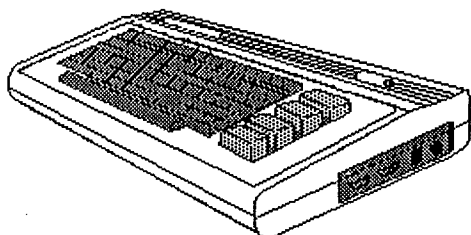
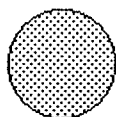
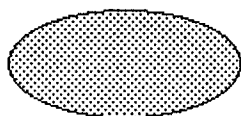


C64



Game



Power

Díl II: Tipy a rady



Bard's Tale III
Betrayal
Buck Rogers
Castle Master
Champions of Krynn
Death Knights of Krynn
Hero Quest
Hillsfar
Keys to Maramon
Lords of Doom
The Magic Candle
Piratest
Rings of Medusa
Star Control
Supremacy
To be on Top
Transworld
Turrican 2
Ultima VI

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 DTP programem GeoPublish

Následujících pět symbolů označuje typ hry:



- akční



- RPG, v hlavní roli



- sportovní



- strategie, logická



- adventure

BARD'S TALE 3

Firma: Interplay Prod.

Grafika	76	
Zvuk	62	
Motivace	80	



Děj

Již dvakrát varoval nebojácny kvartet bardů své rodné město před jistým zánikem. Avšak tentokrát vypadá situace skutečně vážně. Při návratu z jednoho dobrodružství leží Skara Brae v sutinách a popel. Těch pár, co přežilo masakr, se shromáždilo v uprchlickém táboře. Za toto zpusťování prý má odpovědnost krutý polobůh Tarjan. Kromě zpusťování Skara Brae tento padouch zcela zničil sedm dalších měst.

Teprve až hrdinové navštíví všechna tato nehostinná místa, dostanou se k samotnému hlavnímu nepříteli. Zkušení hráči Bard's Tale mohou přenést do této nové adventure v hlavní roli své postavy z obou předchozích dílů. Hodnoty zkušeností a charakterů ovšem program automaticky nastaví zpět. Nováčky čeká sedm ras, od lidí až po skfety. Jejich zařazení do určité třídy udává, ve kterých oblastech jsou zvláště zdatní. Jako nová povolání k již známým bojovníkům a kouzelníkům přibyl Geomancer a Chronomancer. Musíte projít se svou skupinou pomocí teleportu mezi světy a zničit nebezpečné pasti. Díky automapování odpadá obtížné kreslení map v 86-ti 3D bludištích. V žádném případě se však nezapomeňte vrátit vždy k „Review Board“ (kvůli zvyšování dovedností) anebo ukládat pozici. Jako zvláštní bonbónek mají bardové v repertoáru novou píseň, se kterou pošlou do hrobu více než 30 příšer.

Hodnocení

Série Bard's Tale patří ještě teď, 5 let po svém uvedení na trh, k absolutní špičce klasických her v hlavní roli (tzn. role playing game - RPG). Třetím dílem překonali programátoři od Interplay sami sebe: funkce jako automapování a kompaktní ovládání z klávesnice nenajdete ve většině her tohoto druhu. Také grafika je na úrovni: 3 diskety plné hrůzostrašných příšer a rozlehlých podzemí nedaří udatným dobrodruhům po mnoho dnů spát. K tomu všemu při hře ubíhá čas (stimování a rozednávání). Ničení nepřátel, sbírání zkušeností a zvyšování úrovní, to jsou jen některé z činností. Jen škoda, že chybí různé logické hádanky. Ale i tak prožijete v dobrodružném světě Bard's Tale 3 mnoho hodin (dnů, týdnů, měsíců... - pozn. překl.) zábavy.

Tipy a triky

1. Skupina

Nejllepší je najmout tyto rasy: Paladin, Monk, Bard, Rogue, Conjurer a Magician. Zloděj (Rogue)

může být postaven na patém místě ve skupině. Jeho přednosti: ukryje se v temnotě a zaútočí z každé pozice.

Každý kouzelník by se měl před zavítáním do prvního z podzemních labyrintů naučit všechna kouzla své třídy. Trvá to sice o něco déle, v nouzi však tuto zkušenost velice oceníte.

Mniši (Monks) jsou obzvláště dobří: do úrovně zkušenosti 6 používají ke své obraně zbraně, pak nechají mluvit své pěsti.

2. Ruiny Skara Brae

Naproti městské bráně se nachází skladiště, ve kterém najdete všelijaké potřebné věci. Před tím, než se vrhnete do podzemí, naučte svou šestici bojové technice na hadech a bojovnících potulujících se kolem. Během rvaček nechte barda zanotovat některou z písní. Zregeneruje to jednak spellpoints pro vyvolání kouzel a jednak umožní časový předstih při útoku.

Jakmile má skupina dostatek bodů zkušenosti, odeberte se k „Review Board“.

3. Katakomy Skara Brae

Katakomy se skupinou navštívte poté, co ovládnete dostatek obranných kouzel. Kouzlo na štít se stará o bezpečí, bardovy písně udržují nejdopornější nepřátele od těla. Často na vás útočí celé skupiny monster. Pro tyto případy se hodí kouzlo „Dragon's Breath“ a „War Strike“.

A takhle to jde až do podzemí.

4. Podzemí Skara Brae

Dříve, než zavítáte do podzemí, ujistěte se, že znáte dostatek silných kouzel. V podzemí se bez formulí jako „Stone Touch“ a „Mind Blade“ skutečně neobejdete. Pravidelné návštěvy „Review Board“ vám zajistí postupy na vyšší úrovně.



Východ do druhé úrovně sklepení je úplně na severu. Na otázku na rým se odpoví „Magic Mouth“ s „Blue“.

5. Brilhanst ap Tarj - první přísluhovač Tarjana

Před úderem vyvolejte štít a nechte zpívat barda. Během boje použijte především antimagické formule a „Preclusion“ - jestliže máte možnost. Zkuste i „Stone Touch“ a „Death Strike“. Žádnou paniku, jestliže vám zemřou některé postavy. Přibude vám o to více zkušenostních bodů, o co mň lidí z party boj přežije. Když je Brilhanst přemožen, oživte kouzelníkem své mrtvé. Na konci boje získá jeden ze skupiny klasifikaci Chronomancer, čímž si podstatně ulehčíte své boje v příštích světech.

BETRAYAL

Firma: Rainbird

Grafika	69	
Zvuk	63	
Motivace	71	



Děj

Ve středověku panovaly drsné zvyky, zrovna jako ve strategické hře firmy Rainbird jménem Betrayal. V tvrdé konkurenci proti třem jiným rytířům se pokoušíte na sebe strhnout vládu, a to všemi možnými prostředky. Ať už vojenskými akcemi, ve kterých vojevůdce obsazuje strategické cíle a bojuje se svými rivaly, nebo pokusem vydat se na politickou dráhu. Přitom jsou vám nápomocní kněz a král, když si malými peněžními dárky získáte jejich náklonnost. Špionáž, objednané vraždy, atentáty - v Betrayalu se hráčové fantazii meze nekladou. Děj občas rozveselují akční sekvence. Fanoušci strategie, kteří na tyto joystickové mezihry nemají chuť, jednoduše tuto funkci vypnou a přenechají boje počítači.

Hodnocení

Ačkoliv to normálně není u strategií zvykem, disponuje Betrayal neobvykle dobrou grafikou. I když zpočátku množství menu působí poněkud zmatek, stejně jako nepohodlná obsluha klávesnicí, joystickem a myší, je přesto strategie od Rainbird na dlouho velmi zábavná - především, hrají-li proti sobě 4 rytíři.

Pomoc při řešení

S oběma strategickými návody se stane středověké loupežnické a rabování procházkou růžovým sadem:

1. Všeobecné tipy

- V letech s dobrými výnosy buď shrábněte celý zisk pro sebe, nebo pořádně zvýšte daně.
- Každý rok počítač nově rozdělí pozemky. Proto se nevyplácí stavět znova rozbourané vesnice. Kdo vesnici převezme, zjistí, že vesnice nejsou obydlené - ani troly ani vojáky.
- Před svezemím sklizně je radno přijmout všechny vojáky z vesnice do společné armády. Zde zůstanou rovněž po skončení roku - a to bez vyšších nákladů.
- V letech se špatnými výnosy potřebují rolníci peníze, a proto se nechají i za málo peněz rekrutovat do armády. Tato období se obzvláště hodí k vybudování silné armády.

