy s Foxem umožnili další zvýšení autenticity, především díky možnosti spolupracovat se členy hereckého týmu, kteří v přestá-

kách mezi filmováním nahrávali standardní výkřiky a chroptění. Nejde jen o kosmetický manévr. Ve hře často uslyšíte hlas Stevena Gilborna (Father), a protože je to ucvičený hlas profesionálního herce, dodává hře jistý stupeň filmové kvality.

Původní verze ve stylu *Tomb Raider* obsahovala výběr z pěti filmových postav, 13 vzájemně propojených úrovní a bezzoučkovou volbu, kdy jste si na začátku mohli přepnout na kolečkové křeslo odkázané-

ho Vreisse, což vám umožňovalo střílet jak dopředu, tak dozadu. Loni v září byla hra z 85% hotová. Když tu se Argonaut definitivně rozhodl, že už to takhle dál nejde. Po menší kreativní tahanci s 20th Century Fox se hra vrátila na kreslířská prkna k přepracování do první osoby. Důvěru ztratily mnohé akčně-adventurové prvky a naopak se více prosadil hubičí, atmosférou nabitý doplněný vyprávěním volně vycházejícím ze čtvrtého filmu a s příslušným přepínáním



Všechny úrovně se odehrávají na USM Auriga, kde se klonují lidé a chovají vetřelci. Kdyby ti bližní věděli, co způsobil.

INTRO...

POSLECHNĚTE RADY ARGONAUTA. ZHASNĚTE SVĚTLA, PORÁDNĚ OSOLTE ZVUK. POŠAĎTE SE A UŽIJTE SI INTRO S NEJNAPINAVĚJŠÍ M PŘÍBĚHEM OD DOB TKZ 3.



1. Velký tradiční sázeč ve stylu *Star Wars* na USM Aurize letící předzoutou.



2. Naklonovaná Ripleyová leží na pozorování.



3. Vojenská loď Betty přepadla dok.

„A odstranili také ve prospěch příběhu a atmosféry multiplayer.“

postav na konci každé úrovně. Houzěvnatá Ripleyová má přístup do celé hry, bystrý android Call má přístup k počítačům; rozmanití vesmírní piráti jsou pomalí, ale hodně toho vydrží. A také ve prospěch příběhu a atmosféry odstranili multiplayer.

Hra se odehrává výhradně na zlem prochnuté, uzavřené vesmírné lodi USM Auriga, kde se klonují lidé a chovají vetřelci. Deset masivních úrovní se rozleto-no do 79 podúrovní, které připomínají styl *Doomu*, a v každé z nich najdete několik důvtipných hlavolamů. Argonaut přiznávají, že se snažili najít rovnováhu mezi důležitými momenty čtvrtého filmu a zachováním napjaté atmosféry prvního a druhého (zapomeňme jen na hloupou planetu věžů s Brianem Gloverem). Ale to není všechno. Paul Crocker: „Hodně jsme si vyhráli s pohybem hráče. U mno-há střelček v první osobě vzniká pocit, jako byste se jen tak vznášeli v konstant-ní rychlosti bez reálné fyziky.“ V *Resur-rection* se hráč pohybuje mnohem přiro-zeněji, a když se pokusíte utéct před vetřelcem, váš pohyb se zpomalí a on vás chytí. Najdete tu spoustu tradičních vypí-načových hlavolamů, ale pokusili jsme se také prodloužit životnost hry rozmanito-stí obtížností v jednotlivých úrovních.

V Easy máte k dispozici krásně pohodlné automatické náblížení. V Difficult to mu-síte zvládat manuálně. Takže se musíte



státar nejen o míření a střelení útočících vetřel-ců, ale musíte také dávat pozor na to, abyste si včas náblili, jinak se ozve jen cvak, cvak! „Chtěli jsme manuální nabíjení dát jako standard, ale pro začátečníky by to byla až moc velká nákladačka.“ Larson připouští, že byli hodně ovlivněni PC klasí-kou *Half-Life*, hlavně stylem vyprá-vení a smyslem pro obrovský a sku-lečně působící prostor, rozdělený do jed-notlivých scén. Míse spočívají v tom, že hledáte a likvidujete znetvořené klony Ripleyové; k smrti napjál se plížitě ne-bezpečně zamořenou oblastí, abyste přes-měřovali loď; když dojde k jejímu roz-tržení, musíte slyšet částim lodi; je tu i „přodvodní úroveň, kde vetřelci umíjí plavat; a také vás čeká závěrečná kon-



„Skácoz i z holých zdi? Když vám títo hnušáci zautoučí na obličej, existuje jen jedna jediná reakce. Zastržit. Věchny.“



4. Zbrklí paseráci se vylodují.



5. Sikehotající královna vetřelců je vytrže-na ze své lidské matky.



6. Jinde na lodi se podarí uniknout jedno-mu z chycených vetřelců.



7. Přísavek se prisaje a následuje konec hry.



Pokud nemáte rádi překvapení, pak to asi není hra pro vás. Má se hrát se zhaňnutými světlými, zvukem na maximum a musíte být připraveni na všechno.



„Chtěli jsme se vyhnout předvídatelnosti. Když restartujete úroveň, neobjeví se vetřelci na stejných místech jako dřív.“

► frontace s nově vyvinutým jedin-
cem zvaným Newborn.

Oproti originálu doznal většího vývoje i vetřelci. Dokáží lézt po stěnách, skáču ze stropů, spolupracují a skrývají se ve stínech. Orocker: „V některých úrovních musíte na obzvlášť temných místech používat ruční baterku. Můžete si posvítit do všech směrů a nevidíte nic. Pak posvítíte jinam a budete mít dojem, že jste snad něco zahlédli. Když si to pak budete chtít ověř-



Fit, může na vás něco vyskočit, nebo taky ne. A nemůžete spoléhat ani na radar pohybu. Někteří vetřelci zůstanou nehnět sedět, dokud neprojdete kolem, a na radaru pak jen uvidíte, jak za vámi vyrazí. Snažili jsme se zamezit předvídatelnosti.

Když2 úroveň

restartujete, neobjeví se na stejných místech jako dřív. A to, že jste předtím viděli, jak jeden z nich přeskočil z jedné stěny na druhou, pak se vrátí na zem a znovu vyšplhá na první zed, neziarněná, že to udělal znovu. Chceme, aby vzbuzovali skutečný pocit nebezpečí. Tohle je hra pro lidi, kteří si při jejím hraní zhasnou a zvuk zesílí na maximum.“ Jak se dalo očekávat, jsou vaši rozmanití xenomorfní bojovníci dobře vybaveni různými pistolemi, puškami, samopaly a zvlášť uspokojivě ničivými lasery, u nichž k zabítí většinou stačí jediný zásah. Ale ať je vaše zbraň sebelepší a ať se vám podaří shromáždit sebevíce léčivých balíčků, počítejte s tím, že se budete bát.

JSOU PROSTĚ VŠUDE

PRVNÍ ÚROVEŇ JE ZAMĚŘENA NA ÚNIK RIPLEYOVÉ Z VESMÍRNÉ BUŇKY - SKRZE VLHKOU, STROBOSKOPICKOU SÍŤ TEMNÝCH CHODEB. A NAVIC POD ROUŠKOU ZMATKŮ ZPŮSOBENÝCH ÚTEKEM VETŘELCŮ.



1. Vymotejte se z té buňky. Vedle roztrhaného chlapáka za dveřmi napravo leží bezpečnostní karta. Vložte ji do zařízení na zdi a projděte dveřmi.



2. Projděte rovně chodbou a pak za dveřmi poprvé zahlédnete útočícího vetřelce - nastřížeť pro vás si vybral dvojici bezmocných vojáků.



3. Obrátíte se protáhnete mezi protahujícími elektrickými jiskrami a slezte dolů po žebříku, kde na vás čeká malá pomoc proti temnotě - baterka.



4. Držte se pevně dál od vojáka, na kterého se zaměřil vetřelec, skloznete po žebříku a posvítíte si na pistol v koutě. Je to vzduchovka, ale s nikotinnou municí. Poohlédněte se tu po další bezpečnostní kartě.

Všechno je perfektně přizpůsobeno na pomalé plížení, přerušované různými hlasovými a náhlými výbuchy extrémního násilí. Ale není to tak drsné. Jak Larson ochotně uznává: „Je to tak trochu survivalový horor, jen v první osobě.“ A stejně jako v *Resident Evilu* i tady vás čekají skvělé vychytávky odpovídající tradici rozptýlení s kornoutem popcornu.

Představte si třeba, že se obezřetně přibližíte místnosti a najednou se začne ozývat váš radar polybu – ZA TĚBOU!

Otočíte se a io nic, jen světýlko se stále přibližuje. NAD TĚBOU! Pozdě. Nebo se třeba plazíte bludištěm ventilů, z nichž uniká pára, a snažíte se lokalizovat omy znepekující čvachtavé zvuky. Ach – dávka ze sapiku. Klid. Další roh. VĚTRĚLCE! Celou hruu prostupuje hustá atmosféra známá z filmu *Alien*. Pociťte nervy drásajícími zvuky (hučení větráku, předení generátorů, zlověstné žbluňkání a kapání, zdivené řečení – to všechno přímo ze zvukové stopy filmu) a konče skvělými grafickými detaily (louže kyselinyvé krve, které tu zůstaly po nedávném zabíjení větrčelce, roztrhaní členové posádky, kteří se zhroutilí na stůl s obědem).

Nemůžete zabít ty, kteří ůtací na obličej (vpravo), aniž byste rozbili vaje (dole). Dávejte pozor, abyste je zabili všechny, jinak vás budou pronásledovat.



„Ale zpátky k tě přisavce. Dostal nás.“

Tedy se z nás stal nedobrovolný hostitel nějakého rozklebeného hrudníka, který nám roztrhne hrud, a tak se kromě všech ostatních obtíží mise rozvine ještě další vedlejší záplečka. Nezbývá než najít zařízení pro nouzové vylnění dveří, než se přisava rozhodne opustit své hnízdečko v našem těle. Celý životní cyklus těchto monster představoval pro tým Argonautů uprnutou dřinu a bezesné noci. „Na začátku,“ říká Croker, „když vás kousl do



vítrče, jste se stal jedním z „nich“ a ostatní větrčelci vás přirozeně ignorovali. Problém je v tom, že jste to mohli využít jako výhodu, nechat se schválně chytit, a pak úroveň jen hladce a bez obtíží ve své větrčelco-lidské podobě projít. A tak jsme museli větrčelce trochu pozdržet, dokud nevystřelíte, což nakonec prostě musíte udelet.“

Nebo se ůtoku na obličej můžete vyhnout úplně.

„Ne. Jak se jednou vyklubou z vaječ, nesmíte nechat na živu ani jednoho. Budou vás pronásledovat - klidně přes celou úroveň, když to bude potřeba. Je to drsné, ale celkově věrné duchu filmu. Jo a až nějakého zastřelíte, ujistěte se, že je opravdu po něm. Ti podlejší totiž smrt jen předstírají a počkají si, aby zaútočili později.“

„Když zabijete větrčelce, přesvědčete se, že je opravdu po něm. Ti podlejší totiž smrt jen předstírají a zaútočí později.“



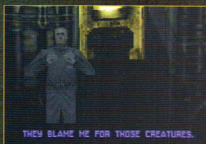
5. Vylezte po zebriku zpátky, 6. pomocí karty se dostanete do výtahu. Zabijte výtah a umlčte alarm.



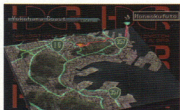
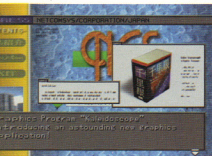
6. Třetí bezpečnostní kartu použijte na dveře napravo a vylezte - s extrémní opatrností. Brzy se ozevono zmiáné syčení a slyšíte tuze v teze svému pravému větrčelci. Na ůstupu to do něj nasaďte.



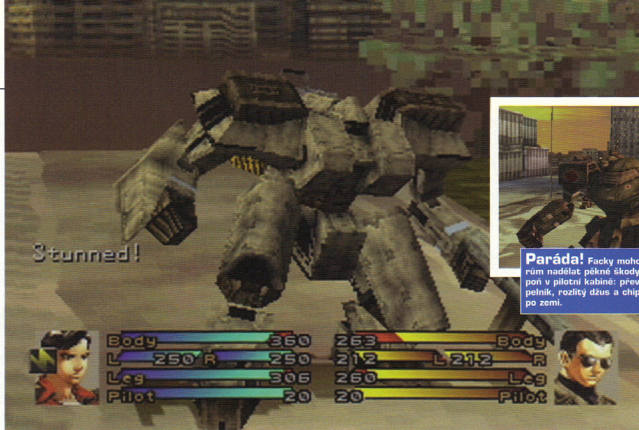
7. Spuňte se dolů po zebriku u fotobanky a zařadte na kolo na zdě.



8. Vylezte po zebriku zpět, aťady na vás budou čekat další vojáci. Zneškodněte je a propáďte do laboratoru. Ovesňofíte dr. Wrenna, vyláčhnete si jeho náskry a vylezte do pokoe, kde najdete další kartu. Co by se teď ještě mohlo stát? Pokračování přístě.



Obrazovka s mapou
Klasič silniční sítě vlněnosti, než hra v reálu nabídní. Sled misí je více méně dalek předem.



Paráde! Facky mohou uvnitř nadletět pěkně škydly. Tedy aspoň v pilotní kabině: převržený po-potník, rozdíky žás a chřpy vsude po zemi.

ROZVERNÉ KEJKLE ROBOTŮ KOMBINOVANÉ S RPGČKOVÝM ŘÁDĚNÍM. JO!



Front Mission 3

“K dispozici máte jen pár jednotek a stojí proti vám nevelký

FAKTA

■ VYDÁVATEL:	Square Europe
■ VÝROBCE:	Squaresoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLIČTINA:	nenáročná
■ POČET HRÁČŮ:	1

No tak - vite, že ho chcete. Dvanáctimetrový „obleček“ vybavený naprosto špičkovým arzenálem? To by bylo skvělé. A až bude po všem, rozhodně si nebudete muset lámat hlavu s parkovištěm – s pomocí rakety zavěšené na rameni si kdykoliv uděláte vlastní. *Front Mission 3* si s tímto nápadem pohrává ještě dál a především vám nejmásitější tanky na nohou od dob celovečerních animovaných filmů *Patlabor*.

Pro případ, že byste si náhodou nebyli jisti, jak to bylo s předchozími tituly *Front Mission*: první *FM* se dříve, než série přesešla na PlayStation, objevily na Super Famicomu (SNES) a při jejich hledání asi moc štěstí mít nebudete, protože nikdy neopustily Japonsko, tedy až doposud.

Co se hratelnosti týče, okamžitě si s ní budou vědět rady ti, kdo hráli *Vandal Hearts* od Konami, a videoapaňum se možná vybaví *Lazer Squad* a starší tituly *X-Com*. 3D krajina je rozčervcovaná pěkně podle sítě a vaše wanzery mají

k dispozici omezený počet polí, do nichž se v každém kole mohou dostat a střelit. Až provedete svůj manévř, převzeme iniciativu nepřítel. Je to velice zastaralý systém a rozhodně není nijak složitý, nicméně si i tak dokáže hráče podmanit. Z každého „tahu“ se musíte snažit vytěžit co nejvíc, nejdřív je dobré zhodnotit, odkud hrozí největší nebezpečí, a zlikvidovat ho a pak teprve přejít k útoku. Pokud všechno dobře dopadne, měly by být na konci nepřátelští roboti rozmaširováni na kaši, zatímco vaše ztráty se omezily jen na nějakou tu rozbitou paži nebo nohu.

Nemusíte se obávat ani otravné nepřehlednosti, jakou vás častovaly jiné podobné hry.





„Nedělá mi to moc velký zadek?“ Dovednost jako Brace (Inverno) se naučila tak, že si obléká jistě často vstroje, dohlédne tedy, aby všichni piloti byli do vzenzerů řádně vybaveni.



počet nepřátel, a tak bitvy netrývají dlouho.”

Kdykoliv si vyžádáte wazner a chystáte se zaútočit na jiný, kamera scénu přiblíží, abyste měli na oba animované plechové obry lepší výhled a mohli se kochat ornamentálními ranami, přehledkou účinků jednotlivých druhů munice a znetvořenými pahýly ocelových končetin. Přimyslete si ještě nějak ty detaily, jako třeba znicené prostředí, teleskop s možností přiblížení nebo zbloudilé kulky, které se zaryjí do zdi za zamýšleným cílem. Všechno je perfektně promakané a nudit vás to jen tak nezačne.

Vizuálně funguje FM3 dobře i bez toho, aby se snažila proniknout do zábratných výšek Vagrant Story. Je pravda, že zrnitost objektů z bližšího pohledu a funkční barevná schémata nejsou nijak zvlášť atraktivní a naváděcí střely mají bohužel tendenci procházet nepřijetými objekty. Na druhé straně tu najdete bohatou nabídku jak válečného hyperrealismu, tak běžných detailů. Neapartné malíčkosti, jako varovné kulky nebo vyznařovaná světla, dokážou změnit běžnou dvouproudou silnici

v důvěryhodné městské bojiště. Nyní je *Front Mission* strategické RPG a nabízí vám dva paralelní (a z 95% lineární) příběhy.

Mezi jednotlivými misemi se budou vaši piloti bavit s ostatními postavami a získávat informace dříve, než se dostanou k FMV nebo sekvenci, která odhalí další dramatickou skutečnost. Příběh si v některých částech zaslouží pochvalu, opravdová kvalita ale spočívá v inteligentní záplectce a ovládnání. Hra se odehrává ve 100 let vzdálené budoucnosti, kdy se svět díky politické nestabilitě rozdělil do pěti federalních mocností. Příběh je zaměřen na národy Pacific Rim, které právě vstoupily do vzájemné unie, aby se ubránily útokům ostatních světových sil. Většina nepřátel, s nimiž se utkáte, bude náležet k malým zloděckým skupinám najatým různými vládami, které mají udržovat veškeré



Bitvy začínají a končí sekvencemi, které jim dávají jakýsi smysl. Dialogy většinou za moc nestojí, ale různé zvuky a ležky si vás zkrátka natolčí, že od hry neodjete.

JAK...

ZÍSKAT NEJLEPŠÍ VYBAVENÍ

Měli bychom poznamenat, že během dlouhé doby, která je třeba k dokončení obou misí, budete možná muset více jak třetinu tohoto času hrabat až po lokty v různých menu týkajících se zbrani a vstroje. Provozt robotů stojí sponuště peněz, takže tedy máte návod, jak to pořádku je napravit.



První možností je vydat se na nákup na černém trhu. Seznamte se s několika typy a náisi společnosti a ti vás občas upozorní na některé výhodné příležitosti k nákupu.



Dalším trikem, který máte v rukávu, je donutit nepřítel, aby se vzdal a zabavte mu robota jako válečnou kořist. Historii možná plně vztáhnete, ale podpojují ji porážení.



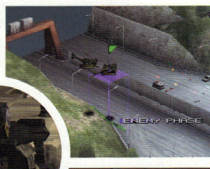
Nejefektivnějším prostředkem je ale únos. Vykopněte pilota z nepřátelského robota a dříve, než si uvědomí, co se vlastně stalo, na něj pošlete jednoho ze svých mužů. Jsou tak legrační, když se snaží vykrádat zpátky.

konflikty na politicky nedělitelné úrovni. Po celém tom složitém uvedení do děje – ještě podloženo historickými dat – přijde na řadu příběh, který však hned od počátku hru svou nevyvážeností a absurditou spíše kazí.

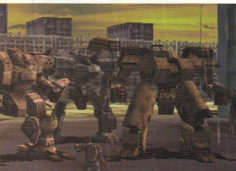
Student akademie a zkušební pilot Kazuki Takemura dodává se svou starým kámošem Ryogem wazner na vojenskou základnu. Jednou dojde k záhadné explozi a je nucen nouzově přistát. Když se vrátí

do práce, dostane Kazuki šokující e-mail od své nevlástiní sestry, v němž píše, že byla přeložena na základnu a chce se s ním setkat. A následně, že zavolá policii nebo tisk, když jim armáda nechce nic vysvětlit? Jistě že ne. Jsou to studenti. Zapadnou tedy do baru, sbálí podezřivou, nicméně atraktivní vědkyni (která jim dokonce prozradí, že pracuje pro zahraniční agenturu) a pohoto-

Pořádně si prohleďte tyto scény, protože přesně takhle vypadá „akce“: hra. Mnohé stupnice omezení pohybu, oranžové zbraně. Pokud teď chcete místnost opustit, neřekneme už ani slovo.



Kdykoliv si objednáte wanzer k útoku, přiblíží kamera



„Všechny vás dostanu. Jo, nebo i ty tvoje sluníky kámoše. Tak počkej, Sup.“

vě souhlasí s tím, že se s ní propojí zpátky na základnu - předtím si však vezmou své dvanáctimetrové obléčky. Zřejmě aby byly co nejméně nápadní. Právě v momentě, kdy si začnete zvykat na svět budoucnosti plný robotů, usměje se vám tajemní nepřítel: další ránu vaši očihoďte důvěřovat.

Square se v *FM3* rozhodli, že budou bitvy krátké a ostré. V každé misi máte k dispozici jen pár jednotek a bojujete proti nevelkému počtu nepřátel, takže bitvy nikdy netrvaly déle než půl hodiny. Na jedné straně je to tak trochu zklamání, protože se tím omezily i možnosti hráčů a bitvy se nikdy nerozvinou do velkolepé dvouhodinové podívané, kterou jste znali z *Vandal Hearts*.

Na tempo to ale výrazněji vliv nemělo a pokudže se objeví něco nového, co udrží vaši pozornost. V některých misích zničení objevíte zásobu raket ze spojenecké ponorky, s jejíž pomocí rozhodnete bitvu, jinde budete bojovat, abyste zachránili tým bezbranných vědců, kteří prchají do úkrytu, nebo budete muset vyhodit do vzduchu

přehradu, abyste spláchli nepřátelské posily. Ne, skutečný průsvit *Front Mission 3* spočívá v tom, že předvádí víc hrdinopřístvi než horská gorila v době páření. Na každé dvě fun-gující věci připadá jedna malá křiklavá chybička, která úplně kazí hrůznou velkolepost bitev, po níž všichni toužíme. Příkladem je třeba neuvěřitelná smutelnost, kteří pouze s pomocí ruční zbraně často zdolají robota, protože ten se do nich prostě netrefí. A! Nějakou zvláštní inteligenci rozhodně neoplyvá a obvykle na vás hloupě zaútočí: celá banda nepřátel najednou, místo aby si sly rozložili. O solidním systému dovednosti se vám rovněž může jenom zdát, protože taktické využití nadání vašich pilotů není možné - získáváte ho těžce a využíváte jen velice zřídka.