- Trolly ihned rekrutujte, jsou to dobří bojovníci.
- Znovuvybudování zničených vesnic přenechejte nejraději pilnému soupeři - počítači.
- Ve špatných letech jednoduše neplaťte žádné daně.
- I když bude soupeř uváděn v tabulce před bojem jako silnější, hned nezařekujte. Kdo je zručný s joystickem, ten může s jediným troleem porazit houfy vojáků.
- Boj nepřerušujte pomocí „ESC“, neboť výsledky se automaticky zapisují do tabulky. Mimo to ztratí obě armády kupodivu všechny trolly. Toto použijte pouze tehdy, když spolu bojují dva soupeři ovládaní počítačem a vy se této rozmluše účastníte pouze jako pozorovatel.
- Kdo je napaden lupiči a disponuje pouze slabou armádou, musí se vyhnout boji a zaplatit. Potom budou barbaři přátelští a dokonce se připojí k armádě.
- Nejlepší bojovníci jsou vrhači seker. Zaženou rychle na útěk i trolly.
- Zajaté protivníky nechte nejdříve zaplatit výkupné, aby se zvýšil váš rozpočet. Po jejich propuštění se jim znovu přilepte na paty, opět je zajměte a osm herních tahů je držte ve vězení. Takto zlomíte jejich odpor a pak je vyžeňte na pohraniční území nebo na dvůr panovníka, jehož jméno stojí na výplatní listině.
- Oblíbenci nepřítelů se dají nejlépe vyřadit únosem. Když nedostanou politici od nepřítelů peníze za šmírování, přidají se k nepříteli.

2. Krátká cesta k cíli - řešení mezi 12-ti až 15-ti měsíci

S trochou štěstí na začátku lze hru ukončit po krátkém čase. K tomu stačí bohatá úroda v prvním roce. V prvních měsících byste se měli věnovat těmto činnostem:

1. Prvních šest měsíců budujte silnou armádu a vybírejte potřebné daně. Soupeři se v této době věnují zatýkáním. Od šesého do devátého měsíce zkuste zvýšit výkupné a pak vyžeňte odpůrce do pohraničí.
2. Není nutné rekrutovat špióny nebo kupovat svitky s informacemi, když je protivník v zajetí.

Na konci roku jsou ještě k dispozici dvořané. Teď se rozesílají poslové k jiným panovníkům a teď se také sesazují současní regenti.

BUCK ROGERS

Firma: S.S.I.

Grafika	76	
Zvuk	42	
Motivace	75	



Děj

V roce 2456 se lidstvu podařilo osídlit Mars, Merkur a Venuši. Na Zemi zuří válka mezi vládnoucí dynastií RAM a rebelskou organizací NEO. Špatně vyzbrojení odpůrci zdánlivě prohrávají. Až do onoho dne, kdy byla objevena kosmická loď Bucka Rogerse i s jejím zmrzlým kapitánem. Poté, co udatný hrdina roztál, začal se připravovat se svými pěti spolubojovníky na zpáteční cestu do své vlasti.

Členové skupiny pocházejí ze všech možných koutů galaxie: dostaveníčko si zde dávají pozemšťané, maršané, bytosti z Venuše a obyvatelé Merkuru se dvěma rasami z genetické laboratoře.

Každý z nich ovládá nejméně jednu z pěti činností: jedni si na chleba vydělávají jako piloti, lékaři nebo technici, ostatní se živí jako zloději nebo obchodníci s vodou. Předtím, než se pustíte do dobrého plůtuctu misi, objeví se osobní profil každé postavy, který zahrnuje 40 charakterových bodů v kategoriích jako síla, inteligence nebo zručnost. V průběhu dobrodružství se dá objevit a rozvíjet skrytý talent a odstraňovat slabiny.

Od začátku je Buck Rogers orientován na populární AD&D hry stejných výrobců. Při procházení prostor stanice a rozeklaných krajin měsíce je okolí vidět stále z pohledu hrdiny. Klikáním na grafické okno se pohybujete. Místo fantasy postav (jako orkové, zombie) se nám do cesty postaví mutanti a roboti nejrůznějších velikostí. Na animované bojové obrazovce se současně objeví oba soupeři. Občas obdrží Rogersova skupina od počítače posily. Bojuje se laserovými děly, plamenomety nebo granáty. Výzbroj můžete dostat výměnou za zakázky. Místo zařikávacích formulí, které se často vyskytují v podobných hrách, jsou k dispozici skillpoints. Tyto hodnoty se vztahují na více než 40 tak rozdílných kategorií, jako „restaurování“ a „svědomité páčení“. Na cestě mezi dvěma planetami dochází pokaždé k vesmírné bitvě. Abyste neskončili v nekonečných dálkách vesmíru, můžete si z menu vybrat nutné příkazy. Kdo je úspěšný v boji, může si posloužit z pokladny poražených a podle chuti plundrovat jejich vybavení.

Hodnocení

Buck Rogers konečně přináší trochu svěžího vzduchu do již poněkud zatuchlého světa RPG her od firmy S.S.I., jako například Pool of Radiance. Již bohaté vybavení nám dodává chuť na tento vesmírný epos: v originální verzi je vedle dvou příruček v balení 280-ti stránkový zápisník. Tento zápisník nám prozradí všechno možné o hlavních hrdinech a v neposlední řadě obsahuje i informace o mezigalaktickém rozdělení moci. První dojem ze hry nás nezklame. I když se Buck Rogers příliš nelíbí od

příbuzných fantasy postav z Krynnu, přesto vypilovaný systém skillpoints a šest obsáhlých misí mají každopádně zásluhu na dostatečné rozmanitosti. Díky jednoduchému ovládní pomocí klávesnice a joysticku najdou i začátečníci rychle přístup ke skvostnému sci-fi příběhu, který je plný ironických narážek na Hvězdné války apod. První úspěchy v boji proti prohnáním tyranům odmění program nádhernou grafikou a krátkými, ale pěknými melodiemi. Na závěr hořká pilulka: Buck Rogers není příliš obsáhlý. Zkušení pařani RPG her přinesou galaxii mír rychleji, než by jim za cenu 90,- DM bylo milé. Nic si však z toho nedělejte, už se prý pracuje na jeho pokračování.

Tipy

1. Chicagorg

1. Vražedné vedro donutí skupinu vyhýbat se tomuto místu.
2. Místo pobytu před začátkem útoku.
3. Odsud je sřížen přísun paliva. Při bližším zkoumání se ukáže, že vedení bylo obsazeno vetřelci.
4. V této budově již řádil nepřítel. Prozkoumat mrtvoly!
5. Zbytky přívodu energie.
6. V knihovně obdržíte instrukce.
7. Kantýna. Slouží vetřelcům jako zdravotní středisko. Jakmile Terrinové (takto se nazývají nepřátelé) potkají skupinu, zaútočí na ni. Navštivte ji až na konci útoku.
8. Také pokoj důstojníků nabízí obrázek zkázy.
9. Po dotazu vysvětlí zraněný generál hrdinům, jak ovládat raketové rampy.
10. Opatrně! Jeden zvláště houževnatý vetřelec se opevnil v dámské ložnici.
11. Dveře k východu jsou ještě zavřeny. Teprve, když odrazíte útoky, pokračujte v prvním úkolu.
12. Cekačí hala - totálně zdemolována.
13. V lékařském pokoji máte příležitost vyléčit si vlastní zranění. Pozor na explozi při opuštění pokoje.
14. Horda Terrinů zabarikádovala dveře.
15. Nervové centrum stanice. Po odstranění Terrinů se vrhněte na techniky (příkazy TAKE COVER, CHARGE). Když se pokusíte zničit ovládní raket pomocí granátů, vrhne se nejlepší bojovník sebevražedně na stříhající soupravu - stanice je zachráněna.

Na konci mise si má každý účastník obléci svůj vlastní ochranný oděv. Za 1000 kreditů získáte rychlopalné zbraně (mikrovlnná děla - Microwave Guns).

2. Spionážní kosmická loď - první mise

Vášim úkolem je odhalit posádku větrací šachty, která se může bez problému pohybovat mezi stanicí 1 až stanicí 9.

1. Genetičtí RAM-mutanti alergicky reagují na argon; leží zde 2 plné kanystry.
2. Zebřík do pokoje 3.

3. Zebřík do pokoje 2.
4. Všechny přístroje ve strojovně stojí tiše až do konce mise. Mutanti - ve hře nazvaní ECG - odhalí automaticky 6-tičennou skupinu a vyšlou údernou četou. Rozmíšče s příšerami se raději vyhněte.
5. Zebřík do pokoje 6.
6. Zebřík do pokoje 5 (dolů) nebo do pokoje 10 (nahoru).
7. Jednotlivé věže jsou automaticky ovládány počítačem.
8. Východ. Při nevyhnutelném zničení lodi na začátku nezůstane nepoškozena ani vzduchová propust.
9. Odsud začínají mutanti své ničivé tažení. Laboratoř vědců nabízí pohled zkázy.
10. Zebřík do pokoje 5 (dolů) nebo pokoje 15 (nahoru).
11. Klid v této zahradě klame. Obrovské monstrum uvrhne hrdiny do své klatby. Pouze ten, kdo udatně bojuje, má šanci na přežití.
12. Při pokusu vzít kanystry v místnosti 14 se ECG zmobilizují proti skupině. Bojovat!
13. Poté, co budou spojeny plyn. nádrže se zásobovacím systémem, postaví se kreatury znovu na odpor.
14. Abyste porazili ECG, zaplňte celou loď plynem tak, že spojíte kanystry s Air-Condition. Nepřátelům se podaří zsrít spojení a skupina musí zpět do pokoje 4.
15. Zebřík do pokoje 10.
16. V deníku dr. Donny Conchitez jsou informace o průběhu havárie.
17. V sále na odpočinek již probíhají přípravy na rozšíření mutantů na Zemi. Nádrže pro jistotu zničte.
18. Zebřík do pokoje 19.
19. Zebřík do pokoje 18 (dolů) a pokoje 21 (nahoru).
20. Ochranné oddíly lodi se již staly obětí mutantů. Všechny mrtvolky prohledat!
21. Zebřík do pokoje 19 (dolů) a pokoje 25 (nahoru).
22. V lékařské místnosti stojí počítač DataComp, který odhalí slabost ECG na argon.
23. Parazitů budou automaticky odstraněni pomocí jednoho z následujících kódů: A22151 nebo A95151. Mimoto zde můžete vyléčit své zraněné a probrat eventuálně postavy z kómatu.
24. Díky monitorům budete mít na zřeteli rozšíření nepřátelských forem života. Při první návštěvě této místnosti napadněte ECG.
25. Zebřík do pokoje 21.
26. V pokoji dr. Williamse leží v pořadači další informace o ECG.
27. Další informace zjistíte z poznámek dr. Conchitez.
28. Kapitán Vilnikov musel při boji s mutanty položit život. Jeho palubní deník obsahuje vedle jeho osobního kódu všechny důležité detaily.
29. Zebřík do pokoje 30.
30. Zebřík do pokoje 29 (dolů) a pokoje 33 (nahoru).
31. Schopný programátor zde může zprovoznit bezpečnostní zařízení mimo továrnu. Teď už vám nebudou stát v cestě žádní roboti. Následuje útok na pokoj 32.
32. Zde jsou sousedění obranní roboti.
33. Zebřík do pokoje 30.
34. Podaří-li se skupině spojit počítačovou jednotku se Scotem, bude praidelně dostávat zprávy o poloze.
35. Zebřík do pokoje 36.
36. Zebřík do pokoje 35. Do té doby, než bude loď zaplněna plynem, bude skupina napadána při používání zebříku.

37. Samodestrukční mechanismus musí být deaktivován. Když se do tohoto úkolu pustíte, budete napadeni ECG z pokoje 38. Bojovat!
38. Také příšera ve větrací šachtě musí být zničena. Exploduje společně s příšerami, které zůstaly a loď bude zachráněna. Zapněte pistroje v místnosti 4 a vzhůru do dalšího levelu!

CASTLE MASTER

Firma: Incentive/Domark

Grafika	72	
Zvuk	81	
Motivace	82	



Děj

Byli jednou dva sourozenci. Jeden z nich byl zavléčen zlým magistrem mezi zdi jeho Hradu Věčnosti. Ten druhý se rozhodl vězně vysvobodit a magistra zničit. K tomu musí najít řadu magických pentagramů a několik klíčů. Přitom se ho snaží odstranit duchové. Castle Master je tzv. Freescape-adventure. Hrad i jeho okolí, ale také pohyblivé objekty jsou tvořeny vyplňovanou 3D grafikou.

Hodnocení:

Velké území, rychlá grafika a příjemné zvukové efekty - Castle Master je hitem mezi 3D hrami.

Tipy a triky

- Magistra můžeš zabít, až když posbíráš všechny pentagramy a klíče a zabiješ všech 26 duchů.
- Některé věci najdeš teprve, když důkladně prozkoumáš podlahu a pořádně se podíváš pod stoly a regály, stejně jako za nábytek.
- Novou sílu nabudeš tak, že v tělocvičně budeš zvedat činky, nebo se v kuchyni a ve spíži porozhlédneš po jídle. Tři loky z lahve zvýší tvou výkonnost, čtvrtý lok tě opět oslabí.
- Místa s pentagramy:
 - a) v pěti jeskyních katakomb
 - b) v kostele u zvonu
 - c) v 1. poschodí: nad slavnostním sálem/v chodbě pod hradbami
 - d) ve 3. poschodí: v kumbále s harampádím/na ochozu

Na ochozu najdeš pentagram tak, že si v místnosti s obilím stoupneš do bedny.

Místa s klíči:

- v obou stájích
- v hrobce a v předsíni

- u studní
- v kuchyni a u Igora
- v kouzelnické chýši
- na střeše kostela
- ve 2. patře: v místnosti pod pokojem pro nemocné, v knihovně.

Na střechu kostela se dostaneš tak, že se postavíš na padací most a střelíš do výstupku na zdi. Tento trik použij až potom, co použiješ padací dveře v čarodějnické chýši a po návštěvě katakomb.

CHAMPIONS OF KRYNN

Firma: S.S.I.

Grafika	81	
Zvuk	18	
Motivace	84	



Děj

Zlo se nachází všude. Tentokrát na malém kontinentu jižně od rovníku - na Krynnu. Zprvu dobyly síly temna pouze malá města, ale když byly armády dobra společně ve válce, podařilo se temným tovaryšům rozprostřít závoj hrůzy po celé zemi. Až jednou v zimě se vrátili poslední rytíři dobra z cest, aby osvobodili Krynn. V jednom příbytku si také dala sraz skupina nezkušených dobrodruhů, kteří se rozhodli našim stařečným chlapíkům pomoci.

Hodnocení

Vedle série Ultima patří tato hra ze série AD&D k nejlepším RPG hrám na C64. Díky vynikajícímu systému boje ve 3D grafice jsou výměny názorů s příšerami skutečně zábavné.

Tipy a triky

Nejdůležitější na celé hře je složení skupiny. Abychom vám hru trochu usnadnili, nabízíme vám dvě osvědčená složení skupin:

- Skupina 1: bojovník/zloděj
 kender
 klerik/kouzelník/bojovník
 klerik/kouzelník/bojovník
 rytíř
 kouzelník
- Skupina 2: zloděj/klerik
 bojovník
 klerik/lovec
 rytíř
 kouzelník/bojovník
 kouzelník/bojovník/klerik

Postavy s více druhů činností nemohou být lidé, musí náležet k jiné rase. Výhoda více druhů činností u jedné postavy je zřejmá: zastane více úkolů. Takováto postava však pomaleji získává zkušenosti, pomalu také dosahuje vyšší úrovně.

Boje

V žádném případě nenechávejte boj na počítači, většinou prohrává. V boji s drakem sice zvítězí, ale dopustí zranění skupiny kyselinou.

Kouzelník může při boji často nahrazovat nejrůznější zbraně. Nejprve se podívejte na jeho schopnosti (Detect Magic) a potom můžete použít jedno z kouzel. Zde je výběr:

HOLD PERSON: působí nejlépe na lidi.