Úroveň obtížnosti se pohybuje spíše v nižších polohách, a pokud si dáte tu práci a vytřenujete si píle tu práca v virtuálních tréninkových oblastech, získáte velice snadno přístup k dalším misím. Systém hodnocení do hry vnáší trochu záměstnosti pro pokročilejší strategii, když se navíc vzdáte předmětů a budete se v každé bitvě snažit získat platínové významání, pak se chvílemi nedejte i zapotit. Výsledkem zjednodušení systému bitev oproti předchozím hrám *FM* je nakonec omezení možnosti hráče a souborům se tak nedostává dostatečné rozmanitosti. Po několika prvních hrách si zapamatujete velikost udalosti a další hra už nepřinese žádná překvapení ani nové triky.

Pokud chcete dělat strategickou hru pro masový trh, pak

JAK...

SKONCOVAT S 12METROVÝM ROBOTEM

1) Navštivte svého bankovního poradce a míte se opatřit na úroky, které si účtují při velkých, ba přímo obrovských nevratných půjčkách.

2) Vyřikněte kovovým hlasem: „Máte 20 vteřin na to, abyste mi vyhověli!“ a pak začněte vypalovat akřípřevážnou zbraň, jako když se něco pokazilo, a mzdí odpočíváním vybatte nějaká podivná citry.

3) Sledujte typ krajiny: Když procházíte polem, držte se vždy na částicích vycházejících z obkourákových geometrických vzorů a dáváte pozor na amatérského fotografa (viz níže).

4) Než si robota zaparkujete před domem, přilepte mu na raketonet nálepku „Neighbourhood Watch“ a na zásobník vyřijte tučet zářezů.



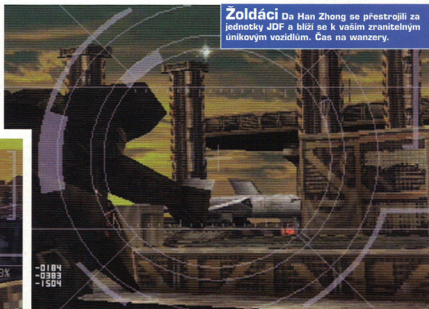
Když jsem byl malý, vypadala obecní stráž úplně jinak.

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE TŘEBA...
VANDAL HEARTS II**
Dost dobrá strategická hra.

Maximální zážitek prožijete, když nepříteli před úplnou likvidací utrháte co možná nejvíce končetin. Nezapomínejte používat zaměřování a plamenomety.



Žoldáci Da Han Zhong se přestrojil za jednotky ATD a blízko ke k vašim zranitelným tankovým vozidlům. Čas na wanzory.



scénu, abyste měli lepší přehled.”

Je základní potřebou jednoduchý, nepřepřápný interface, který každému hráči umožní vypořádat se se složitostí hratelnosti. *Front Mission 3* riskuje, že odstraní všechny, kdo si zrovna neblubují v obrazovkách plných statistik a virů čísel, a hra by si přitom zasloužila víc.

Asi se nejedná o zlatý hřeb série *FM*, ale i tak si tento titul říká o pozornost. Prosfědi, hardware, detaily, animované bitvy a ne zrovna krátká životnost, to jsou plusy, které nabízí. Ke slabostem naopak patří interface, příběh, ne zrovna vysoká obtížnost a některé podivnosti AI. Pokud ale milujete svého robota a s touhle hrou trávit dlouhé večery a snad i celé víkendy. ■

Zy Nicholson



„Prosím, pane.“ Pokud se chystáte strávit několik dní v kabině wanzoru, nechtejte předtím kolo. Nemuselo by se vám to vyplatit.

PlayStation
Magazin
VERDIKT

GRAFIKA:

Základní bomba, ale s detaily na správném místě. ■

CELKOVĚ

Jedna z hravějších strategických her letošního roku, kterou obdivuje spousta gynotechnických perliček. Asi si nezávidíte zástup nových přemoci, ale jej stačí obdivovatelsky budou spoulet.

HRATELNOST:

Hra nepostrádá hloubkou a míře rozmanitostí. ■

ZVITONOST:

Poznámká „50 hodin a víc“ tentokrát není jen reklamním trikem. ■

8

7 DESETI



V okamžiku, kdy si zvýšnete na způsob pohybu kapromy, vše se zdá velké intuitivní.



DOBRODRŮŽSTVÍ, JEHOŽ ZAČÁTEK NEBERE KONCE.



Alundra 2

“Druhé pokračování má se svým předchůdcem vpravdě pozoruhodně

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Activision
■ VÝROBCE:	Contrail
■ DATUM VÝDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	nenáročná

B ylo nebylo jedno vzdálené království. Jeho lid žil spofádaně a životem nezahálčivým měrou notnou ku blahobytu společněmu přispíval. Rolníci pole své rozehlá s láskou převelikou obdělávali a hleděli i v pospolitosti o veskeré statky plni svou nabyté dílem rovným se podělovali. Nebylo rozdílu, ten jako druhý, ač křtící arci odlišnou měl, v bídě i nadbytku rovni si byli. A mladí šediny staří v úctě převeliké uchovávali, neb řka slovy moudřejší: „Ten, kdž třpké bolesti života číši dopřij, sám již třpkosti nepocítuje a skrze sílu tu draze vykoupenu pravdu v celé její krásě zádavkem spovatví může.“ Čtil tedy syn otce, kterak čdera matku ctila, neb moudrost jejich a um veskerý jen skrze rodiče předán jim byl. Vřak tak jako světla bez stínu nenú, každý strom alespoň jednomu plodu zlovolnému cestu na svět spatřiti dá, tu nemohla mimulomávná rovnováha, její přijala království v náruč svou přehlebu, věčného trávní mti. I temný zjev dábský, jenž baron Diaz se zove, krále i družinou v kopku hlubokou uzamknouti dal a na trůn, netvor ten nicemný loutkou

dřevěnou dosaditi se jal. Přec slunce kdž v půli dne stin hravě přeměňu, hrdina vůli své vládnouti jistě tu pomůže. Bůh s námi! Bědal Dost už těch círatů! Hle, muž, jehož hledáte - Flint, lovec pirátů!

Druhé pokračování akční RPG-adventury má se svým předchůdcem vpravdě pouze jedinou věc společnou - vlastní název. Hra prošlála tolik podstatným změn, novým hrdinou počínaje a odlehčeným příběhem konče, že snad ani nestojí za to ji s prvním dílem porovnávat. Všichni ti, kdo se těšili na pokračování původního ponurého příběhu, budou s největší pravděpodobností poněkud zklamáni, neboť Alundra 2 nejenže přichází s dříve neznamým hrdinou Flintem, ale navíc svými dialogy i celkovou atmosférou jako by snižuje věkovou hranici hráčů, pro něž je určena.

Vskutku, od samého počátku vás pojme tíživý pocit, že většina prvotních dějových zvrátí je vám předkládána trochu dětinštější formou, než jste očekávali, a onoho pocitu se jen tak nezabvíte. Navíc pokud čekáte, že si plnohodnotně zahrajete již v průběhu první hodiny, kdy hru hrájete, čeká vás další překvapení. Ovládat postavu budete moci

jen sporadicky, jelikož se budete muset prokousat smrtí filmových sekvencí, které by vám měly napomoci v pochopení vzájemných vazeb mezi jednotlivými postavami. Kvalita sekvencí není nikterak oslnivá, ale v porovnání se srovnatelnými hrami ani výrazněji nezaostává. To se ale bohužel nedá říct o kvalitě dialogů, u nichž je zaměřením na mladší hráčské obecenstvo daleko nepokrytější. Pirátská rodinka se bude snažit rozpořehovat vaše bránice ztrojkově sestavenými skeči a pakliže zastáváte výzor, je každý dobrý skeč doprovázený „vtipným“ dialogem by měl být zakončen víceméně poverovou hláskou, pak vězte, že v druhém pokračování Alundry toto pravidlo bohužel nefunguje. Pokud se tedy tímto martyrem prokoušíte a přivýknete způsobu, kterým s vámi hra komunikuje, čeká vás velice rozlehlejší svět plný dobrodružství. I přes tuto neochvějnou skutečnost je tu však opět další chybíčka, na mnoha místech se totiž bohužel nevyhnete dojmům, že zde autor čerpal z poněkud rozmanitějších zdrojů inspirace, než je pouze jejich vlastní fantazie.

Po grafické stránce se Alundra 2 se svým předchůdcem nedá srovnávat už vů-

**LÍBÍ SE VAM?
ZKŮSTE TŘEBA...**

ALUNDRA

První díl akčního RPG se stalnou tržnostní, ale poněkud zajímavější příběhem.



Zeppo

Most people who cross swords with Belgar don't live to talk about it...

Pokud chcete zdatat bossa, budete se muset naučit několik útočných kombinací.



JAK...

ZAŽEHNOT PLAMEN



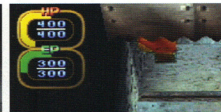
Hra se zpočátku odvíjí velice přímočaře. Tento zápis vám však naznačí, že hra bude čím dál těžší: k tomu, abyste otáčeli hlelou sochu, na ni musíte třikrát vystřelit ...



... pak musíte navštívit fireball chodbou tak, aby nenarazil ani do stěny, ani do vál, jinak budete muset začít od začátku.



Budete-li úspěšní, navedete fireball na stojan s loučím, který vám po vzplanutí zpřístupní další úroveň.



Ahm tryin' to talk toda lady. Lea'me alone!

Během hry Alundra 2 se čas od času neubráníte pocitu, že to, co se právě odehrává, jste už kdysi kdysi viděli, ovšem v jiné hře.

jedinou věc společnou - vlastní název. ”

bec. Zatímco první díl někoho uchvátil a jiné ničil svou retro perspektivou, Alundra 2 neodolatelně tlaku současného hlavního proudu a podivolla se kompletním 3D zobrazením. Navržena podoba herních postav není v zásadě špatná, ale jejich detailnější proporcování by možná nebylo byvalo na škodu.

Na druhou stranu je pravda, že je Alundra 2 v podstatě velice hratelnou hrou. Úroveň obtížnosti se postupně zvyšuje a ovládnutí postavy je spolu s herním interfacem k hráči více než přátelské. Sečteno a podtrženo, dá se říci, že Alundra 2 mohla dopadnout daleko lépe, než dopadla, ale upřímně vzato jen málokdy výsledek předtí naše očekávání, takže pokud jste vášnivými hráči RPG her, pak vás Alundra 2 svým rozahem určitě nezklame. ■

David Dvořak



Postavte na kávu a nechte se unášet od jednoho logického problému přes pár příšek pod ostrým vašeho kordu k jinému.

PlayStation Magazine
VERDIKT

- GRAFKA: Za hrubou práci, hrubá výplata. **5**
- HRATELNOST: Jestliže vydržíte, propadnete jí. **7**
- ZVITOST: Velice uspokojivá. **7**
- CELKOVÉ: Rozpočítaná hra, která ve vás zanechá smíšené pocity, ne nepodobné těm, které by se vás zmocnily ve chvíli, kdy by vám vaše partnerka sdělila, že odchází v soustavu jiné uspokojivé, než by to vyvoloušela její s jinou ženou.

7
Z DESETI



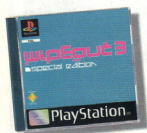
Klasika - co k tomu dodat. Posadte si vlničku na kotleta a ukažte jim, jak se hrálo tentokrát za těch dvacátých let, kdy PlayStation jednička byla mladá a nápady na hry čerstvé a ostré.



Jet jako žiznivá čára - uvolní, které v souvislosti s Wipeoutem dostalo naprosto konkrétní obrysy. Obrysy žiznivé čáry, kterou za sebou zanechávají trysky svých konkurentů.



TRÍ V JEDNOM NEMUSÍ BÝT JEN TĚHOTNÁ ŽENA, KTERÁ PRÁVĚ ŠNĚDLA SVĚHO MANŽELA.



Wipeout 3: Special Edition

„Žádná z tratí neztratila své prudce šajníci neonové kouzlo.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Psygnosis
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	nepovzbuďná

Můžete to brát takhle: Wipeout je pro PlayStation natolik zásadní herní fenomén, že se nedávno vydání třetího dílu prostě muselo nějak oslavit. Nebo to můžete brát takhle: nezmarání penězodivčovic z Psygnosis (tj. ze Sony) se rozhodli nás pumpnout o nějaké další šušáky a podstrkují nám něco, co už víchní doma máme. Oba přístupy jsou OK, záleží jenom na nosu, a dalšími peckami, které v gamesotéce žádného playstationového hráče neschází chybět. Protože Wipeout 3: Special Edition opravdu nepřináší nic nového.

Důvod, proč byste vůbec měli uvažovat o jeho koupi, je ten, že kromě osmi tratí z posledního Wipeoutu obsahuje také pět z Wipeoutu 2097 a tři z úplně původního, dřívějšího Wipeoutu. U televizních seriálů se takovýmihle věcmi říká střiháky: vyrobí se díl, jehož obsahem jsou pouze vzpomínky na to best z dílů předcházejících. Divák si připomene, jak se tehdy skvěle bavil, a produkce díky tomu, že se nasadí už jednou použitý materiál, ušetří hodně moc peněz a víchní jsou happy.

Je ovšem fakt, že tohle u Wipeoutu 3: Special Edition neplatí tak úplně. Všechno starých závodních okruhů je totiž graficky (a hratelnostně) remikováno tak, aby se plně vyrovnaly těm nadupaným trasám z posledního dílu. Co to znamená li concreto: nejen že to všechno vypadá a běhá o řád výše než originály (schválně si je pusťte), ale tvůrčí „vychystilí“ i pekelné

ovládání předchozích dílů a udělali ho uživatelsky přítulnějším.

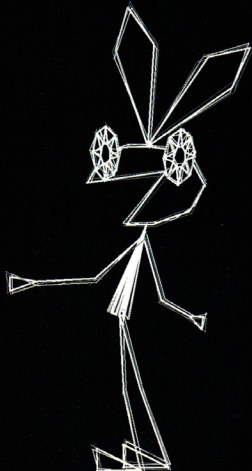
Podívali se jim dokonce technicky vypracovat jeden skvělý flashback: pro wipeoutovské veterány, a to tak, že žádná ze starých tratí neztratila své prudce šajnické neonové kouzlo, svířící dráhy a rychlost odtrhávající slova od úst, o kterou tu jde až v první řadě. Takže proč jenom 8 z 10? Za prvé proto, že tam chybí soundtrackové hity z Wipeoutu 2097. Žádný. Proč, žádní Chemical Brothers. Jistě, problémy s licenci, ale dělalo to opravdu masivní kus atmosféry. A za druhé (a to hlavně) proto, že i když je to vychytané a pečlivě oprášené, přece jenom to fakt nepřináší nic nového. Tohle všechno už známe, a ne že by nebylo fajn si na hi-tech úrovni zasementitlnit, to zase ano, ale je pravda, že jenom proto na to značku „must buy“ leptit nebude. ■

Štěpán Kopivka

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFKA: Digitální restaurační odvedli skvělou práci. 9
- HRATELNOST: Wipeoutovská - to jest téměř dokonalá. 9
- ŽIVOTNOST: Rozhodně vás to nezmarí hned, ani náhodou. Ovšem... Nic nového. 8
- CELKOVĚ: Pro zvlášť wipeoutově povinnosti, pro ty, kdo přišli později a mají jenom Wipeout, výlet do historie jedné revoluce jší, pro ty ostatní nostalgické vzpomínky a několiksekundové rychlosti. Mít to sice nemůžete, ale kdo by odíval?

8
Z DESETI



Králík skáče přes provázek. Fajn, možná si teď říkáte, že to bude asi trochu černobíle pojetí videohry a máte samozřejmě pravdu, ani nevíte jakou - *Vib Ribbon* je úžasně originální hra, která se u nás bude prodávat za velmi sympatickou cenu, ale není nad to ji mít zadarmo. Stačí správně odpovědět na tři otázky (odpovědi najdete v tomto čísle *PSM*), nalepit ústřížek z rohu stránky na korespondenční lístek a poslat nám jej nejpozději do poloviny srpna na adresu PSM, Santrouchova 16, 162 00 Praha 6 s heslem „BLOOD“. Přejeme hodně štěstí. Uzávěrka soutěže je 15. září.

OTÁZKA:

1. Jak se jmenuje hra, která předcházela vývoji *Vib Ribbona*?

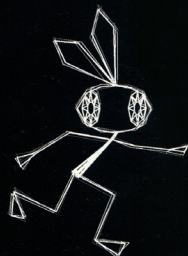
- a) Michael Jackson's Moonwalker
- b) PaRappa The Rapper
- c) Beatmania

2. Kolik základních pohybů Vibri zvládá?

- a) 4
- b) 8
- c) 12

3. V jaké zemi hra vznikla?

- a) V Japonsku
- b) Ve Spojených státech
- c) V Etiopii



vib-ribbon™ **PlayStation** OFICIÁLNÍ ČESKÝ
Magazin

VYHRAJTE 10x





Svou mocnou sekou odstanete i ta největší monstra, staci aplikovat několik trest a pomoci si některou z řady speciálních zbraní. Všechno je vzápětí naplněno potoky krve.



VRAŽDĚTE, MRZAČTE A KLESTĚTE SI CESTU HORDAMI ZLODUCHŮ.



Nightmare Creatures II

„Připravte se, že vám ve hře, která je celá nasáklá krví

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Konami
■ VÝROBE:	Kalisto
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	18 a více
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

Cd dob, kdy byla vydána první hra *Nightmare Creatures*, se hranice survivalových hororů podstatně posunuly. Nejvýznamnějšími mezníky a měřítky kvality se staly tituly jako *Resident Evil 3: Nemesis* a *Silent Hill*. Kalisto si z nich však při předělávání svého vězňého, i když už malinko ovládného originálu nezvalí vic než osuňání.

Vášim úkolem je opět zabránit machinacím Adama Crowleyho, rádobý chirurga, který spřádá plány pro masovou destrukci. Jeho příšerná stvoření jsou geneticky modifikované lidské stvůry žijící po krvi a toužící zabit vše, co se jim připlípe do cesty. Vy jste vyzbrojeni elegantní sekou a spoustou dalších zbraní a máte šanci i proti těm největším nestvůrám, takže se připravte svoji obrazovku zbarvit do ruda krví ve hře, která krví a také atmosférou doslova přetéká.

Děj *Nightmare Creatures II* odehrávájí se zpočátku v Londýně se později přesune do Paříže v roce 1934 a hra vypadá vcelku věrohodně. Tvůrcům se zamer-

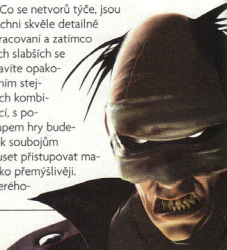
tě podařilo vystihnout atmosféru obou měst, zvláště Paříže, a pařížský hřbitov je mrtným dvojetem Père Lachaise, místem posledního odpočinku Oscara Wilde a Jima Morrisona.

Zdařilé světelné a povětrnostní efekty, na pozadí podpořené hudbou typu *Silent Hill* ještě umocňují herní zážitek a uspokojení ze hry a snad jen hratelnost až příliš závisí na proudech krve. Většinu hádank, a dokonce i cestu kupředu naznačují anomálie prostředí nebo neobvyklé detaily, z čehož prameni pocit, že vás někdo někým vede a ne že prozkoumáváte neznámou krajinu. Když dorazíte k nějaké překážce, vyvstane vám na mysl otázka „Předpokládá se, že se tam dokážu vyškrábat?“ místo „Dostanu se na tu římsu?“

V neustále se rozvíjejícím světě PlayStation se herní vývojáři musí pěkně činit, aby udrželi krok. Kalisto ale odvedli velký kus práce, přidali skvělý režim *Swimming* (Plavání) a odstranili atmosféru hubičí časový limit, kvůli němuž jste museli v původní hře horečně stíhat zombily, abyste je stihli zlikvidovat dřív, než vám vyprchá energie.

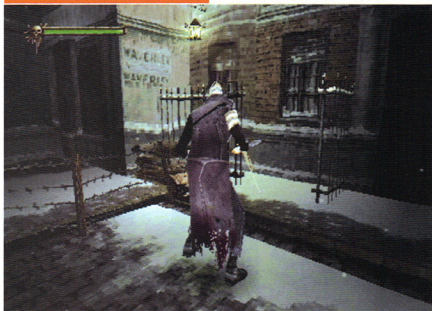
Kalisto také vylepšili předchozí nepříteli vydatějším bojovým systémem, a to zařazením režimu *Engagement*, kde se octnete zamčeni s protivníkem v místnosti, odkud nemůžete utéct, aniž byste ho porazili. Výsledkem jsou pak mnohem pohlednější bitvy, ale zároveň to také podporuje lineárnost hry, kdy podstupujete jeden souboj za druhým, v nichž se zranění ostatních protivníků zvyšuje, pouze když je svou zbraní tvrdě zasáhnete. A přesto že tu najdete řadu rozmanitých předmětů a zbraní, většinou se můžete ohánět jen svou sekou.

Co se netvorů týče, jsou všichni skvěle detailně zpracováni a zatímco těch slabších se zbavíte opakovaním stejných kombinací, s postupem hry budete k soubojům muset přistupovat malinko přemýšlivěji. Kterého-





Nightmare Creatures II vypadá díky dobře zpracovanému pozadí a občasně interakci s popředím dost slušně (i když i hodně temně). (Malostrá vlna) Různá hrdina vyžítí ruční brzdu, aby zastavil nákladník.



S postupem hry, jak putujete katakombami, se vynorují noví nepřátelé, hrdý na vrcholcích kopce a ulice Paříže a Londýna.

JAK...

SETNOUT A ROZSEKAT NETVORY



Když už příšera mele z posledního, objeví se v pravém horním rohu obrazovky slovo „fatality“. Zmáčkněte **○** a **○** a sledujte, jak klesá na kolena.



Pak provedete krvavý bládivý proces, nejprve mu uskoknete jeho ubohou zombolovkou hlavu...



...a pak podle libosti sekáte do zdechliny a oddělíte jednu nebo dvě končetiny. Jsteť čas, pane farář?

a atmosférou, zrudne i obrazovka."

koliv protivníka můžete oddělat speciálním „fatality“ pohybem, což vám zpočátku přinese uspokojení, ale brzy vás omrzí.

Nightmare Creatures II je graficky kvalitní a zábavná hra, ale chybí jí trocha chytrosti, která se stala standardem ostatních hororových her. Chybějící prvky však nejsou takovým prohrávkem jako nedostatky v rozvinutí zápletky a logických prvků. *Silent Hillu* se podařilo bravurně využít filmových technik a vytvořit tak sympatické postavy a vsůpyřipitnou pocit nebezpečí. *Nightmare Creatures II* v této oblasti naopak zklamala, především díky nedostatku sekvencí a dlouhých nahrávkách, a tak zahodila důležitý moment překvapení. Je to prostě dobře vypadající kreví prosláklá zábava, z níž však šlo vyžít mnohem víc. ■

Lee Hall



Na své cestě za vyvobozením Rachel a záchranou světa před zlovyem jménem Adam Crowley budete prořezávat krev, státní hlavy a brodit se potoky zasyňující krev.

**LÍBÍ SE VAM?
ZKŮSTE TŘEBA...**

RESIDENT EVIL 3
Je prostě a jednoduše skvělé s věrohodným prostředím a děbeláckými hlavo-

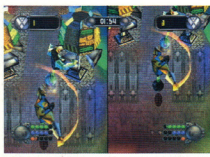
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- **GRAFIKA:** Hezká a vyznívá, ale chybí detaily v popředí. **8**
- **HRATELNOST:** Zábavné masakrování, jež kazí jen podružné nedostatky. **7**
- **ZVUČNOST:** Kriticky omezená nedostatky tajných lokací a vedlejších zápletek. **6**

■ **CELKOVÉ**
Chvalhodné ambice a vychytávky, které Kallisto oprávněnou závidí, znehodnocuje příliš mnoho nedostatků, kvůli nimž se *Nightmare Creatures II* nikdy nepohne k významným hrám. V malých dávkách je to ale skvělá zábava.

7

ZESETI



Režim pro dva hráče je kvůli snížené viditelnosti tak trochu osidlný.



Rozmanitost her ve spoustě arén dává MoHo prokvasit dlouhou životnost. To všechno se navíc kombinuje s diabelsky zákeřnými úrovněmi, které vás musí poupat do soubojů a téměř neprokonatelnými rekordy, které mají na svědomí designéři.

PŘIPRAVTE SE NA NEJHORŠÍ. TLUPA BEZNOHÝCH VĚZŇŮ CHYSTÁ POVYRAŽENÍ.



MoHo

“Oblasti se prohýbají a zmitají explozemi různých zbraní.”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Take 2
■ VYROBCE:	Lost Toys
■ DATUM VYDÁNÍ:	červenec
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLOČINA:	nepotřebná

Jako zločineckou umělou formu života poslanou do Alpha Prime vás vaši přemotělé přeseknu na půl, přispědí na kouli, pak vás vrhnou do souboje se strážci a nepřátelskými vězni, a to ve spoustě disciplín, které testují vaše síly a šikovnost. Svobodu si můžete zajistit jedině výkřikem. Zni to trochu dravě.

Soutěžte v disciplínách Powerball, Gauntlet, Pursuit, Racing a Tag, které prověří vaše schopnosti vypořádat se se vším, počínaje zvládnutím důmyslného „parku“ podobného těm skateboardovým a konče zdolávaním plošin v neustále se propadajícím močálu. Není pochyb o tom, že si každý najde oblíbenou oblast, ale asi nejzvyčavější disciplínou je v MoHo závodění, kde musíte hledat skryté zkratky a využít bojště tak, abyste se svým hráčem propertili kolem protivní-

ků. Jisté postavy jsou více přizpůsobeny určitým oblastem, což ještě prodlužuje životnost hry, která vás provokuje, abyste se pokusili překonat téměř nedosažitelné rekordy skóre v systému časové vymezených soubojů.

V průběhu disciplín se pohybujete v graficky dokonalých oblastech, které se prohýbají a zmitají explozemi různých zbraní a vzdávají hold skvělým fyzikálním základům hry. MoHo není logická hra typu Marble Madness, ale slušná řádka vyzev a úkolů vás snadno donutí lovit v zahradě joypad, který jste před chvílíko vzteky vyhodili z okna, jen abyste si to mohli zkusit znovu.

Ona frustrace může být až příliš zřejmá, ale vychází spíše z přemíry hratelnosti než z nedokonalého ovládní. Výsledkem překře krivky obtížnosti je, že uspokojení z úspěchů nabývá značné intenzity a vy si

vždycky můžete v dané oblasti dřív, než přistoupíte k obtížnějším úkolům, dát ještě jednu hru. Počáteční obavy o příliš jednoduché souboje byly zahánný různými užitečnými útoky, díky nimž se dokážete vymáknout z nebezpečných situací, ale režim pro dva hráče je zklamání – ve hře založené na celkovém přehledu o aréně je špatná viditelnost (fakticky by se v obou režimech docela hodil radar) poměrně nepříjemná.

Nad tím, že se Lost Toys zaměřili na prostředí a hratelnost, nos křičt nemusíme, ale pár metriků hloubky, které by hře dodalo představení upgradů mimo arénu nebo možnost rozvíjení dovednosti postav, popřípadě svět mimo souboje, by bylo z hodné dobře hry udělat trháč. Kupte si ji a se zatajeným dechem čekajte, co z Lost Toys vypadne přítě.

Lee Hall

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA: Úžasně interaktivní, jen sem tam se objeví chybička
- CELKOVÉ: Je originální, nychá, přístupná a neodolatelná. Frustrace mže a tím, jak se učíte ovládat jednu úroveň za druhou. Když přičtete trošku hloubky, bylo by i hodnocen lepší. Fantasticky rytmová hra.
- HRATELNOST: Šikvě ovládní. Celkový dojem kazí režim pro dva hráče.
- ZVONITOST: Pomocí joypad se mi přiskákl k ruce!

8

Z DESETI



Zádné hvězdy tu vlastně nejsou, jen trochu známější jména a pár fiktivní hráče soustředěni na kurtch, které úplně postrádají atmosféru.



Turnaje se hrají na různých povrchích, odrážejících ty z grandslamových turnajů. Bohužel podklad nemá na samu hru skoro žádný efekt a na všech se hraje stejně.

ZDE JE DŮKAZ, JAK ZÁBAVNÉ MŮŽE BÝT PLÁCAT MÍČEK SEM A TAM PŘES SÍŤ.



All Star Tennis 2000

“Hratelnost se vyznačuje zoufalou jednodušeostí.”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Ubi Soft
■ VÝROBCE:	Aqua Pacific
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 8
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
KZUSTE TŘEBA...
ANNA KOURNIKOVA'S
SMASH COURT**
Retro design se skvělou hratelností.

Když dal Pong v hloubi sedmdesátých let vzniknout počítacovým hrám, vlastně byl prvním sportovním simulátorem: hráči dostali páleku, a ní měli proti protivníkovi v ríšochetovém stylu odrážet míček. Navzdory mnoha kvantovým skokům, jež byly od té doby ve videopřímlyu učiněny, *All Star Tennis 2000* ukazuje omezený zábr, který se snadno kopíruje, ale jen obtížně posouvá na novou úroveň. Ano, řeč je o tenise. Je to celkem dobré stvrámení tenisu, ovšem bohužel a velkým, fatálním chybami.

Hráči mají k dispozici řadu pohybů, leč grafika a potažto i hratelnost jsou neúnosně jednoduché. Hráči se nemohou natáhnout, sbyhnout nebo jinak improvizovat, aby zahráli těžké údery, a jejich interakce s míčkem se odehrává na zoufa-

le monotónní úrovni. Buď míček trefí, nebo ne. Ve špičkových sportovních simulátorech (člověka napadne třeba *ISS Pro Evolution*) se hráči občas podají jen tak tak trefit, ale už ho mediokréze nalezitě umístit; pochopitelně ke značnému pobavení davů. Nic takového v *All Star Tennis* nenajdete.

Designéři tyto nedostatky kompenzují velmi nedostatečně a hra, skandálně bez licence, vůbec nepřipomíná velké akce. Při turnaji na trávě (že by to měl být Wimbledon?) se dokonce ani nepokusili nějak zachytit atmosféru velkých turnajů. V zásadě je tak každý turnaj pouze anonymní kurt a zdá se, že ani rozmanitost povrchů nemá na hru nějaký zásadní vliv, neboť vesměra změna spočívá v jiném zvuku míčů.

Navíc to jen stěží může být „all star“, když zde je pouze hrstka skutečných hráčů a žádné velké jméno. Hlavní hvězdou

je Angličan Lleyton Hewitt, vítěz turnaje v Queensu. To možná zaujme pár hrdých Britů, ale nás ostátní spise odradí, nemluvě o zapálených příznivcích tenisu, kteří by se jinak jistě dokázali přenést i přes nevýraznou hratelnost. Sice je zde malinký náznak výkonnosti křivky, když jsou skuteční hráči zdatnější než fiktivní, nicméně klíčovým slovem i tak zůstává jednodušeostí. Porozhodným jevem jsou schizofreničtí rozhodčí, kteří řvou „ticho prosím“ i tehdy, když v davu nikdo ani neudusí.

All Star Tennis tak charakterizuje odfláklý design a bezduché, nenápaditá hratelnost. Rozhodně zde není nic z atmosféry velkých zápasů na centru kurtu a výkon PlayStation není vůbec využít. Na druhé straně, ono toho s raketou a míčkem zas tolik dělat nejde. ■

Lee Hall

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA: Přeměna a bez nápladu. 6
- HRATELNOST: Nudná, opakující se a nezábavná. 6
- ŽIVOTNOST: Často se k této hře rozhodně vracet nebudete. 5

- CELKOVÉ: Je to tenis, tedy sport, který se do moderní vědecky přišlo-cla jen velmi obtížně. A *All Star Tennis* postrádá vesměru nuditelnou, sly mělešp nějakou šarou na úspěch.

6

Z DESETI



Bo bez vaší pomoci nepřestou ani překážky na cestě. Sbíráte ho do držáku a cesta je volná.



Rozpuštělý vylet pravidelně přerušují kreslené animace. Občas dokonce i krtek.



DALŠÍ STŘÍLEČKA PRO G-CON 45. POCHOPITELNĚ OD NAMCA.



Rescue Shot

“S pistolí hrdinu chráníte před nepřáteli a překážkami...”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Namco
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGličTINA:	nepovzbušná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

POINT BLANK 2

Stále jedinečný kousek, který je tím nejlepším důvodem pro nákup světelné pistole.

S třílečky pro pistole jsou obvykle buď tradiční akce (*Time Crisis* a *Die Hard Trilogie*), nebo střílečnice (*Point Blank*). Těto klasické trojce nyní Namco přináší dalšího kolegu, který je typickým produktem japonských schizofrenních vývojářů. Japětské však námět hry *Rescue Shot* patří spíše mezi běžné uchytlosti fungující výhradně v zemi vycházejícího slunce. **Sony se rozhodla prubnout vydání i v Evropě. Díky.**

Hrdinou je Bo - slepě důvěřivý a naivní hybrid králíka a kočky, který spadl ze skály a ztratil paměť. Nechrozně se vydává na cestu za poznáním do nebezpečné pohádkové země, a protože neumí nic jiného než pomalu poskakovat (i se zrakem je na tom chudák bídně), je na vás, abyste ho se svou pistolí ochráni-

li před nejrůznějšími nepřáteli a překážkami a v lepším případě ještě stihli získat nějaké ty bonusy a trefit nějaké terče.

Což o to, v recenzii to možná zní nápaditě, ale ve skutečnosti to žádný velký objev není, protože se s postavou nedokážete sžít. Rozstřílet otrávené jablko dříve, než jej hrdina sní, nebo jej trefit do zadku, aby přeskóčil překážku, je sice trochu jiné kafe než trefovat tank v *Time Crisis*, ale neustále cítíte výrazný odstup, který rozhodně nezachraňuje ani infantili a primitivní příběh.

Single-Player režim je i přes rozmanitost úhlů kamery a několik možností ve směřování hrdiny poměrně jednotvárný, a přestože alespoň Hard režim poskytuje několik novinek, více soupeře a nepatrně odlišný způsob řešení, většina hráčů se k němu po nudném úvodu vůbec neprobouje. Tato stránka je ještě zvy-

razněna režimem pro dva hráče, kde bojujete v naprosto stejném prostředí, a dokonce i proti stejnému počtu nepřátel, takže jediná změna spočívá v obtížnosti. Přes tyto výhody však musím autority pochválit za design některých pozdějších úrovní - jen škoda, že se spokojili s onou základní myšlenkou a nepokusili se více využít jejího potenciálu. Ve srovnání s legendárním *Sleepwalkerem* z Amigy, kde jste v roli psa zachraňovali svého námášeného pánička, totiž *Rescue Shot* moc neobstojí.

Neměli bychom ovšem zapomenout, že je *Rescue Shot* určen především pro nejmladší hráče do nějakých deseti let. Pro ty bude zachránění s G-Con 45 nezvyklou záležitostí a dobrodružné prostředí hry vřítaným obohacením dětské sbírky her bez jediné kapky krvi. ■

Jan Modrák

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

Líbivá a vyzráláče 8

Na pár okamžiků zábavné, ale chybí hloubka. 5

Pramená. Díky voliči úrovní se snad občas vrátíte 3

■ CELKOVĚ

Celkem solidní představení světelné pistole pro mladší hráče, kterému však chybí větší propozicovost. S hrdinou je neobtěžně se zotavně a hra vás nevtáhne. Přesto je to sympatický pokus.

5

Z DESETI



Pokud vám tyto fotky připadnou jakkoli zajímavé, pak zdržte: hra je průměrná.



Noooo...

Mappeti toho o konverzaci vědí asi tak, jako o hrátelnosti.



There's a map here.

PŘIŠEL ČAS PŘIPRAVIT SOUBOJ MAPPETŮ.



Eternal Eyes

“Je to jako souboje kohoutů či psů, jenom s menším rizikem.”

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Sunsoft
■ VÝROBCE:	TAMM
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA:	náročná

**Líbí SE VAM?
KZKUSTE TŘEBA...
FINAL FANTASY VIII**
Nejlepší RPG na světě.

Fokud jste netrávili poslední rok dva zavření v lednici, pak vám jistě neuškodí, že mladší stárnoucí Evrope, a vlastně i mladší celé kulatkové podnebí, se tolestě zbláznila od malých podivných potvůrek. Ano, mluvíme o fenoménu zvaném **Pokémon**. Dneska ty potvory najdete úplně všude: dokonce i v Česku. Je velmi nepravděpodobné, že jste na ně nenarazili někde ve výkladních skříních hračkářství či na nejžněžších kaviárnách, které prodávají i papírnický. Přitom **Pokémon** je fenomén relativně nedávny. Japoniči si zvolili Jigglypuffa za svého císaře už před pěti lety, a tak je s podivem, že to **PlayStation** trvalo tak dlouho.

Eternal Eyes je strategické RPG se srovnatelným vlivem jak **Pokémonu**, tak **Final Fantasy Tactics**, kde hráči mají za úkol vytvářet a rozvíjet malé potvůrky jménem **Mappeti** a učit je, že by se jim měly. Je to jako souboje

kohoutů či psů, které se konají na předměstí velkých měst, jenom s tím rozdílem, že je zde menší nebezpečí postihu ze strany zákona.

V magickém, brot nepříteli magicky pojmenovaném **Gray Kingdom** plánuje zlý vojevůdce velitel jménem **Vorless** útok na všechny **Mappeti** a potažmo i na jejich cvičitele. Jak to chce udělat? Pochopitelně za pomoci velkého meče. Teny si vyprojčel od zlé bodyně jménem **Luna**. Pouze skupinka dětí, shromážděných pod vedením proslulého alchymisty a tvůrce **Mappeti** **Shirleye**, dokáže tento megalomanský plán zhatit... Inu, takto **Sunsoft** učinil zradost předloze a nám poskytl uchvatný příběh.

Rotující izometrická perspektiva, 2D postavy, obvyklý inventář a menu systém, stejně stavená města a lidi: prostě upřímně řečeno, velká část **Eternal Eyes** působí dojemem, že autořům ani tak nešlo o přijít s něčím novým. Tohlé je totiž hra už na prv-

ní pohled sešitá z čarů všech dřívějších **playstationových** erpégéček.

Nicméně samotné souboje **Mappeti**, k nimž dochází v náhodně generovaných **dungeonech**, jsou překvapivě uchvatné. Jak tak tvoříte a cvičíte své potvůrky, a to za použití magických drahokamů, které nacházíte na svých cestách, můžete vytvořit až 150 odlišných variant; přičemž každá z nich má své specifické útoky a silné stránky. **Bitsy**, v nichž musíte před útokem klamat tělem, se některé hráče zpočátku zmatou, ale mnozí si jistě budou libovat.

Bohužel nakonec ale nevznikne žádný vztah mezi vámi a těmi postavíčkami na obrazovce, takže děj vás ani příliš brát nebude. Ostatně tam, kde má **Final Fantasy** uchvatné, počítáním generované scény, má **Eternal Eyes** pouze statické obrázky. Tedy nic, o co by bylo stát. ■

Paul Rose

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Grafika: Stav, v jakém byla grafika asi tak před šesti lety. 4	■ CELKOVĚ:	Příběh je celkem kšé, a tak toto RPG s pokémonovou příchutí bude většině lidí chutnat nejvýše. Ověřím souboje jsou překvapivě strhující. 5
■ HRATELNOST:	Hrátelnost: Nudná města, zajímavé souboje. 5		
■ ŽIVOTNOST:	Životnost: Celkem dobrá, ale zájem může vyvanout. 5		

5

Z DESETI



Jak sami vidíte, co se týče režimu pro jednoho hráče, grafická stránka není nikdy odlišná. Znovu ověřit (až na tu již zmiňovanou) máte možnost se přesvědčit, že hrovným hlasem Diétricha Křiváka a Jany Páleníkové se podařilo přiblížit se originálům více než věrně.



Ovšem v multiplayeru pro dva závodci už je to jiná míra. Měsíční desítku Góků i ostatní závodců je složená, grafika ohoblovaná na čistou tříň.

NĚKOLIK ZÁVAŽNÝCH ODHALENÍ TÝKAJÍCÍCH SE CHIPA A DALEA.



Disney World Magical Racing Tour

“Akční a ostrými barvami žhnoucí grafika vás vucne.”

FAKTA

- VYDAVATEL: Eidos
- VÝROBCE: Crystal Dynamics
- DATUM VYDÁNÍ: v prodeji
- VEKOVÉ OMEZENÍ: žádná
- POČET HRÁČŮ: 1 až 2
- ANGLIČTINA: nepotřebná

Víte, kdo je to Chip a Dale? Aby ne. Znáte je? No bodejt (to je ale hovadské slovo - kde jsem se nakazil?) byste neznali. Jsou to přece ti striptéři.

OK, to jste mi asi nesázeli, je ale logické, že v čele legendárních Chip n Daleů stojí Chip a Dale, dva hlavní tahouni disneyšské rychlé roty. A je také jen logické, že Chip a Dale stojí v čele playstationové hry s názvem Walt Disney World Magical Racing Tour (tedy ono to logické není, ale potřebuju se nějak dostat k meritu věci).

A nyní pár závažných odhalení. Závažné odhalení číslo jedna: Walt Disney: Magical Racing Tour je hra, které se zachtělo se sklouznout po čerstvě naleštěném playstationové klouzačce zářivě barevných a infantilně stylizovaných kartových jízdi poslední doby, jako je Speed Freaks, Crash Team Racing či Muppet RaceMania. Závaž-

né odhalení číslo dvě: ovšem na rozdíl od těchto her WDW: MRT nemá pouze dětskou grafiku - ona je dětská celá. Což bude pravděpodobně tím, že je pro děti. Co to znamená? Na první pohled nic. Rozjuchaná akční a ostrými barvami zářivě grafika vás vucne do své licti torby - poťad se tu něco děje, na hlavu vám padají balvany, power-up je na trati jak naseto a zbraně mají různé žertovné podoby (vaše auto se vám třeba promění v obří neovladatelný hmeč, ha ha). Ovšem už na druhý pohled si všimnete několika věcí. Vaše vozidlo se dá ovládat až příliš snadno a rychlost a obtížnost trati nevytvářejí tu správné smrtící kombinaci - a to znamená jenom jedině. Nuda přichází z Kremlu poměrně rychle.

Závažné odhalení číslo tři: ani Chip, ani Dale se v této hře nesklouznou. Konečně už je to hra pro děti. Závažné odhalení číslo čtyři: veškeré závoody se odehrávají v reál-

ném prostředí Disneylandu (no, to zas tak moc závažné nebylo, to je fakt). Závažné odhalení číslo pět: hubda je natolik brutálně rozverná a neustále se opakující, že doporučuji vzpuknout. Závažné odhalení číslo šest: Chip a Dale jsou jediné známé figury ve hře. Všichni ostatní jsou vedlejší postavy druhého a třetího nálevu (s výjimkou Magiky von Čáry). Závažné odhalení číslo sedm: hra nemá multiplayer pro čtyři hráče.

Závažný závěr: asi není potřeba nic dodávat. Nejenže už se samo zaměřením na mladší věkovou skupinu posloužilo disneyšským jako omůlva pro neovědění stoprocentní práce a vytvoření hry se stagujícími závavností, ale absence několika základních standardů, které ostatní motokarové závoody mají (např. multiplayer pro čtyři hráče), posunují WDW: MRT někam na poslední místo tohoto sbáňžurnu. A to tak že pravem.