SILENCE 15' RADIUS: velmi dobré kouzlo, používat při boji na nepřátelské kouzelníky. Ostatně účinkuje vždy!

DISPEL MAGIC: jestliže je někdo z vaší skupiny vyřazen z boje nepřátelským kouzelníkem, použijte toto kouzlo a nepřátelský kouzelník své kouzlo zruší.

PROTECTION FROM EVIL 10' RADIUS: dobře chrání před rytíři smrti a Anraky.

LIGHTNING BOLT: výborné kouzlo, většinou zasáhne i více nepřátel. Ale pozor! Občas se odrazí od stěn a vyřadí skupinu z boje.

FIRE SHIELD: při použití tohoto kouzla utrhá nepřítel škody, které chce způsobit vám.

MINOR GLOBE: tímto kouzlem se dají odrazit kouzla až do třetího stupně.

Noste s sebou stále dvě zbraně. Často se může stát, že váš meč zůstane vězet v nepříteli a vy budete beze zbraně.

Death Knights of Krynn

Firma: S.S.I.

Grafika	67	
Zvuk	28	
Motivace	71	



Děj

Vzpomeňte si: Před časem se podařilo šestici hrdinů zapudit Finsterlinga Takhise z fantasy světa Krynnu. Na oslavu svého triumfu se „Champions of Krynn“ („Šampioni Krynnu“) setkali na pozvání mistodržitele znovu na stejném místě. Ale podle zákonů této série se stalo, že se sem dostavili také nezvaní hosté. Sir Karl, kdysi ctihodný rytíř, nyní změnil stranu. Jeho nový chlebodárce slyší na jméno Soth, věnuje se černé magii a chystá se uvrhnout celou zemi do záhuby pomocí svých oddílů smrti.

Abyste tomu zabránili, soustředíte kolem sebe novou skupinu hrdinů. Přitom můžete buď převzít skupinu z libovolné série S.S.I., nebo vytvořit skupinu novou. Se zbraní u nohou zde vedle sebe stojí sedm různých ras, lidí, trpaslíků a elfů. Každá bytost je součástí minimálně jedné charakterové skupiny. A tak se každý nárudek nachází zároveň mezi bojovníky, kouzelníky, kněží i zloději. Různé bodové hodnoty dávají přehled o síle, odolnosti, inteligenci a zkušenostech spolubojovníků. Podle toho, jak úspěšně hráč odolává v boji se Sothovými legiemi, se postavy vyvíjejí, učí se nová kouzla nebo mohou bojovat s účinnějšími zbraněmi.

Okolí je po celou dobu zobrazeno v malém okénku v levém horním rohu obrazovky. Pomocí klávesnice zkoumáte chodby, sbíráte předměty a stavíte se příšerám do cesty. V tomto případě se počítat automaticky přepne do bojového módu, ve kterém řídíte jednotlivé postavy z ptáčích perspektivy. Poté, co nepřátele pozabijíte, vaše cesta pokračuje.

Hodnocení

Šestou hrou z pravděpodobně nekonečné řady AD&D zůstává S.S.I. podle očekávání věrná tomuto žánru. Kdo se už někdy seikal s hrami jako „Pool of Radiance“ nebo „Course of the Azure Bounds“, určitě přijde na chuť i Krynnu. Fantasy veteráni z řad amerických RPG-specialistů se dali dohromady a vytvořili jednoduché ovládání a bohatý příběh: Nikde nejste v bezpečí před útoky. V propracovaných labyrintech na vás číhá za každým rohem záhuba. Příběh obsahuje mnoho překvapivých zvratů, z přátel se dřívě, než se nadějete, stanou rozhořčení nepřátelé. Spojením jemné grafiky příšer a pozadí vzniká pohádková atmosféra. Nejlépe vypadá přepracovaná, ještě přehlednější bojová obrazovka: Všechny akce jsou v porovnání s předchozími hrami značně zrychleny, také už se vám do cesty nepostaví 40 zombií najednou. Každopádně je zde však nedostatek nových kouzel, stejně jako složitých puzzle (log. hádanek). Pouze 3 nové formule mají v repertoáru kouzelníci, puzzle nepředstavují ani pro začátečníka příliš velký problém. Ale i přesto je to vyzrálá akční RPG hra, ze které budou mít radost především začátečníci v oboru fantasy.

Pomoc při řešení

Kalaman

1. Za vraty se nachází tržiště. V noci je cesta uzavřena.
2. Klášter Kala nabízí nepřetržitě své lékařské služby.
3. Dům místodržitele, ve kterém na začátku pobývají Daine, Ariela a Major Tems. V dalším průběhu bude Seba unesena Arielou. Skupina ji přivede zpátky a pomocí její naušnice dokáže, že je do aféry zapletena.
4. Po svém vítězství nad Arielou (použit kouzelný nápoj) se skupina od jednoho rytíře dozví, jak se dostat do lesa hlasů (Voice Wood).

HERO QUEST

Firma: Gremlin Graphics

Grafika	74	
Zvuk	78	
Motivace	70	



Děj

Morcar, obyčejný magik, terorizuje se smečkou příšer celý svět fantasy. Ale s tím bude brzy konec, protože čtyři statní tovaryši v tom chtějí kouzelníkovi zabránit. Podle chuti může hráč střídavě ovládat elfy, kouzelníky, barbary nebo trpaslíky. Kdo chce, může se toulat temným podzemím až se čtyřmi spoluhráči. Jeden z nich potom bude v roli Morcara, ostatní se budou starat o hrdiny.

Hero Quest se liší od jiných RPG her, jež se v současné době nacházejí na trhu. Počítač veškeré dění zobrazuje v 3D grafice v šikmém pohledu. Podlaha podzemních chodeb je pokryta kamennou dlažbou. Mince vždy stanoví, podobně jako kostka, kolik polí může hráč obsadit. Tak jako u stejnojmenné stolní hry, táhnou figury jednotlivě po sobě. Při každém tahu je možné zaútočit na příšeru, sbírat předměty, otvírat dveře nebo kouzlit. Příležitostně najdete nápoje, zlaté dukáty a v obchodě se zbraněmi nejrůznější zbraně a vybavení pro boj. Dohromady čeká na vaše hrdiny 14 zkoušek. Jednou hledáte zlatý poklad, v jiné misi se pokusíte nalézt východ ze spletilitého labyrintu.

Hodnocení

Po zvukové a obrazové stránce na vás HQ udělá obrovský dojem. Melodie jsou působivé, zvukové efekty realistické. Také co se týká grafiky, zaslouží si výrobce chválu a uznání. Je jen škoda, že se jednotlivé „questy“ od sebe jen málo liší a že je jednoduché jednotlivé mise vyřešit. Experti na RPG hry dohrají HQ za několik málo dní. Proto se HQ hodí především pro začátečníky v žánru fantasy. Díky jednoduchému ovládní a přehledně uspořádaným ikonám se lehce „dostanou do hry“.

Pomoc při řešení

- Pokud se na vás v jedné místnosti vrhne mnoho příšer, do bezpečí se dostanete jednoduše tak, že místnost opustíte. Příšery nemohou zavřenými dveřmi projít.
- Kdo musí projít prostory s mnoha příšerami, neměl by to dělat sám. Na ubohou postavu pak zaútočí společně všichni nepřátelé. Skupiny nejsou tak rychle napadány, a když, tak se příšery rozdělí na čtyři skupiny.

HILLSFAR

Firma: S.S.I.

Grafika	71	
Zvuk	24	
Motivace	69	



Děj

Co udělá neúnavný dobrodruh, když v něm i ta nejstrašnější příšera vyvolá pouze líný úsměv? Zahraje si Hillsfar, kde na něj čeká ne méně, než 12 misí.

Jak je u S.S.I. běžné, začíná výlet výběrem postav: zloděj, kouzelník, bojovník nebo klerik. Na hřbetě svého koně pak hrdina přiválá do města. V pravé části obrazovky vidí hráč svou postavu z ptáčích perspektivy, jak se loudá po ulicích. Během misí musí hráč nejen hovořit s občany a sbírat předměty, ale také prokázat svou zručnost při práci s joystickem. V aréně stojí čtyři krvelační gladiátoři, kteří by vás rádi ztloukli.