Štěpán Koptiva

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA: Nesvíní, jak by řekla babička Botyzen Němčové 8
- HRATELNOST: Fajn, je to pro děti, ale až TAK-LE jednoduchá? 6
- ŽIVOTNOST: Žádný multiplayer pro čtyři hráče = žádná supervelká životnost 5

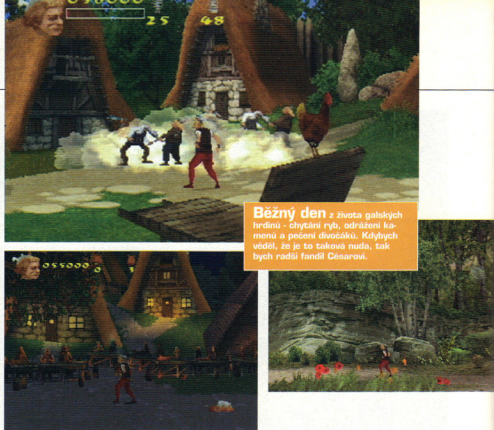
- CELKOVÉ: Disney se snaží neopast playstationový kartový boom, ale moc se mu to nepovedlo. Třinácti zábožnost, která možná menší měřítka uspokojí, ale v porovnání s Osmím natož Mupety si může být stoupost: do kouta.

6

Z DESETI



Tak tohle je Asterix. Muž, kterého budete neuvěřet - kdy v případě, že si koupíte tuhle hru.



Běžný den v meste galických hrdenů - chycení ryb, odražení kámenů a posení divočáků. Kdyžbyh viděl, že je to taková rutina, tak bych radši radši fandil Caesarovi.

NUDA NAŠLA SVOU TVÁŘ - MÁ KNÍR, COPY A PŘILBU S KRÍDELKY.



Asterix & Obelix Take On Caesar

“Žádná hra ve vás nevyvolá tak silnou touhu odhodit vladač.”

FAKTA

- VYDAVATEL: Cryo
- VÝROBCE: Tek5
- DATUM VÝDANÍ: v prodeji
- VĚKOVÉ OMEZENÍ: žádná
- POČET HRÁČŮ: 1 až 2
- ANGLIČTINA: nepožtebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

ASTERIX
Tuhle nesevárnou ploštinou budete možná milovat. Blázní!

Když se snaží Bůh vysvětlit Egypťanům, že by měli sklapat podpatky a konečně se zařít podle jeho příkazů, neposlal na ně jednu mrovornou ránu.

Dobře věděl, že by nad ni Egypťané jen mávlí rukou a šíl dít. Proto na ně poslal těch ran rovnou sedm.

Když se Francouzi rozhodli vysvětlit zbytku světa, že dokáží zničit absolutně všechno, dokonce i svůj nejlepší comics Asterix, tak to neudělali nejednou. Nejdřív natočili humoroprostou filmovou splácninu, ve které se všichni beze smyslu křelí, a než se stačilo lidstvo vzpamatovat, udělali podle toho filmu playstationovou hru.

Máte hry, které vás nedokážou ničím přitáhnout. Jsou hry, které vás nudí. Jsou hry, které vás odpuzují. To není nic proti tomu, jak s vámi zavčít Asterix a Obelix.

Žádná jiná hra ve vás nevyvolá tak silnou touhu okamžitě odhodit ovladač, rozslapat PlayStation, schovat se do koupelny před padající vejce nebo potápně kliky před chapadly chobotnice, tak at vezme na vědomí, že takovéhle hra se teď (ano, toto není recenze ze zábrohi - píše se rok 2000) vrátila - ovšem v playstationovém kabátě. A ti ostatní, historii nepoznamenaní at si předstívali hru, která spočívá v tom, že na vás vzduchem letají ryby (!) a vy je musite odpinkávat pryč (!!!).

To je všechno. Aby to nebylo příliš složité, ryby nemají na výběr z mnoha trajektorií, a tak stačí, aby se vaše postava (pohybuje se s trhaností southparkovských figur) pohybovala mezi třemi mistry dopadu.

(Omlouvám se, jistě zpeřstění tu je - po nechycení rybačk můžete uklouznout.) Pokud splníte kvótu zmlčených ryb, jste potrestáni úryvkem z filmu a hned začne další level, kde musite chytat něco jiného - divočáky, kameny nebo pavouky. A tak dále.

Když o tom tak přemýšlím, možná princip Asterixe vůbec nespočívá v dosažení cíle nebo největšího počtu bodů. Možná mají hráči závodit v tom, kdo má nejulínější žaludek a nejlépe vydrží hrát tenhle šmejd. Já jsem odpadl po deseti minutách. Kdo překoná můj rekord? Doufám, že mi zůstane a vy si Asterixe s Obelixem nekoupte.

P.S. Prý se přemýšlí o natočení dalšího dílu Asterixe. To znamená i další playstationovou hru. Egypťanská ran bylo sedm. Kolik bude francouzských? ■

Jiří Pavlovský

PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA:
- HRATELNOST:
- ŽIVOTNOST:

- HAI HAI HAI 2
- HAI HAI HAI HAI 1
- HAI HAI HAI HAI HAI 1

- CELKOVĚ
- Kupce si Asterixe a Obelix vás na nejtrápnější záběvek ve věšerně žijete. HAI HAI HAI

1
Z DESETI



Tak tady bojujete s jedním z tvrdších subbosů se sklonem k patetickým promlouvám. Nemí jasně, jestli vás mrazí vás nebo angličtinu.



Výhoda soubojů je, že na ukazatelích je málo, jak dobře, eventuálně jak špatně si stojíte. Nevýhoda je všechno ostatní.



NIKDO BY NEŘEKL, ŽE ZABÍJENÍ DRAKŮ MŮŽE BÝT TAKOVÁ NUDA.



Dragon Valor

„Jdete a rubete každého, kdo vám skočí do cesty.“

FAKTA

■ VYDAVATEL:	SCEE
■ VÝROBCE:	Namco
■ DATUM VÝDÁNÍ:	v prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná
■ POČET HRÁČŮ:	1

Líbí se vám?
KUPTE TREBA...
FINAL FANTASY VIII
Máspřeto nesrovnatelně a geniální.

Tak nevím. Možná je to osud, možná jsou to podle triky séfů-diktátora PS4, ale poslední dobou na mě stále častěji vycházejí hry, které působí dojmem, jako by se veskerý vývoj počítačových her zastavil někdy v osmdesátých letech. Nechápejte mě špatně, rád si vzpomínám na staré dobré časí osmibitů, rád zamáčknu slzu nad milovanými fláky mého dětství - jenže když někdo vezme flák mého dětství a vydává ho za žhavou novinku, tak bych místo slzy raději zamáčk jeho.

Já se s minulostí dokázal rozloučit. Svě Atari jsem pochoval pod vrstvou prachu, dlouhé vlasy jsem zčásti ostříhal, zčásti samy dobrovolně vypadaly a i manšestrky a košile se s obřím límečkem jsem zamkl do skříneč.

Tak proč mi teď někdo cpe pod nos mimě oprášenou Golden Axe a tvrdí mi, že je to úplně novinka jménem Dragon Valor? Jasně,

Golden Axe byl ve své době zážrak, jenže dneska už je hra, ve které se hrdina proměnuje jednoduše načrtnutou krajinou od jednoho okraje obrazovky k druhému, pořád bojuje a občas (velmi, velmi občas) neprokládá, trochu mimo dobovou misu.

Stejně jako v Golden Axe (pokud mě paměť nepletje) se s příchodem nepřítel zaskenete na ploše jedné obrazovky, a dokud ho nepoznáte, nehnete se z místa. Tady je statictnost soubojů navíc podtrhnuta tím, že se cesta před hrdinou i za hrdinou uzavře a prашná pěšina se tak změní v improvizovanou bitevní arénu. Vaši protivníci jsou poměrně másla, prvních několik levelů je budete kostit téměř poslepu (k dispozici budete mít jak meč, tak malou sestavu kouzel) a v podstatě

jiné, co vám dá jakžtakž zabrat, budou meziúrovňoví bossové.

Od Dragon Valour nečekejte žádné logické hádanky, žádnou variabilitu, žádné zajímavé postavy, žádný rozvětvený příběh. Prostě vám dráci zabíjí sestru a vy teď jdete doprava a rubete každého, kdo vám skočí do cesty. Nečekejte ani žádné akční pará-zaskenete (ani na úrovni starček-

ho Golden Axe. kde jste mohli shodit soupeře z obrněné jetěstky, sami si jí osedlat a pak mlátit padouchy ocasem), žádné vizuální ozvláštnění, žádné zajímavé protivníky. Všechno je to stejné fádni. Můžete čekat jen to, že se na tu hru podíváte, uhrájete jeden level a pak ji odložíte do skříneč vedle starých tesleek, obnošeného hubertusu a čapky rádiovky. Bude jí tam dobře.

Jiří Pavlovský

PLAYSTATION
Magazin
VERDIKT

■ GRAFIKA:

Jednoduchá a bez nápadů. 4

■ HRATELNOST:

Golden Axe jsem dohrál do konce. Tohle ne. 4

■ ŽIVOTNOST:

Dá se hrát dost dlouho. Ale proč? 4

■ CELKOVÉ

Tahle hra postřídá téměř všechno, čím by mohla zaujmout. Má nevyrovnanou grafiku a průběhy, je monotonní a pomalá, božský systém je přeměně a ani příběh není z těch, které by vás třeba šel.

4

7 DESETI

Renderované sekvence

vám bezcílně potulování nijak nezpestří a k určení správného směru vám napomáhá jen velice málo stop.



Postavy mají jen pět sekvencí s odpovídání na vaše otázky. Jak u bílých.



SURVIVALOVÝ HOROR DRACULA? ANO, ČI NE?



Dracula: The Resurrection

Hra spočívá v pátrání po čemkoliv nepatrně zajímavém ...

FAKTA

■ VYDAVATEL:	Microïds
■ VÝROBCE:	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	jednoduchá

E aví vás obkreslovat kůru stromů? Patří k vašim nejoblíbenějším zábávám porovnávání textury různých snehových závějí? Pokud ne, pak vám zhruba po pěti minutách udělá tak konverzce PČKčové adventury stylu „point and click“ z mozků krvavou huspeninou. *Dracula: The Resurrection* by měla být příběhem o návratu Jonathana Harkera do Transylvánie, kde hledá svou milovanou Minu, ale v momentě, kdy odezní úvodní sekvence, se z ní vyklube smutná povídka o tom, jak kdosi hledá předměty, stopy a cokoliv, prosím cokoliv sebezně zajímavého.

Zpočátku je hlavní problém v tom, abyste se vůbec dokázali pohybovat tam, kam chcete. Musíte po obrazovce honit malinkou napařádnou ikonu, dokud se nepřemění v ukazovátka a nedovolí vám jít dopředu. Obraty, při nichž je nezbytná

manipulace s ikonou, budou snažší, až zjistíte, že každá sebezní odcyčka nahoru nebo dolů způsobí zmišení ukazovátka. Tohle je však jen začátek vašeho mučení. Draculovy síly silý způsobí, že se všechny předměty nezbytné k dokončení vašeho úkolu ukrývají v temných, nepřístupných oblastech, a pokud přesně nevíte, kde hledat, nemáte nejmenší šanci. A i když o nějakou tu klíčku, klíč či prak zakopnete, bude pro vás kvůli nedostatku jakýchkoliv použitelných stop a vysvětlujícího textu jeho využití znamenat mučivý proces pokusů a omylů.

Proti adventurám tohoto typu není cílem co namítat (důležité je, že *Secret Of Monkey Island* dostane i na PS2), ale pokud jsou špatně udělané, nenajdete v nich žádné minihry, žádné chytré hračky a žádné velkolepé vzbuchy, které by zmirily neodvratný tolehal. Microïds se snaží pojmot hru moderním způsobem, a tak se můžete

otáčet o 360° (bez nějakého přeskokování z obrazovky na obrazovku) a kochat se plně renderovanými postavami, které vás v sekvencích převkají dialogy. Pokud ale má takhle vypadat lék, pak bychom dávali přednost nemocí. Obraty vždycky znamenají ztrátu orientace a špatně se vám může učít jen z postav samotných.

Nechceme pranýřovat hru, která se i tak váli po zemi v předsmrtné agónii, ale jedna věc by ve hře *Dracula* chybět opravdu neměla, totiž atmosféra. Neprástrádelnějším momentem celé hry je bezpochyby až hloupě hlučné zavřání závory na dveřích hostince a to je pro hru, která se snaží zkrásit klasický drasták Brama Stokera, dost ubohá vizitka. A protože tv všechno strádelně chybi a z příběhu zbyla jen stěpina, musíme se spojit s shorem, který spočívá v ovládání a hrani. ■

Pete Wilton

Líbí se vám? Zkusíte třeba...

DISCWORLD NOIR
Patří k vyššímu vstupu playstationového dobrodružství a je plná vstřížně zpracovaných postav, hrátelnosti.

OFFICIAL PLAYSTATION
Magazin

- GRAFIKA: Zrnité pohlednice ze světa otravné temnoty. 5
- HRATELNOST: Bezcílné se potulujete a hledáte perfektně skryté předměty. 2
- ŽIVOTNOST: Pokud vás baví celý večer pozorovat, jak zasychá barva, těšte se. 2

■ CELKOVĚ
Lidé se celá léta bavili tím, jak málo se toho může dát ve hře, jako je *Wyle*. Ve srovnání s *Draculou* je to ale lasojící dobrodružství osobně nasazením a hrátelností. U *Draculy* snad bude lepší, když ji vůbec nehrátete z lásky.

2

ZESEŤ

**PŘIPRAVTE SE NA BOJ
O PŘEŽITÍ LIDSTVA !**

TITAN

www.titan-ae.cz

uvidíte v kinech

Film

V kinech od 3. srpna 2000

REVOLUČNÍ LOGICKÁ HRA, KTERÁ NENÍ REVOLUČNÍ.



Spin Jam

FAKTA

■ VYROBCE:	NI2
■ VYDÁVATEL:	Empire
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 nebo 2
■ ANGLIČTINA:	není potřeba

U z vás ozmrlou to věčné střelí, plížení a krčení se v temnotách zůstala utajena zrakům ostřešných teroristů? Začínáte přemýšlet nad tím, zda by vážně na místo dýky a poloautomatické pistole nemělo nastoupit konstruktivní dialog?

Pokud vsukátku pocítíte heroickou únavu a tíha zodpovědnosti za osud světa vám razantně dopadá na bedra, pak jste zrali na dočasnou změnu žánru. Bezpochyby to, co vám chybí ke znovunabytí nervové stability, je pouhých pár hodin strávených nad ryze logickou hrou, je ovšem na místě podotknout, že Spin Jam takovou hrou rozhodně není!

Spin Jam obdoba her Bust-A-Move, totiž namísto úvahy z brilantně vyřešené úrovně logické hry velice rychle upadá do stereotypu. Herní pole tvoří kruh různobarevných bublin, v jehož středu je soukolí. Soukolí otáčí vnitřním prostorem kruhu tak, abyste mohli zacílit na jednotlivé bubliny. Do středu kruhu vystřelujete kulčky, které barevně korespondují s bublinami. Jestliže se tři stejnobarevné kulčky navzájem dotknou, začnou blikat a po chvíli vybuchnou. Vytuch uvede kulčky na protilehlé straně do pohybu a vaším jediným úkolem je naplnit jimi bubliny odpovídajících barev, k prasknutí. Adkoli hra poskytuje i versus mód, po chvíli omrzí a nic víc: vám nenabídne.

David Dovolé



Udělejte Fetěž ze tří kulček a vybuchnou. Klasika a la Bust-A-Move.

PS2
PlayStation
Magazín

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Jednoduchá a velice japonská.	■ CELKOVĚ	Zajímavá logická hra s velkým počtem úrovní, která je bohužel pozastavena na jediném principu bez jakýchkoli obrátů.
■ HRATELNOST:	Jedna hra, jeden princip, rostoucí tempo.	■	
■ ŽIVOTNOST:	Podle toho, jak silně máte nervy...	■	

5

Z DESETI

S TVŮRCI STREET FIGHTERA TO JDE Z KOPCE.



The Misadventures Of Tron Bonne

FAKTA

■ VYROBCE:	Eidos
■ VYDÁVATEL:	Capcom
■ DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a víc
■ POČET HRÁČŮ:	1
■ ANGLIČTINA:	nepotřebná

Před očima nám tančí roboti, ale ne, nedostali jsme kladivem do hlavy, jen jsme hráli směšící s názvem Tron Bonne. Je to kombinace adventury, logické hry, RPG, 3D střeličky a trochy totálního šílenství.

Tečte se na místě a snažte se vydat určitým směrem, neohrabané kroužte, abyste se vyhnuli šlehačicím ohni. Tron Bonne je zaměřená především na hráče v útlém věku. Roztomilí roboti poskakují, brebájejí a tančí, kreslené postavky se vytahují a zuřící a do toho všeho explodují policijní auta, kradou se diamanty a bojují roboti.

Nezajímavějším aspektem hry je prvek, který není nikdy plně využit: totiž vývoj va-

šich kovových robotů. Vezměte je na expedici nebo jim opatřte příslušné předměty a rozvozně se jejich dovednosti. Když se přidala šperka strategie, mohlo to být užasné. Capcom ovšem soustředil skoro všechno úsilí na bojové a dobrodružnou stránku věci a přestože se jim podařila spousta kouzelných momentů, hra vás brzy začne šleňat nudit.

Tron Bonne je sympatická, ale její mini-hry se nikdy nedostanou výš než na průměrnou kvalitu. V nejlepším případě vás na jedno odpoledne zbaví darebů, na které máte dávat pozor, v nejhorším si s jejím diskem doma znechuceně zahrajete frisbee.

Pete Wilton



That's a Q-Dard Key for a treasure box.

Hele, klíč? Omlouváme se, že neodlámali takové nadšení, ale po deseti minutách hledání je to hodně skromná odměna.

5

Z DESETI

PS2
PlayStation
Magazín

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Jako by někde ležela pět let bez povšimnutí.	■ CELKOVĚ	Společně v jedné hře tři žánry je hezký, ale v této počáteční nekonzistentní nápad. Tron Bonne trpí houpostem.
■ HRATELNOST:	Rozmanitá, to ano, úplně chybí houbovka.	■	
■ ŽIVOTNOST:	Škoda slov a námahy, je potřeba hodně trpělivosti.	■	

PLATINOVÉ HRY

NO TO SNAD NE! TAKOVÉ PECKY A ZA TAK SMĚŠNÉ PENÍŽE? ZDÁ SE, ŽE ZLEVNĚNÉ HRY PODPORUJÍ PLATINOVÝ ÚTOK NA BRIGÁDU HER ZA 1500,- KČ. JEN DO NICH!

PLATINOVÉ HRY

KLASIKY, KTERÉ V EVROPE PRODALY ZA DEVĚT MĚSÍCŮ ALESPŮN 400 TISÍC KOPIÍ

Soul Reaver: Legacy of Kain



● VYDAVATEL
Eidos
● 999,- Kč

M émon Raziel poletuje mezi spektrálním a skutečným světem a snaží se zabíjet zlé kreatury. To je podstata této 3D adventury s hodně „divným“ prostředím.

Pěkná, krvavá hra opatřená užasnými animacemi, kdy můžete svého hrdinu celé hodiny pozorovat, jak se přesouvá mezi světy. Není tak elegantní jako Tomb Raider: TLR a některé části jsou unávné, ale je to pěkný kousek dábské akce adventure. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM12 9/10

● DNEŠNÍ SKÓRE
Výborná třídní sestava akční adventury s perličky grafiky.

8
Z DESETI

Driver



● VYDAVATEL
Infogrames
● 999,- Kč

M ezník v závodních hrách, který tento žánr přivlel na městské ulice. Jako tajný polda Tanner se snažíte splnit mise odehrávající se v předělných ulicích čtyř skutečných amerických měst.

Mix chůňček, úniků a spousty dalších originálních úkolů odrovná každého - není nic zábavnějšího než se projíždět ulicemi N. Y. či San Francisca a unikat před poldy. To, na co jste zvyklí z filmů, si teď můžete vyzkoušet na vlastní kůži. ■

PlayStation
VERDIKT
V PSM13 9/10

● DNEŠNÍ SKÓRE
Jedna z nelepších závodních her Tanner za let? Nutnost.

10
Z DESETI

ZLEVNĚNÉ HRY

STARŠÍ HRY VYPRODAVÁNE ZA VÝHODNOU CENU

Porsche Challenge Speed Freaks



● VYDAVATEL
SCEE
● 599,- Kč

M ožná jediný způsob, jak dostat do vlastních rukou zbytek z motorů od Ferdinanda Porscheho. Porsche Challenge tyto snilky rozhodně nezklame.

Dobře vyzážené ovládní a množství okruhů dělá z tohoto titulu výbornou závodní hru.

Je zde dostatek trati, které za těch pár stovek rozhodně stojí. Na druhou stranu je hra už pěci jen postarší, takže čekajte i kostrbatou grafiku. ■



PlayStation
VERDIKT
V PSM12 9/10

● DNEŠNÍ SKÓRE
Jedna z prvních závodních her. Mírně se, jak vpadaly před lety. A pobavte se.

6
Z DESETI

40 Winks



● VYDAVATEL
GT Interactive
● 599,- Kč

3 D plošinyky dostaly před pár měsíci dalšího mírně nadprůměrného člena. Příběh 40 Winks se točí kolem snů, spánku a nočních můr. Tak bacha.

A nutno říci, že to najdete vše, co by to mělo být - skvělou a detailní grafiku, napadající prostředí (strašidelné barabizny, hbitovy, vesměrné stanice atp.), intuitivní ovládní a především obstojnou hratelnost. Není to žádná záležitost na bezesné noci, ale odpočinkové si vyberou. ■



PlayStation
VERDIKT
V PSM21 7/10

● DNEŠNÍ SKÓRE
Příjemná záležitost pro děti i dospělé. Na Sonya tažně 3D psírníčka sice nemá, ale zato je levnější.

7
Z DESETI



● VYDAVATEL
SCEE
● 599,- Kč

M otokárové hry kašlou na realismus a jsou často zábavnější než realistické závody. Speed Freaks patří mezi ty vůbec nejlepší.

Pomíneme-li užasný multiplayer až pro čtyři hráče zároveň, pomíneme-li užasně tratě s množstvím zkratk a křivčatek a pomíneme-li skvěle kyčovitou a cartoonovou grafiku, stále máme před sebou ve svém žánru téměř dokonalou hru, která vás chytne a nepustí. Ultra rychlá, ultra zábavná. ■



PlayStation
VERDIKT
V PSM18 9/10

● DNEŠNÍ SKÓRE
Společ Frasto v mrazákovém žánru spolu s Crashem krájuje.