Stejně těžké, jako porazit tyto rváče, je umění lukostřelby. Kdo nezasáhne deseti šípy všechny cíle, tomu bude za odměnu připsáno na konto zlato. A konečně, tato hra tě zavede i do domů ve městě.

Hodnocení

Hillsfar se liší od ostatních her série AD&D. V průběhu této akční adventury si přijdou na své také „umělci s joystickem“. Čtyři arcade-sekvence nabízejí krátkodobou zábavu bez chvilky nudy. O atmosféru se stará především detailní grafika s plynule animovanými sprity. Příkazy nabízejí dostatečnou rozmanitost a jejich stupeň obtížnosti se pěkně pomalu zvyšuje. Zkušeni hráči RPG se do Hillsfaru ponoří stejně, jako do Pool of Radiance, začátečníci nad touto směsí akční hry a adventury stráví skutečně mnoho času. Výborná hratelnost, pěkná grafika a jednoduché ovládání, co víc si můžete přát?

Tipy a triky

I. Všeobecné pokyny

- Ve společnosti ubíhá čas při pauzách obzvláště rychle.
- Počítač na hrdinu brzy nasadí zloděje, který ho bude chtít oloupit o jeho majetek. Kdo vejde do arény, ten se svého nepříjemného průvodce rychle zbaví
- V hospodách nepijte příliš mnoho alkoholu. Opilci bývají ihned předhozeni k sežráním příšerám v aréně.

II. Akční sekvence

Jízda na koni

Jsou dvě možnosti, jak se bezpečně pohybovat z místa na místo: Buď se překážce včas vyhnete, nebo nasadíte „Rod of Blasting“ - zvláštní kouzlo - stiskem Returnu. Druhý případ má jednu nevýhodu - zabrání pouze 10 - 15 pádům, pak přestane účinkovat. V domech ve městě jsou každopádně rozmístěny skryté zásoby magie. Je ostatně nesmyslné si kouzlo šetřit. Hrdina u sebe může mít stejně jen jeden Rod of Blasting.

Speciální typ pro odvážlivce: Počet přilétajících šípů a ptáků závisí na rychlosti. Při cvalu omezíte nebezpečí ze vzduchu na minimum.

Lukostřelba

Cím více bodů získáte v oboru „Dexterity“, tím méně se vám bude cukat zaměřovací kříž při míření. Rychlost šípů závisí na síle postavy. V prvních kolech se cíle nepohybují. Zde si můžete vštípit nejlepší pozici zaměřovacího kříže pro vyšší levely.

Boje v aréně

Dříve, než se pustíte do rvačky, měli byste udělat něco pro své zdraví, např. navštívit léčitele nebo vypít posilující nápoj. Pokud se na vás vrhne více nepřátel najednou, je dobré mít u sebe při vstupu do arény pár nápojů. Velký lok mezi koly někdy dokáže divy. Vaše vlastní údery jsou nejučinnější, když se nepřítel chystá k útoku. Někdy tato rázná taktika přivede soupeře do stavu omráčení. Okamžitě znovu zaútočte. V hospodách ve městě si obyvatelé vyprávějí historky, jak přemoci první čtyři nepřátele. Pokynem „Listen to Gossip“ se do jejich rozhovoru můžete zaposlouchat.

V labyrintu

Stále kontrolujte čas. V časovém limitu můžete opustit s trochou štěstí „bludnou zahradu“ bez újmy - pokud ihned najdete východ a nenarazíte na žádnou stráž. Bonusové prostory najdete nejlépe tak, že budete zkoumat labyrint vlevo nahoře. Leží vždy za zdí na levé straně a nacházejí se na těchto místech: Castle, Mages' Tower, Haunted Mansion, Wizards Labyrinth, Rogues Guild, Wizards Guild, Fighters Guild, Temple of Tempus.

KEYS TO MARAMON

Firma: Minecraft

Grafika	75	
Zvuk	10	
Motivace	89	



Děj

Hra Keys to Maramon je pokračováním hry The Magic Candle. Nové dobrodružství se odehrává na rajském ostrově Maramon, jehož obyvatelé se žijí sbíráním perel a rybolovem. Jednoho slunného dne se strážce země vydal na cestu do zámku Oshcrun, aby podpořil krále Rebnarda v boji proti zlu. Jen na to čekaly síly temna. Poslaly do Maramonu nesčetné orky a gobliny, aby terorizovali a okrádali jeho obyvatele. A tak se stalo, že se z kdysi vzkvétajícího ráje stalo místo chudoby a strachu. Noc za noci táhnou vetřelci vesnicemi, zapalují domy a vykrádají je. Přes den se zdržují ve čtyřech Temných věžích. Když na Maramon dorazí kapitán Barbos při své obchodní cestě, věnuje téměř hladovým obyvatelům svůj náklad a slíbí jim, že ze své vlasti - z Deruvie - přivolá pomoc.

Čtyři dobrovolníci se vydají do boje za život a na smrt s orky a gobliny - lovec, léčitelka krále Rebnarda, kovář a mysteriózní učitel. Na začátku si hráč vybere jednu postavu. Každá postava má své silné i slabé stránky.

Program běží v reálném čase, takže nezůstává příliš mnoho času na přemýšlení. Scénérie je pro RPG hry úplně netypická - především zde nejsou dungeony, je zde pouze město se stavbami, které navštívíte. Pak se nemůžete divit, že hra zabírá pouze dvě strany diskety, které ani nejsou zcela zaplněny. Zuřiví pařani RPG her si na to teprve budou muset zvyknout. Téměř všechny akce ovládáte joystickem, což působí dojmem akčně strategické hry s RPG prvky. Jakmile získá náš hrdina dostatek zkušeností a síly, musí v dalším průběhu hry prozkoumávat katakomby Maramonu, aby se dozvěděl velké tajemství o vzniku nesčetných nebezpečných příšer. Doporučujeme vám také si hru trochu mapovat. Ve srovnání s ostatními RPG hrami však jen mizivou část.

Hodnocení

I když hra neobsahuje spletité podzemní prostory, přesto se hra Keys to Maramon povedla, protože na malém počítači mají rozsáhlá bludiště a nesčetné možnosti ovládání dlouhou dobu nahrávání. Grafika je podobná jako u The Magic Candle - skládá se z nadefinovaných znaků.

Tipy a triky

Hned první den navštívte hospodu The Flying Fish a promluvejte s kapitánem Barbosem. Pak nebudete muset dlouho čekat, protože kapitán opustí ten samý den zemi a získáte rovněž důležité informace.

Silné a slabé stránky jednotlivých postav

Lovec

Nosí luk a malou sekeru a od začátku má některé přípravky pro léčení. Až nasbíráte trochu zlata, vyplatí se vám pořídit si lepší brnění a zbraně.

Kovář

Jeho největší předností je síla. Holou rukou může zabít orky a gobliny, aniž by měl zbraně nebo brnění. Nejlepší brnění koupíte u „Denn and Arbo Steel“. Abyste netrpěli hladem, kupte si u „Rosel's Herbal Wonders“ Sermin Mushrooms (houby), známé z The Magic Candle.

Léčitelka

Tato postava nevládní žádné zbraně ani brnění, má však nejvíc zlatých mincí. Můžete s ní nejlépe experimentovat, protože nemá žádnou výzbroj. Kupte jí dlouhý meč a drátěnou košili - pak z ní bude silná bojovnice, která je dobře chráněná před nepřátelskými útoky.

Učitel

Velmi dobrá výzbroj a magická hůlka jsou jeho silnou stránkou. Za jeho zásobu zlata mu můžete koupit lepší brnění, např. drátěnou košili. Kouzelnou hůlku ze začátku příliš nepoužívejte! Její síla je velmi drahá.

A ještě několik tipů

Návštěva knihovny se každopádně vyplatí. Leží východně od síředu města. Zde získáte mnoho informací o tajných klíčích, dracích, budovách a kouzelníkovi. Všechny důležité věci si poznamenejte! V průběhu hry vám pomohou.

Na radnici dostanete každý týden pár zlatých mincí, abyste své hrdiny mohli stále lépe vyzbrojovat. To je rovněž nezbytně nutné, protože především návštěva Temných věží je extrémně nebezpečná. Bez optimálních zbraní a brnění nemáte skoro žádnou šanci.

Špráve knihovny Timothy Quint je v Maramonu úplně nový, má však velké znalosti, především, co se týká Deruvie. Kdo ví, možná mají příšery něco společného se silami, které kdysi zpustošily Deruvii...

LORDS OF DOOM

Firma: Starbyte

Grafika	58	
Zvuk	56	
Motivace	71	



Děj

V malém městečku uprostře pustiny zuří horror. Zombie a upíři způsobují, že si na ulicích nemůžete být jisti. Téměř všichni obyvatelé uprchli, až na Charlieho Jacksona a Sharon McGillis. Zahájili boj s příšerami a zabijáky. Společně se známým upírobijcem van Halenem a přítelkyní Susan bojují proti zlé havěti. Děj sledujete v malém grafickém okénku. Hlavy postav i s jejich vlastnostmi a nalezenými předměty se nacházejí společně rovněž na obrazovce.

Hodnocení

Hra Lords of Doom je milou kombinací RPG, adventury a akční hry.

Neustále musíte hledat předměty a zabít zombie, vikodlaky, mumie nebo upíry. I když je hra na několika místech dosti krvavá, nepůsobí to hrůzostrašně. Sprity jsou proto hodně podobné figurkám na stěhnicí.

Tipy a triky

Budou zde popsány svízelné problémy, se kterými se během hororového dobrodružství setkáte.

Tělesná stavba

Aby byly postavy stále fit, měli byste je dostatečně zásobit jídlem, pitím a van Halenovými léčebnými balíčky. Cerstvou pitnou vodu můžete získat z vodovodního kohoutku v kuchyni.

Jak se dostat do domu?

V křoví naproti domu se nachází správný klíč do dveří.

Volání van Halena a Susan

Na začátku hry disponuje hráč pouze dvěma postavami. Aby přivolaly na pomoc další dvě postavy, musí jim telegrafovat.

V komodě ve vstupní hale se nachází poznámkový blok s adresou, kde je van Halen na dovolené. S ním běžte na poštu a pošlete telegram.

Stavba plamenometu

Zpropadená akce! Nejdříve musíte najít a spojit dohromady zahradní hadici, pumpu a kanystr na benzín. Takto sestavený plamenomet naplníte benzínem pomocí hadice z umývadla z kadeřnického salónu.

Kuše

Je lehce k nalezení - v salóně v domě. Horší už je to s municí - dřevěnými šípky. Ty dostanete u truhláře, připravte si nasekanou hromádku dřeva a pomocí kapesního nože z ní vytvořte dřevěné kolíky.

Revolver a patrony

Revolver seženete v obchodě se zbraněmi tak, že rozbijete výlohu páčidlem. Normální patrony se nacházejí v domě v pokoji pro hosty. Abyste získali stříbrné patrony, je zapotřebí trocha námahy: Nejdříve vzít formu na náboje ze zamčené skříně v obchodě se zbraněmi. Zámek odstraníte pomocí páčidla. S formou a stříbrnými šperky, které leží kolem vás v různých částech domu, jděte do obchodu s kovovými výrobky a použijte tavicí pec.

Jak vyrobit bombu?

Bombu vyrobíte z následujících součástí: nitro z obchodu se zbraněmi, drát z obchodu s kovovými výrobky a autobaterie (kryt motoru rozbijte páčidlem).

Jak vyhodit do vzduchu kino?

Proč jen musím vyhodit do vzduchu filmový palác? Odpověď je jasná. Po výbuchu bude volný vchod do katakomb. Abyste vyhodili budovu do vzduchu, deponujte bombu v kině a telegraf na poště použijte jako zápalník. Toto bude možné pouze tehdy, pokud hrdinové předtím najdou svitek v rakvi hlavního upíra.

Jak dostat Ankh?

Nachází se ve van Halenově sejfu. Klíč k němu leží v trezoru v ložnici.

Jak otevřít sejf?

Samozřejmě správnou kombinací čísel. Ta je rozdělena na pět různých lístků.

Jeden je pod biliárovým stolem, další za obrazem v pokoji jižně od salónu, třetí leží v truhle v pokoji personálu, další pod bramborami ve sklepě a poslední v proutěném koší rovněž ve sklepě. Kdo našel všechny lístky, má správnou kombinaci: 28113. Ale pozor! Kdo nastaví špatnou kombinaci, toho trefí šíp ze skryté kuše. Chytří hráči zkusí trezor otevřít až když budou mít všechny lístky.

Jak získat svěcenou vodu?

Běžte s lahví do kaple a tam ji naplňte svěcenou tekutinou.

Kde je vlčí bylina?

V knize v knihovně je zpráva o jistém siru Johnovi, který s sebou nosil právě tento prostředek k odpuzování vlkodlaků. Tento mocný šlechtic se již dívá na ředkvičky zespu. Proto musíte jít ke hrobníkovi, odebrat se na hřbitov, najít náhrobek sira Johna a mrtvolu vykopat. Z mrtvoly se stane

bojovná zombie a kdo ji přemůže, získá hledanou vlčí bylinu.

Jak se dostat do sklepa?

Dobrá otázka! Vchod do sklepa je téměř zasypan. Kdo se chce přesto dostat dolů, musí si prohrabat cestu lopatou. Pak cestě brání už jen dveře. Klíč k nim leží v kuchyni.

Jak zabít hlavního upíra?

Tento padouch bydlí ve sklepe domu. V předsíni bydlí dalších pět vysavačů krve, kteří se nenechají jen tak zastrašit křížem. Jen van Halen má šanci vyřadit hlavního upíra. Všichni ostatní mu podlehnou. Co se týče zbraní, má u sebe van Halen dřevěný kolík, kříž a svícenou vodu. Nejdříve musíte postrašit hlavního upíra svícenou vodou, pak mu van Halen zarazí kolík do srdce. Potom taky zmizí ostatních pět upírů.

A normální upíři?

Přesná rána z kuše úplně stačí. Jinými zbraněmi musíte zasáhnout vícekrát. Kdo nechce vůbec bojovat, může upíry zahánět křížem.

Zničení hlavní zombie

Zije v severozápadní hrobce na hřbitově - tzv. Grufti. V předsíni na vás čeká celý houf zombií, které se nedají porazit v boji. Co teď? Jedna z postav se musí obětovat, nejlépe ta, která je na tom nejhůř. Ubohá postava jde do hrobky zombie a předtím, než ho napadnou zombie, uprchne - zombie ho určitě budou pronásledovat. Kruté, ale účinné. Po tomto chytrém manévru je cesta do hrobky téměř volná. V cestě je pouze hromada sutí (odhrabat lopatou) a dveře. Ty se dají výborně otevřít páčidlem.

A tady je. Hlavní zombie, kterou musíte rozsekat sekerou. Zbytky mrtvoly zde v žádném případě nenechávejte jen tak ležet, protože se za krátkou dobu zase spojí zpět. Proto je posypejte posvěcenou hlínou z kaple. Potom taky pozehejte jejím druhům.

Jak se dostat na kůži obyčejným zombiím?

Přesně mířenou střelou do hlavy!

Zničení hlavního vlkodlaka




Tento váš nebezpečný protivník žije v lese. Jen Charlieho ruka je dostatečně klidná, aby ho zabila přesnou střelou do srdce. Jednodušší to hrdina bude mít, když svou oběť nejprve zastraší vlčí bylinou. Potom se také dají na útěk všichni ostatní vlkodlaci.

Normální vlkodlaci

Pokud budete používat stříbrné patrony, budete potřebovat jen jednu střelu. Jinak je, stejně jako u mumii nutno více střel.

THE MAGIC CANDLE

Firma: Mindcraft

Grafika	35	
Zvuk	2	
Motivace	B4	



Děj

V jedné daleké zemi jménem Deruvia vládne v ulicích strach a děs. Agresivní orkové a Wolvingové napadají ostrov a terorizují poctivé obyvatele. A to jen proto, aby těm ubožákům zabránili obnovovat magické schopnosti svíček. Poté, co svíčky zničí, bude moci démon Dreax, který je zadržován jejich kouzlem, opět provozovat svůj zlořád a zotročovat obyvatelstvo. Král Rebnard, vládce Deruvie, vidí jedinou šanci, jak zachránit svou zemi. Pomocí letáku nechá shánět neohrožené dobrodruhy, kteří za odměnu za pomoci Děti světla obnoví magickou svíčku a tím jednou provždy zničí démona Dreaxe. Dřevorubec Lukas najde jeden leták. Po namáhavém tréninku s mečem a magií se Lukas odchodí k činu. Po této přípravě má Lukasův osud v rukou pouze hráč.