10
Z DESETI

Anna Kournikova's Smash Court Tennis 2



● VYDAVATEL
SCEE
● 999,- Kč

V řešují je tenis ohromně zábavným sportem, ale až dosud se jej nikomu nepodařilo úspěšně převést do videohry. Až dosud.

Anička Kurniková možná není nejlepší tenistka na světě, ale pravděpodobně je nejkrásnější. Tahle hra naopak zcela určitě není hrou s nejkrásnější grafikou, ale i stejistě je nejlepší tenisovou simulací. Retro 2D grafika hosti nečekanou hratelností a hloubku. Nemluví o baječném multiplayeru. ■



PlayStation
VERDIKT
V PSM15 8/10

● DNEŠNÍ SKÓRE
Na první pohled možná pleridná a zastaralá, ve skutečnosti užasně milý kovážlivost.

9
Z DESETI

MEDIA

CD/DVD/NET/COIN-OP

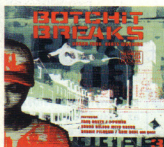
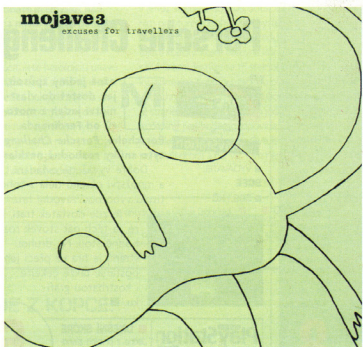
RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE PSM
CD MĚSÍCE

MOJAVE 3

Excuses for Travellers

Vzácný to úkaz ve světě současné populární hudby. Písničky Mojave 3 začínají příjemně a většinou končí úchvatně, přitom nepotřebují nic víc než klasické folkrockové nástroje, hodně klidu a jistý nápad. Mojave 3 jsou specialisté na pomalé skladby, ale přesto jim nechybí razance. Je jenom dobře ukrytá a musíte ji hledat „mezi řádky“. Od předchozí alba se kapela vlastně nijak nevinula, vlastně to ani k jejímu pojetí nepatří. Písně jsou pouze málnko dokonalejší a vyváženější díky zkušenosti. *Excuses for Travellers* nemá slabé místo. Je to naprosto dotražené a pečlivě udělané album, které by si zasloužilo stát se klasikou.

VERDIKT: Krásné pomalé songy pro každou příležitost. 9/10

>>> prodej >>>

BOTCHIT BREAKS 3

dvojCD kompilace

Kompilace jsou časté. „Plně inspirované filmem“ v drtivě většině mívají stěží nějaký smysl. Třetě se daří a to o čase komerčních hitových kolekcích typu Cago nebo Estuají však klidně. Kompilace, které se řadí mezi nejdělejší mušičku věčnou jsou alžimní manifesty nějakého hnutí, novotvarů směřujících žánrově sebestředně. Sem patří například vynikající série Alberta de Cooz od šláunů, ale i řada méně nápadná měsíční elektronika od Beehive & Scarper. Chcete-li v předtisku slyšet, jak možná bude znít totální žánrový systém, můžete se rozvíjet v rámci do pokročilejších bledů, jen aby se náhodou někdo mohl nerovnostat. Šláť se tvoří dějiny.

Verdict: Manifest nejžávanějšího londýnského elektrika. 8/10

>>> prodej >>>

KID KOALA

Carpal Tunnel Syndrome

Jestli jedná divná věc od kultovního vydávatelství, jante u Ninja Tune nestačí být jenom divný, divoký musí být ještě navíc hodně dobrý. Jen tak se dá vydávatel značka spolehlivě kvantifikovat. Po Funki Foroni, Coldcut a Amon Toboivi je tu tedy největší šlánek mezi breakbeatovými mistry. Kid Koala, jeho hudba leží na tenké hranici mezi avantgardním experimentem a taneční elektronikou. U něho si ani jedinou nevydává: celou dobu všude bude dít minimalisticke zvučen těžkého přírůpy divných pasávků a neuzalé bude lémat silně se rozvíjející rymy do pokročilejších bledů, jen aby se náhodou někdo mohl nerovnostat. Šláť se tvoří dějiny.

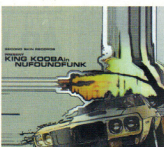
Verdict: Poslouchejte extrémně nahlas, pak. 8/10

>>> prodej >>>

PAUL VAN DYK

Out there and back

Všili byste, je taneční elektronika může zít jako nostalgické retro? Terchie chlapák má svoje základy. Začínal spolu s lidmi, jako jsou Garmar, van Helden, Cox nebo Angel, jako houseman a teď už jako „objedný primitiv“ také sklání. Co na tom, že ostání už dávno přebíhá do táborů lámaných bledů a rafinované zvučky? Paul van Dyk zůstává častý jako líta a jeho melodický trancé posílá srdce ex-party rávňemě. *Out There and Back* ani jako z jiné doby, ale to nezánamená, že by byla nějaká deska ušláuná špatně. Naspak: Dyk je mistr řemesla a vyniká nejen v skládání jednotných skládek, ale i v jejich propojení do jednoho šlapajícího celku.

Verdict: Celá hodina kontinuálního dvan. Pěkně. 7/10

>>> prodej >>>

KING KOOBA

Nounfoundfunk

Hedy zafunkn standardní funkovič taneční a lehec hipopová záležitost. Neuzatř a občas malinko nadhod. Dobře ušláun je především zvuk nahrávky, na kterém stálí album svou atraktivitu, neboť každými dvanými melodickými nápady ohromit prostě nemůže. Dokud si představíte, že Nounfoundfunk bude působit nadmíru příjemně v roli hudby v posaz, třeba když sedíte v kavárně s dobrou zvučnou aparaturou. Nemůže se na nic přitit soustředěte, protože třeba přehrává instrumentální věc se ostlým přetvře tréže do typyvaných nálad, rymů a počů. A pokud nevítejte kavárně! Kupte si, to jedně, pokud jste blízko do elektrika funk.

Verdict: I průměr může být příjemný. 6/10

Nejnovější webové stránky a sajtů

Z nějakého důvodu je v poslední době v celé Evropě a částečně i u nás populární wrestling. A to přestože je na televizních obrazovkách na rozdíl od Ameriky objevuje spíše vyjímčně (resp. vůbec). Možná že to mohou oni velmi zajímavé počítačové hry. Zajímáte-li se tedy o wrestling, určité se vám bude líbit wrestlingplanet.com. Tady naleznete informace o všech hlavních organizacích a samozřejmě kompletní výsledky zápasů po celém světě. Přechtěte si aktualitu o novém filmu radoby herce Hulla Hogana s názvem *Beyond the Mat*, nebo si přechtěte článek o unikátním roku, který zažil Kevin Nash. WCW šampion v těžké váze. Pokud budete rozumět alespoň desítky určité jako Jackknife Power Bomb nebo Big Poppa Pump, pak jde evidentně o stránku jako stvořenou právě pro vás.



Pokud však dáváte přednost něčemu rychlejšímu, zamířte na www.curlymonsters.com, což je domov oněch chytrých programátorů, kteří přeměně překvapivě s hrou M-Gen Racing (podobně jste to nepožehli N-Gen znamená Next Generation). Čekejte příjemný rozhození s tvůrčí plný zajímavých a šatných informací z tvorby hry a nezapomenejte si prostudovat článek s výčetem všech letadel, tratí a velmi podrobných pravidel tohoto virtuálního sportu. Zde naleznete ty nejpopulárnější informace o tom, jak si svá vzdušná vylepít. Ale nám se každopádně nejvíce zalíbily tyto otáčející se obrázky. Parada.



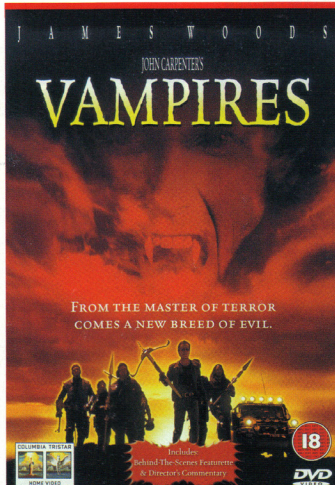
STEVE MARTIN EDIE MURPHY



BOWFINGERA

BOWFINGER
(Trhák pana Bowfingera)

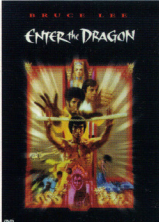
Režie: Frank Oz
Hrají: Steve Martin, Edie Lee Murphy
Copravdu filmář je jeho režisér. Když se mu dostane do ruky geniální scénář o křehkém mimozemšťaně a ušákém černošovi, už se nedává peněz, absence tématu a talentu. Všechno se dá začít. Peníze se dají vrátit, na štěstí trádá parta meevých migrantů a hledá se za zbloudilého režiséra s kamerou. Co děláte Ed Wood je, dokáže body Bowfingera talý. Komedi o druhém neporném režisérovi všech dob natáčí zrnitý komedion, děláte prasat a jednoho Frank Oz za podpory agresivní komiky Steva Martina. Tvůrčí DVD se snaží, aby se divák nemulil ani po zhlédnutí filmu. Na díska najdete vystříhané záběry, nepovedené záběry a zasloužený komentář.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 4/5



VAMPIRES (Upíři)

John Carpenter je poslední akční tvrdina. Borel v jeho režii nejsou žádné vymykáče dásně, jsou tvrdí jako ocelová zubní protěza. Když zrovna neobrací na rúby v L.A. či New York, nehrají Jamie Lee Curtisová s nožem po americkém buranově či nestřílí zbrostřelá mimozemšťany, tak mlátí pěstí upíry do špičatého úsměvu. A o to jde. K čertů s příběhem, není podstatný. Koho zajímá nějaký český upír Valek, který si chce užít všechen páprsk letního slunce, čímž zajistí svým kolegům krvolivoholík scem totalní nezranitelnost? Koho zajímá, že příběh nemá gradaci a závěrečný masakr je jen slabým odvarovaním vodní řezby? Koho zajímá, že některé triky jsou lacinější než sedmdesátiletá romská prostitutka? Koho zajímají speci-

Režie: John Carpenter
Hrají: James Woods, Daniel Baldwin, Marcia M. Shell
"Všechny zajímá, že je James Woods alias Jack Crow tvrdák."
alní přílohy, které jsou na DVD k máni, byt mezi nimi je i (kromě obligátních fotografií, filmu o filmu a traileru) rehožovaný vlastní komentář? Koho zajímá zvuk Dolby Digital 5.1 a české titulky? Koho zajímá Daniel Baldwin? Nikoho. Všechny zajímá, že je James Woods alias Jack Crow tvrdák a plus ultra.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 3/5
BONUSY: 3/5



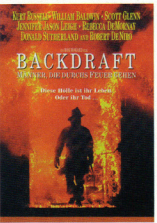
ENTER THE DRAGON
(Drak přichází)

Režie: Robert Clouse
Hrají: Bruce Lee, John Saxon, Bolo Young
Člověk by Němčím odpustil druhou světovou válku. Odpustil by jí i genocidu. Odpustil by jí i Jodlovými a Pestrozy z kateřných kalichů. Ale odpustit jí mračením filmů cenzurními náklady nelze. A díky DVD regionální politice si musí jejich stříhačkou máni užít i český trh, jichž z příslušné početné rodiny mraček je legendární kung-fu jako u nesmetitelných Bruce Leem v hlavní roli. Zapomelte tedy na boloyogovské lámání vlasů, odemkne na protivníkovi paleť a řebů nůžkami i když takeřka tvrdí, že snímek obsahuje tři minuty filmu navíc, ve skutečnosti jich nepřesně deset chybí. A speciální bonusy? Němci neklamou, ládne tam nejsou.
FILM: 5/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 0/5



BROKEN ARROW
(Prokaz zložený šip)

Režie: John Woo
Hrají: John Travolta, Christian Slater
Nebudeme vás urážet profanímšlým fater o filmu. Nebudeme vás urážet ani vyprávěním příběhu tohoto ze kletem usuladých ja-demých dravci. Nebudeme vás ani urážet in-formacemi o hongkongském geniovi alce Johnovi Woo. Nebudeme vás prosit urážet, by nymálo. Film je už určitě sčítí nepřátel třítisát a a Johnem Woo si týkáte plnou mračením. Takže vás nebudeme urážet ani sčítáním, se kromě fima a traileru, na koutku neví, tak pokud jste si tenhle film nepohlíželi, tak jede ještě běžně, než jsme doufali.
FILM: 3/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 2/5



BACKDRAFT
(Oheň)

Režie: Ron Howard
Hrají: Kurt Russell, William Baldwin, Scott Glenn, Robert De Niro
Taborku plápolet, taborku jasej, celkej vtekej spolej, protože za chvíli na tebe přijde Kurt Russell a nalopce ti plameny. A nebudě sám. Nebot ve filmu, který uvolil z Rona Howarda to, co je se to polámaný grom herra. Hasi, zapaluj, vstěhuj a hoř, takže boží jasej Glenn, Baldwin, De Niro a Sutherland. Osvem v hlavní roli zlástvá oheň. A v Dolby Digital 5.1 prská opravdu vehemence a plameny napřídu širokouhlou verzi až po derže jejich slonochůž. Toto DVD nemá žádný mimořádný filmů ani gromovný chybět.
FILM: 4/5
ZVUK A OBRAZ: 4/5
BONUSY: 3/5

AUTOMATY

Nejnovější hrašiny z arkádové planety

Již minule jsme vás informovali o nové pražské herně s nejnovějšími a nejmodernejšími automaty. Naleznete ji v Jungmannově ulici, a přestože je drtivá většina automatů od Sega, jedna zalesitout bude převedena i na PlayStation2. Reč je pochopitelně o Silent Scope od Konami. A v zmiňené herně už je k dispozici druhý díl.



Mezi nejoblíbenější zbraně 3D akčních her patří odstřelovačské. Všechny nás láká čistá práce - likvidovat hezky těle, nepozorované a bezbolestně. Konami tyto touhy vyčítala a už podruhé přichází s perfektním akčním trumfem. Na monitoru vidíte klasické prostředí jakoby viděné z vlastní oči. Tady postupko přibližně zaměřte na postavu nepřítel a s pomocí teleskopu pak dílo dokonate. Silent Scope 2 nabízí vtečný příběh odehrávající se mj. v Londýně (finále na Big Ben) či v Svedsku, ale vyhrát si můžete i v dalších módy včetně osobnosti v aréně a co víc, díky dvěma propojeným automatům můžete dovést všechno žup ve dvou. Silent Scope 2 je jednoznačně nejlepším automatem posledních let, a pokud se nenecháte odradit jeho zdánlivou obtížností (po krátkém tréninku jsem hrál na jeden kredit přes 10 minut), budete královsky odměněni. I když bude hra na PlayStation2 ochuzena o model odstřelovačské pušky, jsme přesvědčeni, že bude úžasně zábavná. Konami se v tomto případě opravdu trefilo do černého.



PSM VERSUS...

EXTRÉMNÍ SPORTY VS. Y

ČTYŘI KOLA JSOU DOBRÁ VĚC, DVĚ SNAD ŠPATNÁ? KRALOVÉ VZDUCHU MAT HOFFMAN A TONY HAWK S NAMI HOVOŘILI O KOUZLECH A PLAYSTATION.

Text: Dan Meyers

T ohle vystrhnete, za to by mě mohli taky zavřít..."

Mat Hoffman, gymnasta na BMX a několikanásobný světový šampion na dvou kolech se části představy, že by si s ním mohl hrát miliony malých dětí. Ale ne, Mate, klidě, tohle jsem nemyšleli, chceme si povídat o Tvém BMX hře...

PSM dostalo příležitost sejit se v Los Angeles se dvěma hrdiny extrémních sportů, výše zmíněným Matem Hoffmanem a skateboardovým mágem Tony Hawkem. Je nad slunce jasné, že k trikům, které předvádějí tito dva pánové, je zapotřebí obrovská dávka talentu, o stejné velké dávce šilenství ani nemluvě. Hoffmanovi je přezdívano Kondor, mimo jiné pro jeho schopnosti vylézt z U-rampy téměř k nebesům. Než jsme se s nimi setkali, zhlédli jsme videokazetu, na níž Mat předváděl svého jiného koníčka, tzv. B.A.S.E. jumping, což

je seskok z vysokého útesu na malém padáku. Jenže Hoffman nemá při seskoku jenom zmiňovaný padák, nýbrží i své BMX. Šilenství?

Bezpochyby, ovšem to k jeho sportu jaksi patří. Ježdění na kole, to je vlastně celý můj život; "prorazuje nám osminásobný světový šampion. Stal jsem u počátků tohoto sportu, pomáhám jsem mu růst, objevoval nové triky. Je to prostě životní vášně. Všemu, čemu propůjčím své jméno a co má něco společného s jízdou na kole, musí být 100% kvalita, na tom si poptrpím."

My měli za to, že kouzla popírající gravitaci nějak ovládá Tony Hawk, ovšem to, co na svém kole dokáže Hoffman, to jde už úplně mimo naše chápání.

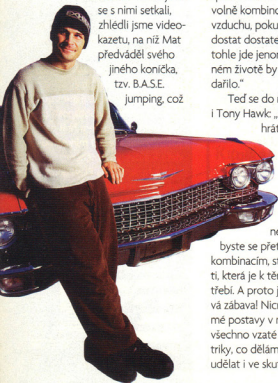
"Můj nejoblíbenější trik se jmenuje Rocket Queen," vyhrčí ze sebe Hoffman, "a ten se taky objeví ve hře. Jinak je zde taky spousta otoček, které můžete volně kombinovat, dokonce i ve vzduchu, pokud se vám podaří dostat dostatečně vysoko - ale tohle jde jenom ve hře, v realném životě by se vám to nepodařilo."

Ted se do rozhovoru vládá i Tony Hawk. "Mimochodem, hrát hru je taky bezpečnější, než to dělat ve skutečnosti! V těchto hrách je vůbec tolik věcí, které byste v životě neudělali, ani kdybyste se přetřhli, a to kvůli kombinacím, stejně jako rychlosti, která je k této hře zapotřebí. A proto je to vlastně taková zábava! Nicméně co se týče mé postavy v mojí hře, tady je všechno vzaté z reality - všechny triky, co dělám ve hře, dokážu udelat i ve skutečnosti..."

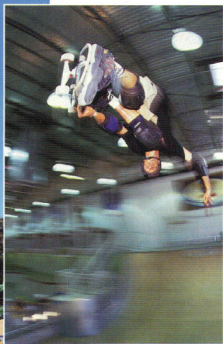


Tohle je Mat: skoro čtyři metry ve vzduchu, nohy mimo pedály. Bratři kaputné přistáli a vycítili bychom slyšet, jak bude výt."

„Dělám to už 18 let a pořád tu jsou věci, který jsem nezkusil.“



Tohle je Tony: helma, chráněná no kolena a lokty jsou pro extrémnější triky nutností. Přistát na nechráněném kolenu, asi by se už nikdy nepostavil.



„Co se týče mé postavy v moji hře, tady je všechno vzaté z reálu.“

No, my osobně si tedy nedovedeme představit, že bychom disponovali takovou atletickou zdatností, abychom mohli ve vzduchu vystříhnout Christ Air nebo dokonce 540 Varial. Ale tohle jsou profici, potkávající se pravidelně na profesionálním okrahu. I když to úplně doslova.

„Jezdím už 18 let,“ prozrazuje Mat. „A Tonyho, který se vlastně pohybuje v těch samých kruzích, znám asi 12 let. Takže se vlastně známe dlouho.“

Nyní se tedy oba dočkali vlastní hry a jejich sláva přesáhla relativně uzavřený svět jejich sportovních disciplín.

„Myslím, že po úspěchu Tonyho hry se naklebovali všichni chtěli dar na skateboard, a právě

v tu chvíli jsem pochopil, že je příležitost udělat něco i pro BMX. Jenom jsem čekal na správnou příležitost.“

Oba dva poskytl svým hráčům legitimitu, kterou by jinak sotva hledali, vždyť vyvojarům prozradili snad všechno o svých tricích a zákonitostech sportu.

„Co se nás týče, my jsme jenom konzultanti,“ vysvětluje Mat. „Krok po kroku hru hraju a přicházím s nejruznějšími návrhy,“ potvrzuje Tony. „Musím přiznat, že mě trochu zklamalo, že tam není moje spirála.“

Hawk si na vlastní kůži vyzkoušel, jak dobrý můžete být v počítačové hře. Stačí se podívat na výsledky zhušta citované v dopisech našich čtenářů či na

webové stránce Activision. To, co začalo jako takový přáteláček se skóre kolem 30 000 bodů za trik, najednou explodovalo a lidi začali posílat screenschoty se skóre dosahujícími milionů bodů. A při takto vysokém skóre už musíte mít zatraceně dobrý smysl pro načasování, skoro stejně dobrý jako ve skutečnosti. A jak by si ve hře vedli kluci?

„Lidi, s kterými se dávám do řeči, jsou vždycky hrozně příjemní. Ale vždycky se mnou chtějí ve hře soutěžit. Mám za to, že je to takové prokletí.“

Chudák kluk, ale jak si vede?

„Neprohrávám často, protože si souboje pečlivě vybírám,“ říká Tony se šibalským úsměvem. „Okamžitě poznám, když je někdo tak dobrý, že to nemá cenu, a tak jenom prohodím: 'Hele sory, já už musím.'“

Možná by nebylo tak úplně korektní přisypávat rostoucí počet skaterů na ulicích vyhrádně vlivu

lidi, co si hru koupili, jenom potvrdili. Prostě to hráli, pak šli a začali znovu jezdit na skatu.“

„Kola mají tu výhodu, že každý nějaké má,“ skláče mu do řeči Mat. „Jakmile si zahrají hru, budou si to možná chtít na kole zkusit znovu. Ale nevími mi, když se dají na skateboard, to je přece taky odraz.“

Ale není pochyb o tom, že Mat má stejně mnohem raději sport na dvou kolech. „Myslím, že kolo je ten nejzásnější sport,“ potvrzuje na rovinu. „Dělám to už 18 let a pořád tu jsou věci, který jsem nezkusil.“

I Tony ví ještě o pár věcech, které by chtěl vyzkoušet, než své přenkno pověsí na hřebík. Než bych si chtěl vyzkoušet věc zvanou front side 720,“

usmívá se. To zní desivě, je to to je? „To vlastně jedete proti rampě pozadu, dvakrát se otočíte a sjedete popředí, ale otáčíte se opačným směrem, než to obvykle děláme.“

A co vy? Zachtělo se vám to vyzkoušet? „Bude to chtít hodně soustředění, ale zvládnout se to určitě dá, tak za den,“ říká s kamennou tváří. „Bud se vám to povede, nebo skončíš v nemocnici.“

Naše setkání uzavřel Mat: „A to je právě na tom sportu to hezké. At si rozbijete hubu sebevíc, vlastně to ani nebolí.“

Slenci, oba dva. ■

Nějaké dotazy?

NAŠE HOTLINE JE V OSTRÉM PROVOZU A TATO RUBRIKA TAK ZTRÁCÍ SVŮJ SMYSL. PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE DOČKÁTE NOVÉ PODOBY. LOUČÍME SE TŘEMI NEJČASTĚJŠÍMI DOTAZY, KTERÝMI JSTE NÁS ČASTOVALI V POSLEDNÍCH TÝDNECH. TĚŠÍME SE NA SHLEDANOU NA 02/369935.

SILENT HILL - PIANO

Ve škole se dostáváme k nekomplikovanějšímu problému celé hry, k pianu. Pro správné zahrání melodie je nutné přeložit a pochopit text napsaný na tabuli:

Píseň ptáku bez hlasy

První vzletí pelikán, lačný po odměně.

Mával bílými křídly.

Potom přišel tichý holub. Letěl až za pelikána, dokud mu síly stačily.

Přiletěl havran, který letěl dál než holub. Letěl jak nejdál to šlo.

Přiletěla labuť. Ta si našla místo vedle jiného ptáka.

Nakonec šla vrána. Kousek uletěla, pak se zastavila, zívla a usnula.



Co tím chtějí básník Ficci? První klávesa bude bílá, ale zatím nevíme která. Druhá klávesa bude rovněž bílá a bude dál než první. Třetí klávesa bude černá a bude poslední na klávesnici. Čtvrtá klávesa bude bílá a zároveň bude vedle jiné klávesy ptáka. A poslední černá klávesa bude ta, která je nejbližší krajli (zleva). Pokud jste již pochopili smysl Píkaný, nebuďte vám ještě činit potíže podle obrázku určit, jakou klávesu zmáčknout.

TIPY

COLIN MORAE
RALLY 2.0

Pro základních tipů na tuto pecu - příští měsíc článek kompletní návod.

1. Zastavte na vozovce - předevním na pozadích teračích přibývá přeházení a strach, takže to, co zrovna vypadá jak strach, znamená spíše výrazné zpoždění.

2. Poučte se světo spouštěcí. Třetí jsou příliš dlouhé na to abyste se je naučili nespásat, a tak jsou instrukce Nickyho Brista naprosto klíčové - nikdy vás varuje před každou zátáčkou a v zásadě lze Ficci, že jakoukoliv zátáčku s bílou zámkou nebo bílou varnou šipkou lze projet bez použití brady. Uvidíte-li ovšem oranžovou nebo červenou šipku, připravte se na víc než jen spolesenutí na bradu.

3. Ve hře je celkem 17 různých vozů (s různými verzemi 21), zjednodušte k dispozici pouhých šest. Nemusíte mít tedy strach ze staročinného Dran Turista - to siče není, ale vhrabte si. Hra obsahuje i spoustu dalších bonusů - stačí vyhrávat v šampionátu na oficiální Internetu nebo Diart.

DINO CRISIS - DANGER

Dino Crisis je obecně nejběžnější hra - věříme, že všechny vaše dotazy zodpoví náš návod, faktem však je, že si poměrně často zapomenáte přečíst manuál přiložený u hry, především pak popis ovládnání. Ve hře vám pak dělá potíže pterodaktyl, který vás po východu z místnosti s ba-

revními trubkami hodí do ventilátoru. V několika místech celé hry se dostanete do situace, kde vám jde o život, jako například zde. Začněte blikat nápis DANGER a vy musíte pro záchranu rychle mačkat tlačítka a šipky. To samé pak na několika dalších místech hry.




SYMPHON FILTER 2 - GRANÁTÝ

Zde nejčastěji žádáte o pomoc ve 3. misi, kde vám ve druhém tunelu zajali Chanca, a když se pokusíte postupovat dál dopředu, našije to do vás transportér. Z nějakého důvodu jsme neodhadli náročnost tohoto problému a neuvědili jej v návodu z minulého čísla - v každém

případě je tu třeba vytvořit brýli pro nocní vidění. Proto se opatrně propílejte ke korbě nákladáky, vezměte granáty a na začátku tunelu vyhodte do povětří generator. Teď už nic nebrání tomu, aby jste pozabíjeli nepřátele a vydali se do další úrovně.





Dino Crisis

PSM
NAVOD

OSTROV PLNÝ IBIŠKU. ŘEKLI BYSTE, ŽE TO JE TEN PRAVÝ OSTROV JAKO STVOŘENÝ PRO BÁJEČNÉ, NIKDY NEKONČÍCÍ PRAZDNINY? JENŽE MÍSTO TOHO JE TO OSTROV, KDE SE ZABÍJÍ... A VY JSTE CÍL.

A zřejmě dosti snadný, soudě podle vašich neustálých telefonických i písemných dotazů. A tak když jsme tento měsíc neměli nic lepšího na práci, rozhodli jsme se připravit návod. I kdyby hra totiž v nejbližších měsících nevyšla v Platinum edici (v což my doufáme, protože hra to je rozhodně kvalitní), jsme přesvědčeni, že i přes ono stáří si své zoufale zakyslé fanoušky najde.

VENKU

Nejdříve si klíče prohlédnout. Material Storage. Zde objevíte klíč ke generátoru (Back-up Generator) a také resuscitační výbavu (Resuscitation Kit). Až se vrátíte ven, jдете k bráně, kterou jste přišli. Dělejte se brankou vpravo a jдете až ke Gailové. Mrtvoly vezměte lékárníku (Medi Pack). Pak vyjděte do místnosti s generátorem (Back-up Generator Room F1). Baterie musí seřadit tak, aby to barevně odpovídalo pákám na stráně (pravé tlačítko, střední, pravé). Pak zatáhnete za páky a generátor se rozbehne. Teď do znovu zapojené hlavního komplexu.

JAK NAJÍT RIC-

Jděte po chodbě až k la-bráně. Za pomoci provaže- svém opasku vyšplháte ventilace nad vámi te až k prvnímu výcho- Spusťte se na zem po chodbě až do Control Room. Jděte z míst- nosti ven, seberte muniční pro- hraděné si schránku s léky a náboji (Green Emergency Box), viz rámeček Chytré krabčičky.

PRŮZKUM PŘÍZEMÍ

Jděte chodbou až do místnosti pro manage- ment (Management Office). V této místnosti najdete brokovnici (Shotgun), DDK (Digital Disc Key) Input disk H a zástrčku (Plug) pro otevření schránky. Stiskněte vypínač u dveří, tím se aktivuje počítačový terminál a trezor. Ve vedlejší místnosti (Custody Room) najdete další mrtvoly, která u sebe bude mít klíč (Pa- nel Key). Ten je zajímavý nápisem "LEO". Dále je tu v zdí zabudovaný trezor (Security Locker). Jděte zpět do kanceláře a vyjděte dveřmi, kterými jste přišli.

Vylezte do Pipeway Checking Passage A1, vylezte druhou dírou a zjistíte, že za lasero- vou bránu chňá raptor. Sejměte ho, projděte

Utíkej- ní bu- dovou komplexu.

KA

serové zu na do a jde- du. a jde- te do Control Room. Jděte z míst- nosti ven, seberte muniční pro- hraděné si schránku s léky a náboji (Green Emergency Box), viz rámeček Chytré krabčičky.

bránou a jдете ke dveřím na východní zdi.

Otevřete je a vstupte do šatny (Locker Room). Zde najdete DDK Code disk H, uspá- vací šipku (Tranquillizer Dart) a v deníku jednoho strážce kód k trezoru (0426) v míst- nosti pro management. Jděte tam a otevřete trezor, v němž najdete klíč k hlavnímu vcho- du (Main Entrance Key) a resuscitační výbavu. Vyjděte severními dveřmi, zde se vynesete dalšímu raptorovi a jдете k hlavnímu vchodu (Main Entrance). Prohlédněte přízemní sekci, najděte An. Aid (zvýšuje efekt některých předmětů) a pak jдете ven. Oběhne- te květináče a najděte muniční do brokovnice (Shotgun Bullets), disk DDK N a u mrtvoly další An. Aid.

PRŮZKUM DRUHEHO PATRA

Vraťte se do budovy a jдете nahoru po schodech na balkon. Zde seberte lékární- ku, osuňte obrovský kvádř a pod ním na- jděte lahvičku An. Aid. Následující míst- ností Hall 2F proběhnete do protějších dveří. Otevřete dveře pobíží v a místnosti "The Communication Antenna Room" nalez- nete kód k sejfu v baru (8159). Pak jděte zpět do místnosti Hall F2, projděte dveřmi na jižní straně a dostanete se do salonku. Od- stráňte raptora, vezměte resuscitační výbavu a do sejfu zadejte kód. Jděte pryč ze salonku, vezměte si náboje do brokovky a u protějších

dveří se zařizem DDK H vlozte vstupní disk a zadejte heslo (viz Jak rozluštit DDK). V místnosti dostanete druhý klíč k panelu, na němž bude napsáno "SOL". Jde- te ke skřínce s metaly a vlozte oba klíče k panelu, které máte u sebe. Pak zadejte jména karet (705037) a vezmě- te si Key Card L. Jakmile to uděláte, přičítí se leden T-Rex a pokouší se vás seřaz. Počkejte, až otevře tlamu a pošlete mu do ní pár olávaných bonbonků. To několi- krát opakujte, a až bude narušen, nechá vás být a půjde pryč. Nezapomeňte si vzít náboje do brokovnice a Input DDK N. Jděte zpět k hlavnímu vchodu a sestupte až ke dvěřím DDK N.

SETKÁNÍ S GAILEM

Vlozte kód pro DDK N a v hale s výstavy (Elevator Hall) narazíte na červenou schránku s náboji a léky (Red Security Box), vedle které je zástrčka. Rovněž zde naleznete schéma podlaží F1 a F2, mrtvého vědce a druhý kvádř, pod kterým je lékárníka. Odejděte druhými dveřmi. Vylezte do chodby k přednáškové míst- nosti, kde z podlahy sebere Hemostat (zastavuje krvácení). Vypněte laserovou bránu a pokračujte chod- bou dál. Projděte na konec chodby až do přednáškové místnosti (Lecture Room). Zde jen seberte klíč ke gene- rátoru (Back-up Generator B1).

POTŘEBUJEME VĚTŠÍ VÝKON

Vlozte z přednáškové místnosti a před laserovou bránu jděte malými dveřmi nagravou. Na nástěnce si pře- čtete číslo na Paula Barkera (1123). Zkusíte mu zavolat, ale on to nevezme, protože leží v místnosti s výta- hem. Odejděte druhými dveřmi a ocitnete se znovu v koridoru, který vede k zadnímu traktu komplexu. Jde-



ZÁKLADNÍ RADY, TIPY & CHEATY

JEŠTĚ NĚCO...

Pokud jste již viděli všechna tři z- anketní, můžete se těšit na granato- m a neomezenou muniční. Po dru- hém úspěšném dohrání hry se vám zpřístupní všechny tajné obléky. Stih- nete-li hru dohrát, než časomíra uká- že 5 hodin, dostáváte další část hry nazvanou Operation: Wipeout.

JAK ROZLUŠTIT DDK

Jakmile získáte oba DDK disky, najdete zařízení, které odpovídá kódovým a vstupním sekcím (třeba DDK dvěře

L). Objeví se displej, kde munita v sekci Key odstraní paměť, nad jím jsou zobra- zena i v sekci Code nad jím. Tak vám zůstane heslo, které je třeba zadat, a teprve pak se dveře otevrou. Tady máte všechny kódy v plném znění: DDK H = HEAD, DDK N = NEWCOMER, DDK L = LABORATORY, DDK E = ENER- GY, DDK W = WATERWAY, DDK S = STABILIZER, DDK D = DOCTORIKK

CHYTRÉ KRABČIČKY

Schránky (Emergency Boxes) se ote- vřou zástrčkami (Plug) a fungují jako

bedny v Resident Evil. Čím dále se ve hře dostanete, tím více zástrček na- jдете a tím víc jich také budete po- třebovat. A tak je to na vás. Buď můžete posílit už první zástrčku, ne- bo si jí seřezt, kombinovat s jinými a otevřít pozdější (a možná hodnot- nější) krabčičky.

JAK NÁMICHAT MEDICÍNU

Některé chemikálie, na které v kom- plexu narazíte, nejsou jen od toho, aby vám pomohly zdravotně. Když zkombinujete uspávací šipku s inten-

zifikátorem, dostanete účinnější rá- nu. Při další kombinaci s anestetik- em získáte více muniční. Anest- k pak smícháte neupravenou uspávací šipku s resuscitační výbavou, doste- nete otrávenou šipku.

JAK TO RYCHLE SPRAVIT

Ve hře jsou v lékárně celkem dva druhy léků, které obnoví váš stav zdra- ví jejich účinnost lze ještě zvýšit anestetikami nebo intoxifikátorem), a Hemostat, který zastaví krvácení.



te ven a dejte se doprava. Tam klíčem Back-up Generator Key B1 otevřete bránu z pleťiva. Uvnitř je resuscitační vybava a žebřík, který vede ke generátoru, jenž je úplně stejný jako ten, který jste viděli už prve. Z nabíječky baterií na zdi si vezměte Červenou baterii (Start Up Battery) a společně s ostatními bateriemi ji umístíte vedle pák (pravé tlačítko, střední, levé, střední, pravé, střední). Než ale odejdete, odsuňte na stranu regál, seberte, co leží pod ním, a vylezte po žebříku nahoru. Ted už jen zbývá vrátit se do kontrolní místnosti.

ZÁCHRANA TOMA

Pokud jste se vydali s Rickem, čtete dál. Jděte brankou za Rickem. Seberte vylepené náboje do brokovnice (Slag Bullets) a zmizte v dřevěných dveřích. Až se zvednete ze země, seberte rychle lékárníčku a běžte do výtahové kontrolní místnosti (Elevator Control Room). Tom vám předá DDK L Input disk. Seberte DDK L Code disk, který je rovněž v této místnosti, a automaticky dvéřmi projděte do malé chodbičky. Zde si seberte další mapu a jděte protilehlými dvéřmi do další chodby a tou až do Elevator Power Room. Sestupte po žebříku a seberte jeřábnickou kartu B1 Crane. Za regálom seberte An Aid a pak jděte k terminálu. Až budete stát přímo proti nim, očlujete si je po směru hodinových ručiček od jedné do šesti, abyste skončili u pravé dolní, tedy takto:

3	4
2	5
1	6

Jakmile to budete mít hotovo, stiskněte barevná tlačítka, a to v tomto pořadí: na konzole čtyři červená, na konzole jedno červené, na konzole pět zelených, na konzole dvě zelené, na konzole šesti modrých a na konzole tři modré. Vylezte po žebříku a jděte zpět za Tomem a Rickem. Ale pozor! Jakmile vykočíte ven, chytne vás pterodax a pokúsi se vás hodit do ventilace. Rychle se



osvobodíte (mačkajte tlačítka jak zběsilí) a místo vás do ventilace vltne sám.

Výtahem sjedte do místnosti Carrying Out Room B1. Až tam dorazíte, vylezte po žebříku. Jakmile budete nahore, odsuňte skřín s regály, seberte Hemostat a běžte k ovládacímu pultu (Crane Control). Do něj vložte kartu B1 a pomocí jeřábů vyčistíte cestu pro své kamarády. Za kontejnery naleznete uspávací Sípku (An. Dart M) a mrtvoly. Z této oblasti vyjděte menšími dvéřmi a le-jděte do Hallway for Carrying Materials. Deaktivujte laserovou bránu a jděte dál po chodbě. Pokračujte po chodbě, dokud nenarazíte na dveře vedoucí do Hall B1. Projděte jíma a jděte kolem zamčené mříže a dostanete se do Medical Room Hallway, tady za-točte hned do prvních dveří. Uvnitř najdte identifikační kartu a zástřek v krabici u dveří. V druhé části této kanceláře je krabice s lékařským vybavením (Emergency Box), ke které zatím nemáte klí-

ček. Dále jsou to dvě lékárníčky. Pak jděte po schodech nahoru do Control Room.

VE STOPÁCH GAILOVÝCH

Pokud jste se rozhodli jít ve stopách Gailových, zažijete věšinu z výše popsaného, ovšem v obráceném sledu. Jít ve stopách Gailových má tu výhodu, že ušetříte



psoupu času. Takže pokud zrovna nemáte moc trpělivosti, jděte za Gaillem.

HLEDÁ SE PAUL BAKER

Z Control Room jděte do místnosti s výtahy. Pak pokračujte směrem k přednáškové místnosti a vylezte do ventilace vedle automatů. Celou jí projděte a dostanete se na toalety, pak z místnosti vyjděte a dvéřmi po pravé ruce se dejte do Strategy Room. Zde najdte DDK Code disk E, zařízení na snímání otisků prstů (Fingerprint Collecting Device), další schránku s léky a zástřek. Pak se vydejte k místnosti s výtahy. Až se tam dostanete, sejměte otisky prstů mrtvole a jděte do kanceláře (Office). Zde si přečtete a poznamenejte identifikační kód Paula Bakera (58104). Nyní vložte jak přístupový kód, tak otisky do mašiny umožňující přepisování identifikačních kódů a získáte přístup k výtahům ve výtahové hale. Jděte tedy tam a sjedte výtahem do laboratoře (Laboratory).

SESTUP DOLŮ

V jednom z rohů místnosti seberte Hemostat a pak projděte dvéřmi DDK L do hlavní předšestí B1. Vyjděte do dvojitých dveří přímo před vámi. Ocitnete se v knihovně (Library). Na východní straně vyjděte dvéřmi, které vedou do Research Area Hall. Jděte po chodbě a za rohem vyjděte do Research Meeting Room. Zde je počítací, jež vám poskytne kód pro zamýkání (7248) a rovněž tu visí nástenka, na níž jsou popsány reakce různých typů plynu. Pokračujte v cestě chodbou, až dorazíte do Computer Room. Z krabice s nářadím vezměte Šroubovák (Screwdriver), pak přejděte k jedinému funkčnímu kontrolnímu panelu a vlozte zamýkací kód. Z rohu si vezměte An. Aid a vraťte se do Research Meeting Room a nyní už odemčnými dvéřmi jděte do místnosti Gas Experiment Room. Na panelu přímo před vámi

jsou tři tlačítka, která stisknete v tomto pořadí: červené, zelené, červené a modré. Vyděte do komory, jděte k výtžumníkoví, od něhož získáte B1 Key Chip, který má na sobě číslo 3695. Tělo prohledejte a najdete malý klíček, který němuže se dostanete do krabice s léky v ošetrovně. Teď se vraťte do knihovny, přičemž Chip Key použijte na terminál v rohu. Na klávesnici natukajte kód 3695 a budete odměněni dalším puzzle. Zde musíte docílit toho, aby se výsledek shodoval se vzorem v rohu. Poté se vám otevře box, ze kterého získáte kartu Key Card R. Dále seberte Handgun Sights a vraťte se do Computer Room. Tady použijte jednu ze získaných karet, a jakmile se odstraní počítačový panel, můžete vložit disk DDK E a odemknout dveře. Za tímto dveřmi se skrývá Kirkova tajná laboratoř nazvaná Experiment Simulation Room, kde můžete najít za odsunutelnými regály Shotgun Stocks.

V PASTI

Rozhodnete se tuto část opustit, ale bezpečnostní systém uzamkne všechny dveře. Jděte k panelu na protilehlé zdi a pomocí šroubováku panel odmontujte. Za ním se skrývá pěkně složitá hádanka, kterou je třeba vyřešit, jinak dveře neodemknete. 1) otočte třetím kusem jednou ve směru hodinových ručiček, poté jej vyberte; 2) vyberte první kus puzzle, aniž byste jim jakkoli otáčali; 3) otočte druhým kusem jednou ve směru hodinových ručiček a pak jej vyberte.

ZA GAILEM

Pokud se rozhodnete jít komplexem nazpět, sejměte několik raptorů, až oslábíte dorazíte do Carrying Out Room, kde bylo umístěno



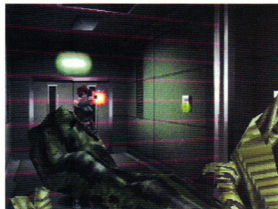
puzzle s výtahem. Je to možná alternativa, ovšem neztrácejte rozum a rovněž po cestě sbírejte Shotgun Stocks.

ZA RICKEM

Gail odešel, jděte do tajné laboratoře a sedněte si ke stolu vedle únikové šachty. Chcete-li přijít na heslo, musíte si zapamatovat tři písmenné kódy (tady se vám hodí papír a tužka). Jakmile je vložíte ve správné podobě, šachta se otevře a vy budete moci projít do místnosti Carrying Out Room, kde se setkáte s Gaiem.

PROBLÉMY S ANTÉNOU

Doktor Kirk vám dá kartu Comm ID Card a vy se vydáte nahoru nastavit anténu. Jděte zpět do kontrolního centra (Control Centre), pomocí karty vstupte do výtahu a vyjděte do komunikační místnosti (Communication Room). Zde najdete krabici nabojů do brokovnice a schránku s municí a léky. Vedle výtahu z místnosti si z krabice na zdi vezměte klíč k anténě (Antenna Key). Teď už jen stačí doběhnout k anténě a klíčkem ji aktivovat. Po výtahu z místnosti s anténou utíkejte rychle přes chodbu ke komunikační místnosti (Communication Room), a až dobehnete k zamčeným dveřím, otočte se a vypalte několik ran do chřtánu T-Rexe.