Na přehledné hlavní obrazovce jsou vedle výhledu hráče, který je zobrazen šikmo shora, seřazeny název místnosti, datum, level, členové skupiny a příkazy. Ovládání je volitelné - buď joystickem nebo klávesnicí, to druhé je vhodnější, když hraje déle.

Vedle anglického manuálu a dvou oboustranně nahraných disket je v originálním balení také barevná mapa Deruvie, díky které získáte dobrý přehled o tomto dobrodružném světě. Pomocí lodí můžete cestovat mezi deseti ostrovy, které obsahují hory, louky, lesy, jezera, řeky, pustiny a dokonce i zaledněná území. Důležité je také dobré vybavení a kondice. Magickými teleporty se skupina dostane na různá důležitá místa. V nejdůležitějších situacích můžete vybírat z bohaté nabídky způsobu jednání. Vedle možnosti rozhovoru máte k dispozici kouzlení nebo zbraně. Jednotliví členové skupiny se mohou strategicky rozdělit a obklíčit tak nepřátele.

Hodnocení

Rozdělení obrazovky je velmi přehledné, všechny akce probíhají velice rychle. Na nejvyšším stupni obtížnosti stojí nebezpečným, ale přemožitelným orkové - rychle porubejte všechny nejnebezpečnější příšery, jinak budete muset začít znovu od začátku.

Z úsporných důvodů je perspektivní grafika místností a pustiny spíše účelová: místo bitmapové grafiky byla nadefinována sada znaků a vybarvena čtyřbarevnými sprity. I přes toto omezení je grafika „mučivě“ pomalá, až se může zdát, že je hra napsána v kompilovaném BASICu. Ve srovnání s RPG klasikou, jako například Bard's Tale, by člověk očekával mnohem více. Zvuk - pípání a šum - donutí vynervovaného uživatele otočit knoflíkem Volume na minimum. Při čtyřech stranách diskety této nezáživné hry jsou mi však tyto úspory nepochopitelné, navíc mizerné technické provedení jinak dobrého příběhu plného atmosféry je všechno jiné než vyhovující.

I přes špatné provedení obdrží hráč po zakoupení The Magic Candle hru, která ho na měsíc připoutá k monitoru. Dobrý systém boje, častá možnost ovlivnit děj, komplexní varianty rozhovorů vám dovolí za pár hodin na všechny špatné stránky hry zapomenout. Kdo má hodně fantazie, přežije snad i jednoduchou grafiku.

Tipy a triky

Kdo najde své přátele v Knight Room, vydá se ke králi Rebnardovi, který mu rád dá nutné předměty a proviant. Pozor! Jeho veličenstvo nemusí být přítomno, musíte to zkoušet vícekrát. Král občas zajde něco málo pojst, nebo se uchýlí na nějaké klidné místečko.




Nyní se jedná o jihozápadní schodiště ve vyšších úrovních. Zde najdete Guest Room. Rozdělte zde skupinu tak, aby v jedné polovině byli ti s vysokým charisma, ve druhé kouzelníci. Ti druzí se mohou učit kouzla (LEARN), ostatní členy nechejte vyspat. Potom zvolte BEGIN! Neustále ved'te charismatickou skupinu a provádějte průzkum zámku.

Abyste mohli optimálně naplánovat vaši cestu, mějte na paměti několik věcí. Zdravte každou osobu, kterou na zámku potkáte a ptejte se na tipy. Kontrolujte skupinu kouzelníků, dívejte se, jak se jim daří. Když budou unavení, malá houba (Sermin Mushroom) někdy udělá divy. Potom se vraťte zpět k charismatické skupině.

Když si budete myslet, že máte dostatek informací, jděte ještě jednou do Guest Room. Kouzelníci budou muset skončit s učením a na celou skupinu teď čeká pustina.

PIRATES!

Firma: Microprose

Grafika	46	
Zvuk	35	
Motivace	89	



Děj

Sid Meier a Bill Stealey, zakladatelé amerického softwarového gigantu Microprose, simulují v arcade adventuře Pirates! dobrodružství nadějného svobodného námořníka. Než začne jeho velká námořní pouť, rozhodne se hráč, jestli bude dělat vody nejistými raději jako Španěl, Holanďan, Francouz nebo služebník anglické královny. Kromě toho se dozví, za jaké politické situace a s jakým talentem se dává do díla. Jako dobrý šermíř porazí nepřátele v soubojích s šaví i jinými zbraněmi. Skvělá přednost! Proto se jiné schopnosti, jako navigace nebo další činnosti související s pirátskou profesí, nevyplatí.

V temných špeluňkách více než třiceti největších přístavů karibského ostrovního světa čekají více nebo méně důvěryhodné postavy jen na to, až jim přijdete nabídnout zaměstnání. Zde se dozvíte, kdo je s kým ve válce, jestli se v okolních vodách pohybují piráti nebo navštívíte guvernéra. Při večeri v domě regenta navážete první něžné vztahy s jeho dceruškou, někdy také dostanete doporučení, kde byste měli dobývat.

Plundrování pro zisk je pro vás každopádně poučné. Místní kupec má již připraveno potřebné vybavení. Při platebních problémech nabídne chytrý pirát ukořistěné zboží nebo poškozené lodě. Pokud máte všechno vybavení pohromadě, ovládáte joystickem svou loď na moři. Po krátké době se na obzoru objeví nepřátelská loď. Při námořní bitvě rozhoduje o úspěchu vítr, vytrvalost a síla kanónů. Když se dostanete na nepřátelskou loď, následuje ještě šermířský souboj s kapitánem; vítězný pirát rozhodne, zda si vezme uloupený náklad s sebou nebo ho i s lodí potopí. V blízkých přístavech se dá náklad prodat. Ale pozor! Někteří držitelé měst zakazují námořníkům vstup. Abyste i přesto mohli do města, vplížte se v noci pod rouškou tmy do hospody nebo na město zaútočte kanóny, dobijte ho a na trůn dosadíte vlastního správce.

Kromě plavby na lodi, prodeje zboží a dobývání přístavů máte na programu ještě hledání nejrůznějších pokladů na neobydlených ostrovech.

Hodnocení

Pirates! jsou na světě již 8 let. Přesto se však stále řadí mezi nejlepší hry svého druhu. Není divu, jen málokdy se podaří programátorovi takto smysluplně skloubit různé žánry. Akcí nabitě šermířské duely, strategické úvahy při nákupu vybavení a dobrodružné objevné cesty se postarají o to, že hráč zůstane dlouhou dobu přilepen k monitoru. Co se týče hrátelnosti a děje, patří Pirates! mezi extratřídu. Technická kvalita programu za nimi trochu pokulhává.

Tipy a triky

1. Všeobecné pokyny



- Nejlepší období pro váš podnik nastává po roce 1660. V menu proto zvolte „Pirates' Sunset“.
- Při speciálních misích guvernéra se zlato rychle dostane do pokladny.
- Se španělskou národností je pirátství obzvláště těžké. Podle tehdejších poměrů při spolčování budete mít proti sobě minimálně 2 státy.
- Důležité při navigaci: V Karibiku často vane silný východní vítr.
- Kdo napadá loď své země, dělá si zbytečně nepřátele.
- Abyste udrželi dobrou náladu posádky, neprodávejte všechno zboží. Jak se říká: dárky udržují přátelství (možná v Německu... - pozn. překl.).
- Každopádně se při večeři věnujte dcerušce guvernéra. Když se později vrátíte do města, prozradí vám všechny tajné informace a ještě vám k tomu dá hodnotné dary. Ale svatba přichází v úvahu až, jste-li Duke (vévoda). Příliš velký společenský rozdíl býval dříve ve vztahu velkou překážkou.