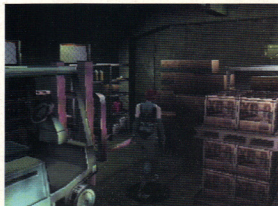


ODŘÍZNUTI

Jedte výtahem dolů, přes kontrolní místnost jděte k hlavnímu vchodu. Vyděte před budovu a kolem zahrady jděte ke dveřím vedoucím k Heliportu. Poté, co je projedete, jděte stále dál po chodbě. Až zahnete za poslední roh, dejte se majými přistupovými dveřmi po pravé straně. Jakmile budete uvnitř hangáru, jděte k žebříku a pak na balkon. Na vzdáleném konci vezměte granátomet, municí a pak se vraťte dolů. Jděte jižním směrem, jak daleko to jenom jde, a poslezně narazíte na puzzle s bednami. Po překonání beden se dostanete do spodní části hangáru. Běže za roh a seberte náboje do granátometu a odejděte dvojitými dveřmi. Až skončí FMV sekvence, použijte zničený vrtulník jako bariéru mezi sebou a T-rexem, dokud se Rickovi nepodaří otevřít dveře ve východním rohu. Věci, které najdete v této oblasti, jsou všechno Hemostaty.

HLOUBĚJI POD ZEM

Jděte za Rickem a sjeďte po Liaison Elevator 2. Výtah se však rozbije a vy jste nuceni jít do Underground





Passageway. Jděte chodbou jižním směrem a pak se dejte tunelem na východní straně. Tady jsou dveře, které vedou do místnosti s materiálem (Materials Room). Běžte do místnosti a mrtvoly vezměte C.O. Passcard. Odejděte z místnosti a jděte chodbou na jih do výstupu (Large Size Elevator). Ted se nacházíte v Carrying Out Area B3. Vejděte do místnosti s generátorem a pod regály najdete An. Aid. Z panelu vydejte baterii (Start-Up Battery W). Až ji budete mít, doneste ji Rickovi, který záhy obnoví přísun proudu do této části komplexu. Jakmile se mu to podaří, jděte za ním kolem hromady paliva, seberte granáty a pak jděte malými dveřmi na západní straně do Control Room B3. Na konzole ve středu místnosti jsou anestetika a rovněž karta od Jeřábu (B3 Crane Card 2). Naproti hlavnímu stolu jsou schránky s náboji a s léky (červená a žlutá), a když odsunete regály, najdete další zástrčku. Těsně vedle Ricka najdete další kartu od Jeřábu (B3 Crane Card 1). Vyjděte dveřmi nalevo. Tato místnost funguje jako další Save point, takže si zde hru uložte.

PROBLÉMY S THERIZINOU

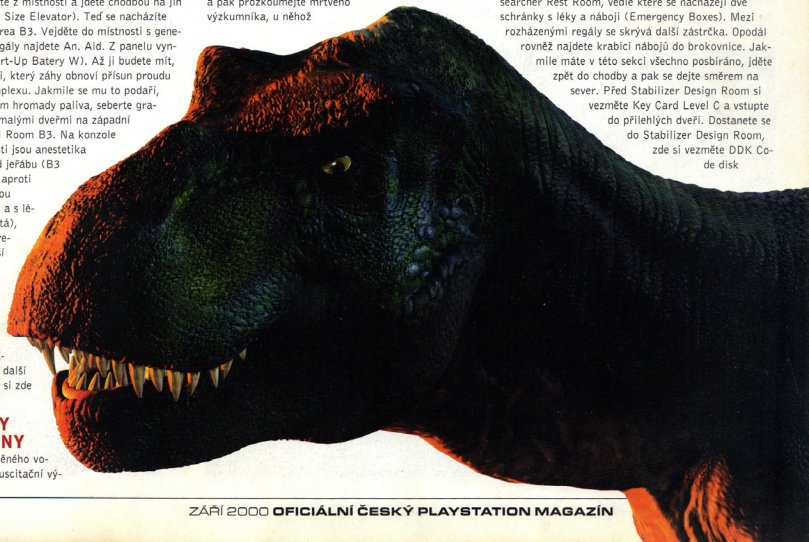
Jděte kolem obrněného vozidla, seberte resuscitační vý-

bavu vedle počítače a jděte směrem k okenicím na vzdáleném konci místnosti. Až se budete blížit k mrtvému výzkumníkovi, najednou na vás spadne kontejner. Přejděte do druhé místnosti. V Transport Passageway seberte klíč CO Area Key a kartu od jeřábu (B3 Crane Card 3). Vraťte se do skladisti zbraní a vylezte po žebříku do jeřábní kabiny. Vložte kartu a odsuňte si kontejnery pod sebou, abyste získali cestu k mrtvému vědci. Jakmile si proklestíte cestu, prohledejte mrtvoly a vezměte si DDK Input disk W. Pak jděte do kontrolní místnosti (Control Room) B3.

JAKO ŠTVANÁ ZVĚŘ

Jděte zpátky do Carrying Room B3 a zde se dejte k dvojitým dveřím na vzdálenější straně oblasti. Ty otevřete pomocí klíče CO Area Key a pokračujte na druhou stranu, kde vejděte do haly (Rest Station). Stáhněte si mapu pro úroveň B3 a pak prozkoumejte mrtvého výzkumníka, u něhož

najdete další zástrčku. Jeden východ je kódovaný DDK W, zatímco dvojitě dveře naproti vedou na centrální schodiště (Central Stairway). V chodbě se dostanete na schodiště, vyjděte po schodech na úroveň B2, kde najdete chodbu vedoucí do Experimental Area. Seberte anestetika a jděte směrem ke dveřím na druhé straně. Jakmile se dostanete do místnosti ostrahy (Security Pass Room), vejděte do kanceláře nalevo a za pomoci jednoho z počítačů vypněte alarm. Vezměte DDK Input disk S, který leží opodál, a za stolem prohledejte mrtvou výzkumnici, vezměte B2 Key Chip 1 a odejděte. Jakmile budete zpět v chodbě, stoupněte si na spadiou mřížku a vyšplhajte do ventilace (Piping Check Passageway B2). Jděte pořád dál, až se dostanete do předstínané pokusné laboratoře (Experimental Room Hall). Nevšímejte si laserové brány na západ od vás a dejte se chodbou směrem na jih, kde najdete uspávací šípku (An Dart), projděte kolem zamčených dveří na jižní straně, až se konečně dostanete do Researcher Rest Room, vedle které se nacházejí dvě schránky s léky a náboji (Emergency Boxes). Mezi rozházenými regály se skrývá další zástrčka. Opodál rovněž najdete krabici nábojů do brokovnice. Jakmile máte v této sece všeho posbíráno, jděte zpět do chodby a pak se dejte směrem na sever. Před Stabilizer Design Room si vezměte Key Card Level C a vstupte do přilehlých dveří. Dostanete se do Stabilizer Design Room, zde si vezměte DDK Code disk



W a ventilační šachtou (Piping Check Passageway B2) se vraťte do Rest Area.

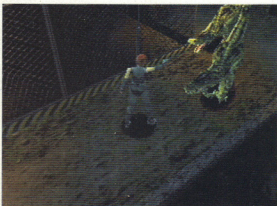
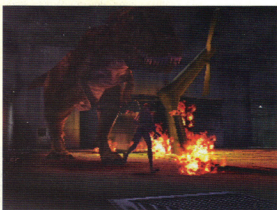
IMIGRAČNÍ KONTROLA

Až půjdete dolů po schodech vedoucích k centrálnímu schodišti, budete kontaktováni Rickem, který vám sdělí, že se mu podařilo odstranit systém ovládající laserové brány v dané oblasti. Proto se vraťte do odpovídající oblasti, otevřete dveře DDK W. Jakmile budete uvnitř kanceláře vstupně výstupní kontroly (Disembarkation and Immigration Office), vezměte mrtvému výzkumníkovy zástřechy. Poté, co získáte B2 Key Chip 2, vás Rick posílá na misi, abyste získali klíč Port Card Key. Vyjděte z místnosti a hru si uolte.

CITLIVÉ ZOUBKY

Rychle utíkejte do Carrying Out Room B3 a po střežtu s T-Rexem vyjměte bílou baterii ze zařízení. Pak jděte do místnosti se záložním generátorem, zapojte bílou baterii a nastavením baterií (tlačítka A, C a pak D) masínu uvede do chodu. Jakmile generátor znovu běží, jděte zpět do Carrying Out Room a vstupte do velkého výtahu. Tady najdete mezi mrtvolami Port Card Key, DDK Input disk D a zástřechu.

Jděte zpět do Disembarkation and Immigration Office, vezměte DDK Code disk S a běžte zpět do Rest Area a z ní do Security Pass Room. Jakmile se tam dostanete, vstupte do hlavní kanceláře a vložte oba Key Chips do zařízení na zdi. Dostanete puzzle, který musíte opět vyřešit tak, že uspořádáte jednotlivé sekce, aby se vyledě shodoval se vzorem. Až se vám to podaří, čipy se přepíší. Jděte pryč z hlavní místnosti, dejte se směrem ke dveřím DDK S a otevřete je. Jděte dál po chodbě a vstupte do Parts Storage Area. Jděte přímo vpřed, až narazíte na Experiment Room Hall. Proběhněte laserovou bránu na západní straně, seberte resuscitační vbyva a běžte dopředu do Stabilizer Experiment Room. Ta



dy seberte DDK Code disk D a zástřechu. Nezapomeňte si povšimnout, že v této oblasti je také sejf, který obsahuje upgrade pro vaši zbraň SPAS12. Vraťte se do Parts Storage Area a otevřete dveře DDK D.

HRA PLNÁ GENERÁTORŮ

Jděte do chodby, otevřete brány klíčovou čip (Key Chip), seberte anestetika a pak se přesuňte do sekce Third Energy Area B2. Jděte kolem generátoru, vyložte můstek a jděte dál po chodbě až do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Vezměte si zástřechu a pak jděte do vedlejší Power Frequency Room, stáhněte si mapu B2 a pak pokračujte k panelu na zdi. Pomocí panelu přesměrujete výkon na generátor. Opět na vás čeká puzzle s výtrobim. Otočte druhou kostku jednou proti směru hodinových ručiček a vyberte jí. Poté vyberte třetí kus a na konec otočte první kus jednou proti směru hodinových ručiček. Po dokončení se vraťte do kontrolní místnosti třetí energie (Third Energy Control Room). Jděte k panelu naproti dveřím a aktivujte jej. Po skončení simulace zaslechnete z Power Frequency Room výstřel. Jděte znovu dovnitř a zjistíte, že výzkumníci kdosi zastříleli (v ruce má kód seřfu 1261 ze Stabilizer Experiment Room).

Na stole si přečtěte Kirkův ID kód (31415), ve dvou schránkách si doplňte zásoby. Poté sledujte záhadnou postavu, která vyšla dveřmi na vzdáleném konci místnosti.

RICKŮV PLÁN

Vezměte Kirkovy otisky a po krátké návštěvě v Kirkově knihovně (Library Room), kde najdete Medi Pak M, jděte do Third Energy Area B2. Dalšími dveřmi jděte do Parts Storage Area. Až projedete dveřmi DDK D, dejte se dveřmi A nalevo a u počítače použijte plánovací disk. Počítač požaduje kód, který zjistíte, když odsunete skříň u stěny a stisknete tlačítko. Otevřete seřfu (kód je 367204). Vezměte součásti a za seřfu na jedné vylepené pro svůj granátomet. Otdud jděte rovnou do Stabilizer Design Room. Tady vložte plánovací disk do počítače a zadejte kód, který získáte rozdělením kódu z místnosti se seřfu a přidáním 0 před každé číslo (0204, 0367), a získáte tři další komponenty. Jděte pryč a na západní straně vstupte do Stabilizer Experiment Room. S bezpečnostní kartou A otevřete druhou sekci v této místnosti a z panelu na konci místnosti získáte zbytky kódu komponentu. Ted jděte k termínálu uprostřed a vložte Core Part 1. Po komple-

taci všech šesti částí se vraťte do Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujte a identifiční kartu.

GAILŮV PLÁN

Vezměte Kirkovy otisky a z Kirkovy laboratoře jděte do Carrying Out Area B3 a otdud do Transport Passageway, otdě do Special Weapons Storage Area. Až budete uvnitř, vydejte malým výtahem na podlaží nad vámi, vezměte z mrazáku bloky inicializátor a stabilizátor a vložte je do Third Energy Area B2, přičemž se zastavte v Security Pass Room a s kódem 31415 a Kirkovými otisky prstů si upgradujte identifiční kartu.

SPUŠTĚNÍ

U generátoru jděte do Third Energy Control Room a aktivujte termínál přímo naproti Power Frequency Room. Až bude systém připraven, vraťte se do místnosti s generátorem a přeběhněte přes můstek. Zeleným tlačítkem otevřete slot pro stabilizátor. Ten vložte do slotu a výtahem sjedte dolů. Běže pořad dál, seberte zástřechu a pobíhjte vás najdete další panel. Zde je slot pro inicializátor. Umístěte jej a pak se přesuňte k medailemu počítačového termínálu. Jakmile to budete mít, nastartujte termínál pobíhjte slotu pro stabilizátor. Nyní se rozhoduje o tom, jakou závěrečnou animaci uvidíte, takže pečlivě zvolte mezi třemi nabídkami.

ZA RICKEM

Jdete do Hockcraft Storage Area a zde vám Rick dá nádrže (Energy Tank). Naberte palivo z nádrží v přistavu a vraťte se k vznášedlu (Hovercraft). Ted se připravte na poslední střežtu s T-Rexem. Ze zhrabky s náboji a léky na baloně si vezměte vše nezbytné a zbavte se svého nepotřebného. Z věcí od Ricka si naberte co nejvíce granátů a jděte do Hockcraft Storage Area. Až se objeví T-Rex, dejte se do běhu, otačete se a střelíte po něm.

ZA GAILEM

Gail se vydává za Kirkem, aby dokončil svoji misi, a vy jdete za ním. Dojděte do stabilizační místnosti. Tady najdete T-Rexe ve vědomí, který vám blokuje cestu nalevo. Jděte proto napravo, seberte Recovery Aid a pak se dejte malými dveřmi. Jak vznášedlo letí z ostrova, T-Rex je jedinou zátočtu. Do schránky v kabině dejte vše nepotřebné, zasoďte se co nejvíce granátů a jděte ven. I ted lze T-Rexe vyřadit střelbou do tlamy.

TAJNÉ ZAKONČENÍ

Rozhodnete se jít s Rickem, místo do přistavu jděte najít pomocní střežce dr. Kirka. Toto nakonec najdete u vrtulníku, jak se chystá otdět z ostrova. Vezměte si z kufříku co nejvíce nábojů do granátometu a běžte pro zbytek týmu. Při cestě zpět k vrtulníku na vás opět zátočtu T-Rex. Přákrk mu pošlete do tlamy granát a on to vzdá. ■

Z anglického originálu přepracoval Lukáš Kolínský

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

V příštím čísle se jistojste dočkáte rozsáhlého návodu na Colin McRae Rally 2.0, a pokud zbývá trochu volného místa, pustíme se i do poměrně těžké adventury In Cold Blood.

OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION. KROK DO JINÉ DIMENZE.



OVLADAČ
DUAL SHOCK™
1.190,-



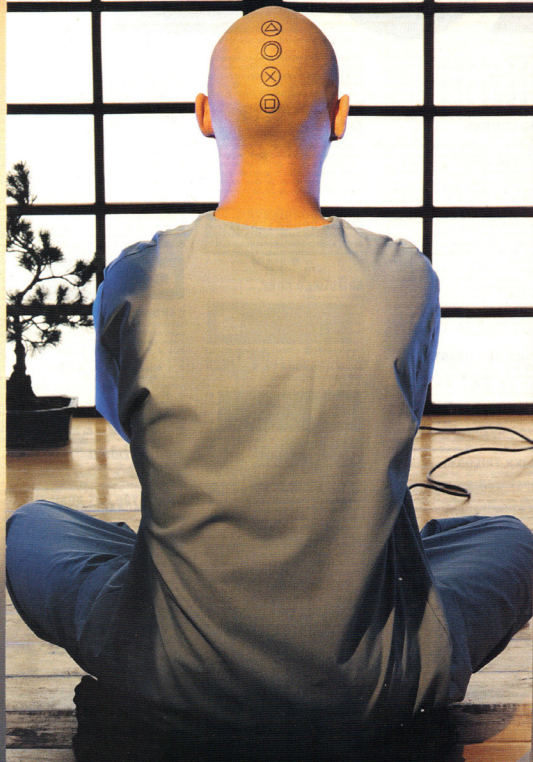
BARVĚNÝ OVLADAČ
DUAL SHOCK™
1.190,-



G-CON 2™
1.690,-



NECCON
2.690,-



MEMORY PARTY
690,-



CD CASE
690,-



MYS
1.490,-



LINK KABEL
1.190,-



MULTI-TAP
1.490,-

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION



POUŽITÍ NEROVNĚNĚHO
PŘÍSLUŠENSTVÍ
MŮŽE VEST
KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!



DOWNLOAD

ČAS JE VZÁCNÝ, ALE PRAVDA JE JEŠTĚ CENNĚJŠÍ. NIKOLIV OVŠEM VÍC NEŽ DISK 29.



SPRÁVCE CD: Catherine Channonová

Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu playstati-on@score.cz či zaslat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tento disk se pyšní hned několika velkými jmény. Tak předně pan Colin McRae a jeho parták Nicky Grist hrají hlavní roli v *Colin McRae 2.0*, v *Jedi Power Battles* se zase na scénu vrací slavní rytíři se světelnými meči. Pak tu máme staré známé a oblíbené *Destruction Derby*, vracící se v *Raw* verzi. Do stínu nesmíme odsouvat ani možné příští hvězdy, třeba *In Cold Blood* od SCEE, *Hogs Of War* od Infogrames či *MoHo* od Take 2. Takže sem s novou krví.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 29

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dea si můžete vybrat pomocí tlačítek ← →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukádek budete muset resetovat konzolu.



Jedeme zdaleka, lásko... Dva roky poté a Colin stále ukazuje konkurenci záda.

Colin McRae Rally 2.0

■ VYDAVATEL	Codeasters
■ STYL	Realive simulátor
■ PROGRAM	Hratelné deao

Pánové McRae a Grist opustili své staré Subaru a podlehlí svodům nového Fordu Focus. Jejich výkonnost však dolů rozhodně nesla. A to samé platí o hře, která tlačí naši oblíbenou šedou bednu skutečně až na samé meze jejich možnosti. Ano, *Colin McRae 2.0* je jednou z nejlepších závodních her pro PlayStation. V našem domu máte možnost ušetnout za volant vedle Nickyho. Můžete si vyzkoušet jednu ze tří náhodně (!!!) vybraných sekcí - Finsko, Francie nebo Švédsko. Takže se připravte a připravte na dáblouskou jízdu.

- Ovládnání:
 - ⊗ Plyn
 - ⊙ Ruční brzda
 - ⊖ Změna úhlu kamery
 - ⊕ Brzda
 - Ⓞ Pohled dozadu
 - ↑ ↓ ← → Volant
 - Start Pauza

■ Další rysy:

Po měsících laďení a štolování je *Colin McRae 2.0* sladší než ta nejlepší čokoláda.

■ Další informace:

V *PlayTestu* v *PSM25* můžete tomuto Fordu Focus nahlédnout pod kapotu.





Možná budete muset použít Síly, jinak loď obchodní federace živě neprojde, což by znamenalo, že se ani nedostanete na konec nálehu dema.

Jedi Power Battles

■ YVDAVATEL	Activision
■ STYL	Klasička
■ PROGRAM	Hratelné demo

Hra *Jedi Power Battles* je volně inspirována filmem *Epizoda I*, a tak se záhy octnete v hodně nepraktickém oděvu jednoho z pěti členů rady Jedi a čekají vás boje na nejružnějších místech *Epizody I*. V našem demu se podíváte na bitevní loď obchodní federace. To, co původně měly být mírové rozhovory mezi Neimodiany a Jedi, přerostlo v ozbrojenou rvačku. Musíte se proto svým světelným mečem prosekat lodi a na cestě zneškodnit nejružnější druhy droidů, od velitelů až po piloty.

■ Ovládání:

- ⓐ Těžký útok
- ⓑ Seknutí (horizontální útok)
- ⓒ Výsok (při dvojitým stisknutí následuje dvojitý Jedi výsok)
- ⓓ Seknutí (vertikální útok)
- ←→⇓⇓ Pohyb

- ⓐ Krytí
- ⓑ Prepnutí síly
- ⓒ Zámek (zaměření na nejbližšího nepřítel)
- ⓓ Běh
- ⓔ Menu
- ⓕ Prepínání mezi ukazateli životní energie a síly
- ⓖ Slivový útok na krátkou vzdálenost
- ⓗ Použití speciální polohy (na krátkou vzdálenost)
- ⓘ Defenzivní použití Síly na krátkou vzdálenost
- ⓙ Slivový útok na delší vzdálenost

■ Další rysy:

V kompletní verzi hry můžete hrát jako Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallia nebo Plo Koon.

■ Další informace:

Za použití Síly se můžete dostat i k našemu PlayTestu, který jsme pro normální smrtelníky otklily v *PSM26*.



Při letu nad futuristickou krajinou v *N-Genu* vám možná budou uštvávat vlásky hrůzou na hlavě. Čeká vás totiž pěkně děsivý let plný útoků střemhlav, prolétávání ohně apod. Máte pět minut na to, abyste prošli všechna kontrolní stanoviště a poslali k zemi své květnáče protivníky. Takže s chutí do toho.

N-Gen Racing

■ YVDAVATEL	Infogrames
■ STYL	Futuristické závody
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tento futuristický kříženec *Ace Combatu*, *Rollcage* a *Wipeoutu* je první hrou svého druhu na PlayStation. Není to ani letecký simulátor, ani normální úžasně rychlá závodní hra, nýbrž jakýsi hybrid obou těchto žánrů. V našem demu máte pouhých pět minut na to, abyste se v jednom z trysových aeroplánů vznemlil k obloze a zaslísteví si po okruhu. A pozor na orientaci, tohle totiž záleženka není žádná procházka růžovou zahradou jako výše zmíněné hry.

■ Ovládání:

- ⓐ/ⓑ Rychlá rolavání (doleva a doprava)
- ⓒ Ovládní kormidla
- ⓓ Měnit zbraně (bojová třída a nahoru)
- ⓔ Vystřelit ze zbraně (bojová třída a nahoru)

- ⓐ Vpřed
- ⓑ Aktivace přidavných trysek
- ⓒ Procházet pohledy
- ⓓ Vstup do menu

■ Další rysy

V kompletní verzi hry si můžete kupovat a vyladovat letadla, účastnit se lukrativních závodů a vyhrávat v nich velké peníze. Pokud ve svém zastaralém, ale spolehlivém cvičném letadle vyhrájete několik závodů, záhy zjistíte, že máte dost peněz koupit si mnohem rychlejší a modernější vylhčející mirage. Samozřejmostí jsou zbraně a speciální předměty.

■ Další informace:

Zaradte zpětný chod a podívejte se do předminulého díla, kde najdete kompletní *PlayTest* této hry. *N-Gen* dostal *8/10* a rozhodně si je zasloužil, má stylovou grafiku, návykovou hratelnost a množství režimů a nejružnějších soutěží. A to jsme ještě zapomněli na uchvatný multiplayer.



Připravte se na nekompromisní souboj. Tohle není jako na jatkách. To je totiž boj.

Hogs Of War

■ YVDAVATEL	Infogrames
■ STYL	Warcs s prosouty
■ PROGRAM	Hratečné deo

Kdo by si pomyslel, že válčíci pašáci budou tak zábavní? Zde máte šanci připojit se k velké bitvě o vepřové, jsou tu dvě úrovně, jedna hra pro jednoho hráče - postavená na první úrovni skutečné hry - a jedna úroveň pro dva hráče. Bud můžete být v britské, nebo norské armádě, tedy rozumí se prasat.

- **Ovládání:**
- ←→ Pohyb prasátka
- ⊙ Výškok
- ⊙ Vstup do vozu/artilérie/budovy
- ⊙ Ovládání kamery
- ⊙ Pausa
- ⊙ Otevřít menu pro výběr zbraně
- ←→ Vyběr zbraně
- ⊙ Vyběr zbraně/zavřít menu
- ⊙ Zamířit pozemní zbraň
- ⊙ Výstřel

- ⊙ Odejít od stávající zbraně
- ⊙ Posunout trajektorii nahoru
- ⊙ Posunout trajektorii dolů
- ⊙ Při podržení větší dostřel a síla zbraně
- ⊙ Při opětovném stisknutí lze u některých zbraní vyvolat detonaci

■ **Další rysy:**
Kompletní verze obsahuje válku v plném rozsahu, s většími a smrtonosnějšími zbraněmi. Čekejte mnoho různých prostředí, kde lze vést překvapivé taktické bitvy. Je to prostě víc než jen hezká střelba s trochou taktiky. O tom svědčí i velmi kvalitní multiplayer, který je podobný jako v případě Worms hlavním pilířem hry.

■ **Další informace:**
Ty si vyzpějete v minulém čísle, kde jsme otiskli PlayTest. Hra dostala 8/10 a zasloužila si je především za výtečnou hrátelnost (jak jsme již řekli - multiplayer!) a životnost.



Odvážte se pustit do souboje se dvěma neprosluhlými borci ze Street Fighter? Snažte se z dema dostat co nejvíc, v poslední verzi oblíbeného capcomského titulu na vás totiž čekají speciální chvaty.

Street Fighter EX 2 Plus

■ YVDAVATEL	Virgin
■ STYL	Mlát:Éka
■ PROGRAM	Hratečné deo

- ⊙ Kryt
- ⊙ Úder nahoru

■ **Další rysy:**
Kompletní verze hry obsahuje všechny chvaty i postavy z celého seriálu Street Fighter (je jich tu více než dvacet). Rovněž se můžete těšit na speciální chvaty, které jsou na protivníky chrleny skutečně závatrnou rychlostí. Alfa, Turbo, EX atd. - tahle série má tradici a tenhle projekt jí rozhodně ostudu nedělá. Má skvělou grafiku, zábavnou hrátelnost a jak jsme již řekli, spousta bojovníků vás zaměstná na dlouho, přestože by motla být o fous obtížnější.

■ **Další informace:**
Kompletní recenzi najdete v PSM27. Získala solidní hodnocení 7/10.

Malinky Ryu na sebe hodil své bílé kimono a pelášil si to rozdál se svalnatým plešouem Sagatem. Capcomové nejnovější pokračování epické série Street Fighter je opět tady, takže se můžete na vlastní oči přesvědčit, jak se vyše zmíněný pár za tu dobu zlepšil. Co se týče nás, my sázíme na toho malého. Ukončete výstup a nástup, dveře se zavírají - přistí zastávka: Street Fighter EX3 na PlayStation2.

- **Ovládání:**
- ↑ Výškok
- ↓ Dolů
- ⊙ Nizký kop
- ⊙ Vysoký kop

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ
POHLED
NA HRY BUDOUCÍ
I SOUČASNÉ

Destruction Derby Raw



■ VYDAVATEL SCEE
■ STYL Adventure
■ PROGRAM Video

Ronaldo V-Football

■ VYDAVATEL Infogrames
■ STYL Fotbalový simulátor
■ PROGRAM Video

In Cold Blood

■ VYDAVATEL SCEE
■ STYL Adventure
■ PROGRAM Video

Tombi 2

■ VYDAVATEL SCEE
■ STYL Ploštinovka
■ PROGRAM Video



MoHo

■ VYDAVATEL Take 2
■ STYL Akční arkáda
■ PROGRAM Video

EXTRA

JAK POLŽÍVAT NAŠE

NAHRÁVATELNÁ DATÁ

Zaučte paměťovou kartu do své PlayStation 2 spouštěče disku CD. Zvolte možnost Dvojitá a hlavního menu pomocí **○** a srovnávejte mezi pozicemi pomocí **↑** a **↓**. Zvolte požadovaný save a po stisknutí **○** se vrátíte na velkou paměťovou kartu. Můžete spouštět jinou verzi dané hry a nahradit pozici.

V Downloadu vám PSM nabízí exkluzivní přístup k nejnovějším cheatům. Stačí si je zkopírovat na paměťovou kartu a už to jede...

Colony Wars: Red Sun

První ze dvou částí cheatů pro Colony Wars: Red Sun. S tímto „sejvem“ získáte přístup k prvním dvěma stanicím, v dalším čísle získáte zbývající dvě.



Rollcage Stage II

Nemusíte se pracně prořadit všemi turnaji a získávat všechny okruhy, stačí si nahradit tuto pozici a máte je všechny na dosah.



Fear Effect

S těmito bloky získáte přístup k disku dvě a tři, příští měsíc vám přineseme ten poslední.



Driver

Zde vám pozice poskytne přístup do jinak velmi těžko získatelné poslední mise. Tam vám pomůže Bůh.



PŘÍŠTÍ MĚSÍC

PŘÍŠTÍ MĚSÍC SE MŮŽETE TĚŠIT NA...

- NĀPROSTO SKVĚLÉ A TOTÁLNĚ DESTRUKTIVNÍ **DESTRUCTION DERBY RAW**
- SKATEBOARDOVÉ SLASTI V **GRIND SESSION**
- TROCHU BOJOVĚHO UMĚNÍ V **JACKIE CHAN'S STUNTMASER**
- PLUS **SILENT BOMBER, MOHO, TENCHU 2, TEST DRIVE 6, VANISHING POINT, TITAN AE ATD.**



Destruction Derby Raw



Star Trek: Invasion



MoHo



Jackie Chan's Stuntmaster

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální Český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
 Vesmírná pošta: jana@psmag.cz Web: www.psmag.cz

FEEDBACK

NAŠE CD, HRY PRO HOLKY, PLAYSTATION2. VY SE PTÁTE, MY ODPOVÍDÁME.



DEMA VS. VIDEO

Čtu váš časopis již více než dva roky a za tu dobu jsem si koupil asi 10 originálních zrch. V poslední době mě však začíná trápit jedna věc s vašim magazínem. Ačkoli shledávám vaše recenze férové, daleko více bych uvítal, kdybyste hry hodnotili v procentech. To by mi při výběru her pomohlo a předpokládám, že spousta čtenářů má stejný pocit.

Ale moje hlavní výhrada se týká vaše no disku - jsem stále zneudnější, protože se neustále zvyšuje počet videí. V posledních čtyřech či pěti měsících na disku bylo příliš nehratelných verzí. Co se stalo? A když už mám příležitost si něco zahrát, jsou to bílosti a nikoliv ty nejlepší hry, které jste dříve na CD dávali. Zastavte proto prosím příval videí!

Jiří Šarčák
 Brno

Minulý měsíc jste mohli hrát dema Tony Hawk's 2 a EURO 2000, tento měsíc na CD naleznete Colin McRae Rally 2. Musíte pochopit, že demo na CD můžeme umístit pouze v případě, když je vytvořili vytvoři. A právě v tom je možná potíž - některé firmy raději jednoduše vytvoří video, než by investovaly statistice korun do výroby demoverzí. Na druhou stranu - dokud videa nezpůsobují obyčej demoverzí,

není to situace kritická a my jsme měli v posledních šest měsících vždy pět hratelých demoverzí.

A ještě k hodnocení. V PSM hodnotíme deseti stupni, protože jsme přesvědčeni, že to je nejspřavedlivější. Jaky je rozdíl mezi „staboou“ sedmičkou a „vyšokou“ sedmičkou? Přečtěte si recenzi! Ale jaký je rozdíl mezi 74% a 75%? Hmm.

HOLKA

Dnes jsem si koupila nové číslo PSM, a abych vám napsala pravdu, už mě přestává bavit. Dříve jsme se s přítelkyní hádaly, kdo ho koupí dřív, ale už se ani neteším na nové číslo, protože je fakt, že poslední dobou jsou to převážně samé sportovní a závodní hry a pak už jen bílosti. Myslyte, že normální (!!!) holka (22) vezme ovladač a bude se v autičkách honit po Las Vegas? Nebo si myslíte, že si vezmu meč a budu se za někým plížit, abych mu zezadu podřízla krk a měla z toho radost? Kde jsou všechny ty hry typu Casper, Rayman, Spyro, Crash, Pac-Man atd? To už se nic takového neudá! Fakt je mi líto, že já sama už nemám co bych si tu při osamělých večerech zahrála. Můžete mi poradit (kromě toho, že mám jít k sousedovi a on mě už nějak zabaví, to už jsem slyšela v práci, díky heheci)?
 Zuzka Špetlíková-Nováková
 Praha

Tedy skutečně nemáme pocit, že by byl Driver vyloučen z důležitosti chlapů. Například naše jazyková korektorka si nemůže vynachválit Rollocase Stage II a Resident Evil 3. OK, jak chcete - nechce se vám vraždit nebo kopat do míče, ale proč nezkusit Gran Turismo? Dobrá, dobrá, jak chcete. Z posledních čísel doporučujeme Disney WRT Racing, Rescue Shout, Tomb 2, MediEvil 2 a Barbie Super Sports (ehm). No, moc toho není, to je fakt - jestli letos se ale dočkáte nejen Raymana 2, ale i Spyra 3 a dalšího Crase, takz určitě

je na co se těšit. Nevzdávejte se a nezapomenejte pozdravovat přítele, podle vašeho podpisu soudíme, že poděli. RIP.

PORÁDĚ!!

Vzhledem k tomu, že mám opravdu velké problémy ve hře MediEvil, prosím o poskytnutí několika cheatů. Nekupuji pravidelně PlayStation Magazín, proto vás žádám o zaslání těchto cheatů v přiložené obálce.
 Martin

Bohužel není v našich silách odpovídat jednotlivě na vaše dotazy. Abychom vás ušetřili podobných situací, vznikla telefonická hotline (02/369935), kde vám náš specialista poradí v čemkoliv, co se her na PlayStation týká. Ze stejného důvodu najdete v tomto čísle naposledy rubriku Nějaká dotazy?, kterou v příštím čísle nahradí stránka se stručnými tipy. Kromě toho od tohoto čísla naleznete v rubrice Top Secret čtyřlístkový seznam všech důležitých cheatů na zhruba 100 her.

TITAN AE SOUTĚŽ

Jeden z nejočekávanějších filmů letošního léta se blíží. Titan AE je animovaná výpravná sci-fi, jejíž kreslené postavy namluvili mj. Matt Damon, Drew Barrymore nebo Bill Pullman. Film má v ČR premiéru 2. srpna (čestlová hra, jejíž BluePrint naleznete na stránce 23, vyjde až koncem srpna) a vy máte jedinému příležitost vyhrát jeden z pěti hodnotných balíků plných dárkových předmětů z tohoto filmu. Stačí, když nám do poloviny září napíšete, jak se jmenuje hlavní hrdina filmu. Píšte na korespondenční listku na obvyklou adresu. Hodně štěstí!

PLAYSTATION 2

HOREČKA

Hlavním tématem vašich dopisů začíná být PlayStation2. Zde jsou vybrané otázky a naše odpovědi na ně.

Otázka: Můžete trochu upustit od PS2 a více se věnovat první převratné konzole PS1?

Odpověď: Zatím nikoliv - o všem kolem PS2 hodláme informovat až do vzniku speciálního magazínu pro PlayStation2. Všechno má ale své meze, a tak toho u nás kromě pěti stran novinek přilíš nenajdete a i témata, až na opravdu výjimečné hry, věnujeme výhradně hrám pro PlayStation1.

Otázka: Uvažují o koupi PS2, a proto se vás ptám, jestli budete spolu s PSM vydávat i DEMO CD pro PS2 a nejen pro PS1. Pokud by se tak nestalo, myslím, že by byli majitelé PS2 velmi znevýhodněni.

Odpověď: Jak jsme již naznačili, věříme, že stejně jako u PS1 získáme licenci i pro vydávání časopisu věnovaného PS2, který by měl samozřejmě vlastní demo CD. Zapomíte tedy na teorii jednoho univerzálního magazínu.

Otázka: Jaká bude přibližná cena PS2?

Odpověď: Z nějakého důvodu si všichni myslí, že se bude pohybovat zhruba v relacích současně konzoly. To je velký omyl - přesná cena pro Českou republiku zatím nebyla ohlášena, leccos však napoví předpokládaná cena ve Velké Británii (299 liber), která však rovněž nebyla potvrzena. Samozřejmě se dá předpokládat následně postupné snižování.

Otázka: To snad nemyslíte vážně, že Sony chce přidat k PS2 pevný disk a modem a tím o 160 až 270 zhrubněn zvýšit cenu? Pokud se tak stane, PS2 si určitě nekoupím.

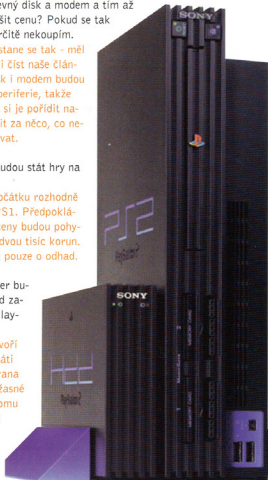
Odpověď: Nestane se tak - měl byste pečlivěji číst naše články. Pevný disk i modem budou vydány jako periferie, takže nebude nutné si je pořídit na jednu a platit za něco, co nebudete využívat.

Otázka: Kolik budou stát hry na PlayStation2?

Odpověď: Zpočátku rozhodně více než na PS1. Předpokládáme, že se ceny budou pohybovat kolem dvou tisíc korun. Opět jde však pouze o odhad.

Otázka: Kolik her bude k dispozici od začátku prodeje PlayStation2?

Odpověď: Hovoří se až o padesáti hrách (viz strana 25), což je úžasně číslo. Sami tomu nevěříme, ale i kdyby jich vyšlo třicet, bude to skvělé.



Svět her
Presto CS 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her za výborné ceny!

PC CD-ROM PlayStation™



PlayStation 2

**objednejte si již nyní
Playstation 2**

získáte od nás:

- PS2 za výhodnou cenu
- hru zdarma
- nákup her a filmů pro PS2 a PSX1 za zvýhodněné ceny
- zaslání PS2 v celé ČR zdarma
- české manuály k novým hrám
- možnost koupě na splátky: zaplatíte 3.000 Kč a PS2 máte doma objednávejte na našich telefonních číslech

Zasíláme také na dobírkou
Poštovné při objednávce nad 600 Kč neúčtujeme!

**02 / 24 23 25 95
02 / 231 35 57**

Kompletní ceník Vám na požádání zašleme zdarma.
Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

ADRESY PRODEJN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáž Jalta)

Hry pouze na PlayStation:

- Truhlgárská 18, Praha 1, 110 00
 - Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)
- Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00**

Moje vývojářské peklo

Text: **Nick Ellis**
Ilustrace: **Stuart Harrison**

ZTRATÍ SE DISKY A VE HŘE SE OBJEVÍ NAHÉ DÁMY, CO JEN S LOTHAR - WONDERDOG BUDE!??

Ahoj zas po čase. Díky, že jste se mnou a mým Herriem denkem vydrželi. Tento měsíc jsme nejedli skoro nic jiného než pizzu. A koukali na The Fast Show.

Pondělí 17. května

Dopoledne
Jak řekl Bob Dylan, čas už skoro vypršel. Dobré zprávy: producent Mike dostal padáka, producent Nick (to jako já) dostal jeho místo. Špatné zprávy: na dokončení *Lothar - Wonderdog* máme necelé čtyři měsíce a hotová je tak asi jedna třetina. Takže tady máte ve stručnosti Týden v životě jedné hodně spěchající hry. Račte.

Odpoledne

Oběstvorná schůzka dole u Živního velbloudu. Hlavní programátor Eugene má zpoždění a nakonec se přičítá napůl šileny. Zmizela beta verze *Lothar* a spolu s ní zálohy. To je špatné. Vracíme se do kanceláře a organizujeme pátní akci. Já prohlédávám kuchyňku, klouč z hudebního prohlášení hlavního mistnosti a Eugene s ostatními programátory

mají na starosti sklad. Po nějaké půl hodině si jeden týpek z hudebního oddělení všimne vřáku přilpeného na zdi. Je tam napsáno „KAZDÝ PES MÁ SVŮJ DEN!“ Je to Mikeův rukopis. Tak to je hodné, hodné špatné. Ve chvíli, kdy se rozhodneme zavolat policii, Eugene disky najde - zapadli za automat na kafe. Taková úleva.

Úterý 18. května

Domluvil jsem si se dvěma osmiletými dětmi z místní školy, že přijdou *Lothar* otestovat. Někde jsem četl, že jsou děti upřímnější, a já potřebuji první reakci. Playtester James si dělá poznámky, když hraje, a nosí jim pít. Ten blondaty, Jamie, se pořád bimbá ze strany na stranu a šteká. Doufám, že mu nic není. Ten druhý, Felix, se zase pořád ptá, kdy vyjde *Gran Turismo 3*. A pak - pohroma. Jamie se dostane na konec úrovně Boneyard a je odměněn atraktivní nahrávací obrazovkou. Místo *Lotharovy* rozklebené tváře se ale objeví obrázek nahé ženy a hodné vzrušené muže v tajuplné masce. Eugene vyskočí a vypne monitor. Já vyvedu děti

z budovy a plácám něco o „mouchách“. Felix prohlásí, že to fekne mámé.

Úterý 18. května

Dopoledne
Mimofádná schůzka. Mluvíme o Mikeovi. Eugene říká, že se postará, „aby toho litoval“. Keith mumlá něco o tom, že „zná někoho, kdo se o něj postará“. Ptám se Eugene, jestli je možné, aby se tam ten obrázek dostal náhodou, a on se rozkřičí na celé kolo: „Já si porno z webu nestahuju. Nicul! Jsem tu kvůli práci - na rozdíl od někoho!“

Úterý 18. května

23:30
Už je hodné pozdě a Eugene (poté, co si dal cigaretu a přišel se mi omluvit) se probíral kódem hry, aby zjistil, odkud se to tam vzalo. Říká, že někdo, kdo umí programovat, sem připojil „podprogram“, který náhodně zobrazuje tyhle, etn. ilegální obrázky, a že mu tak den dva potrvá, než to všechno zkontroluje



a bude mít jistotu, že jsou všechny smazané. To už je přímo hrozné špatné. Zítřka mám schůzku s těmi, kdo sedí na kase, a odpoledne má přijít nějaký internetový herní časopis, aby se kvůli preview podíval na *Lothar*. Jde to od deseti k pěti a pak k nule.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: Soudní spor a nový sponzor a konečně obsah i pro mladstvé.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: SPIDER-MAN

NEJLEPŠÍ PLAYSTATION HRA Z E3 JE KONEČNĚ HOTOVÁ. VYČEKTE NA PŘÍŠTÍ ČÍSLO, KDE SE DOČKÁTE EXKLUZIVNÍ RECENZE. V NÁSLEDUJÍCÍM ČÍSLE PAK ČEKĚJTE HRATELNÉ DEMO.

PLUS!

• *Alien Resurrection* - recenzujeme! • Drby o pátém dílu *Tomb Raidera*, *Project Eden* a *LaFe* na PS2 • Recenze *TOCA World Touring Cars* od Codemasters • Návod na *Colin McRae Rally 2.0* s mapami • Pěst dopadá na tvář v *Speedballu 2100* • Novinky o *The World Is Not Enough* • Další zpráva o *F1 2000* a *Medal Of Honour: Underground* • Utačtel! Blíží se *Ultimate Fighting Championship* • Novinky o *Final Fantasy: The Movie* • Konečně recenze na *Vib Ribbon* • Z vývoje *Tenchu 2*.

ČÍSLO 30 V PRODEJI VE ČTVRTEK 7. ZÁŘÍ





PlayStation



Сифон Фильтр 2 SYPHON FILTER 2™



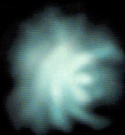
www.playstation-europe.com/syphonfilter2

www.sony.cz

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™



GAME OVER

Zabavte se jinak

www.iol.cz

**Internet
OnLine**
ČESKÝ TELECOM

OFICIALNI CĚSKY

PlayStation

Magazin

OFICIALNI CĚSKY
PLAYSTATION
MAGAZIN

Moje cheaty jsou
mazanější než chleba
s máslem.

<http://psmagazin.blogspot.sk/>

Scanned By
ZOLINO KIRÁLY