2. Námořní bitvy

- Během námořní bitvy nejprve z bezpečné vzdálenosti zaútočte na nepřátelské loď, až potom přejděte k boji zblízka.
- Ničení obchodních lodí je nejjednodušší a nejvýhodnější. Najednou přepravují poměrně velké množství nákladu, navíc bývá jejich posádka nespokojená.
- Vždy se vyplatí přijmout dobytou loď do vlastních řad. V žádném případě nezkoušejte loď prodat obchodníkovi jiné národnosti. Získáte tak pověst krutého piráta, budete tvrdě pronásledováni a nebudete moci vstoupit do mnoha měst.
- Námořníky, které máte k dispozici, zaměstnejte, i když by to mělo být nákladné.
- Flotila čtyř lodí je ideální.
- Nejnebezpečnější soupeři na moři jsou konkurenční piráti a lovci pirátů.

RINGS OF MEDUSA

Firma: Starbyte

Grafika	72	
Zvuk	71	
Motivace	85	



Děj

Rings of Medusa se odehrává v idylickém království, kde žijí všichni lidé v míru a vzájemné harmonii. Až jednoho dne vystoupí z jeskyně bohyně Medusa a začne tyranizovat zemi. Tato temná dáma to podniká bez vědomí královského syna. Tento dobrák by jí v tom chtěl zabránit. K tomu bude muset v království vypátrat pět prstenů. V klášteře je dá dohromady a tak získá dostatečnou moc k zabití Medusy v souboji. Mezitím se princ ještě musí postavit na odpor proti bandám lupičů a nepřátelským armádám. To je možné jen se silným vojskem, které stojí velké množství peněz. Proto musíte neustále získávat peníze. Od bank ve formě kreditů, v kasinu při šťastné hře, při hledání pokladů nebo při obchodu s jinými městy.

Hodnocení

Hra Rings of Medusa je zajímavou směsí adventury, strategické hry a simulátoru obchodu.

Hra je ovládána pomocí ikon, ovládání je dětsky snadné (až na to, že vše je v němčině - a že toho není málo! - pozn. překl.).

Během celé hry není nutné žádné psaní textu. I samotný symbol hrdiny se dá ovládat myší ve světě dobrodružství, zobrazeném z ptáčích perspektivy. Strategicko-obchodní adventura od firmy Starbyte dosahuje vysoké kvality. Takto inovovaná a inteligentní hra tu už dlouho nebyla (ale byla! - překl.).

Tipy a triky

- Na začátku se vydejte do města úplně vlevo (není na mapě). Zde zdvihnete kredit a kupte postroj na koně a v obchodě drogy a kožichy. S tímto zbožím se vydejte do města úplně na východě. Nejjistější je cesta podél pobřeží. Zde jste téměř v bezpečí před loupežnými přeпадením. Pokud vás i přesto ze začátku přepadne tlupa loupežníků, klikněte rychle na PAUSE a potom na pergamenové troy. Tak dáte loupežníkům najevo, že jste velmi mocný princ. Při proše štěstí o vás ztratí zájem. Ale pozor! Tento trik nefunguje pokaždé.

Prodejte zboží ve městě úplně na západě. Z výtěžku si můžete pořídít otroky.

Pohybujte se neustále mezi těmito městy. Stále kupujte a prodávejte zboží, až budete mít na svém kontě dostatek peněz. Abyste tento proces trochu urychlili, kupte si vůz, kterým můžete převážet více zboží. Příležitostně se zastavujte v bance a zaplaťte daně.

- Jak nejrychleji to půjde, naverbujte v parku v libovolném městě Scouts. Tito mladíci vám prozradí, kde číhají lupiči.
- Kdo uspořil více, než 300 000 tolarů, může bez obav v parku verbovat do armády. Při sestavování armády dbejte na toto:

Scouts:	elfové
Infantry:	trolové a goblini
Artillery:	trpaslíci a půlčiči (hobiti)
Cavalery:	elfové a lidé
Dragonrider:	draci
Wizard:	trpaslíci

Potom jděte do skladu zbraní a vojáky vyzbrojte.

- Pozor! Nepřeceňujte své síly. Každému vojákovi musíte zaplatit žold minimálně na 3 měsíce dopředu.
- Průběžně ve městech hru sejujte.
- Nejprve zkuste dobýt nějaké malé město. Nejlépe Artillerii a Dragonridery. Pokud vás soupeř napadne kouzelníky, postavte proti nim svoje.
- Po válečných rozmiškách zvýšíte svou bojovou sílu tréninkem.
- Kdo ubytovává svoje vojáky v barácích, nemusí za to platit.
- V kláštrech se hojně vyskytují souřadnice ukrytých pokladů.
- Ten, kdo chce napadnout Medusu, nesmí se před ní ukázat dřív, než bude disponovat 30 až 40 000 vojáky.
- Pozor! V radioaktivních lesích ubývá vojákům bojová schopnost

STAR CONTROL

Firma: Accolade

Grafika	69	██████████
Zvuk	65	██████████
Motivace	66	██████████



Děj

Ve vzdálené budoucnosti, přesněji řečeno v roce 2162, napadne obávaný klan Ur Quan Alianci svobodných planet, včetně Země. A kdo musí útok odrazit a zachránit vesmír? Samozřejmě hrdinný hráč. Dříve, než se pustíte do boje, důvěrně se ve cvičném módu seznámte se zvláštnostmi vašich sedmi kosmických lodí.

Každá z nich disponuje přesným počtem členů posádky, omezenou zásobou paliva a rozdílným ovládním. Pro vaši obranu máte jako kapitán kromě sériového laserového vybavení navíc v záloze tajnou zbraň pro nutné případy. Boje s nepřitelem vidí hráč z ptáčej perspektivy. Po přiblížení bojujících postav bude počítač dění ukazovat z větší blízkosti. Vedle sebe tady stojí obrovské sprity v kontrastu s malými body, které vidíte ve velké vzdálenosti. Prohrává ten, kdo dřív ztratí sprity nebo posádku. V rozšířeném „Melee“ módu se vzájemně utkají všechny lodě. Ve vlastní hře se k obyčejnému vesmírnému duelu připojuje navíc strategická úvaha. Na hvězdné mapě pohybuje svoji flotilu vpřed. Palivo a posádka pocházejí z kolonií, které jste zřídili pravidelnými návštěvami pod palbou Ur Quanu. Cílem hry je vyjít jako vítěz z intergalaktického konfliktu (po vhodném zřizování kolonií a mnoha vítězstvích v bojových scénářích).

Hodnocení

Star Control vypadá na první pohled jako nenáročná hra. Ve srovnání s atraktivními menu ve stylu sci-fi je grafika spíše jednoduchá. Lodě jsou občas pěkně velké, pohybují se však nerovnoměrně a pomalu i při průletu skrovným hvězdným mořem. Jen devět propracovaných bojových scénářů řadí hru do průměru. Protože se každá loď ovládá opravdu jinak, dochází stále znovu k zajímavým soubojům. K tomu přispívají i důvtipné tajné zbraně. Je zábavné domněle neporazitelného soupeře zničit extra-laserem nebo mu štípnout palivo. Po strategické stránce připomíná Star Control klasiku Archon od Electronic Arts. Bez promyšleného ovládní flotily a bez dostatečného zásobování energií se snadno dostanete do pasíj, kterou na vás nastražil počítač. Kdo nechce trávit čas v nepřátelských temných celách, nechá pohyby lodí na počítači a ovládá ji pouze v případě boje. Jde přibližně o toto: Dobrým taktikům počítač ztíží už tak poněkud obtížné ovládní.

Star Control je taková podvodná hra v nejlepší slova smyslu: za nehezkou fasádou se skrývá směs strategie a akce. Jako bombónek hráč obdrží editor vlastních scénářů. Za své peníze si přijdete na své.

Pomoc při řešení Star Control

Klan proti Alianci - nefér boj. Minimálně na první pohled. Kdo se podívá trochu podrobněji, zjistí, že je nepřítel porazitelný. Následující seznam obsahuje všech sedm typů lodí obou stran s jejich silnými i slabými stránkami, popis tajných zbraní a porazitelné soupeře.

Klan

Ur Quan

Extrazbraň: vysílá malé ničivé kosmické lodě.

Silné stránky: Silná laserová děla, satelity, velice účinné, hlavně zblízka.

Slabiny: Vysoká spotřeba energie, malá rychlost a obratnost.

Slabí soupeři: Chenjesu, (Mmrmh a Ariloolaleelay).

Mycon

Extrazbraň: Mycon je schopen regenerovat ztracené členy posádky.

Silné stránky: Velmi houževnatý nepřítel, který disponuje samonaváděcími raketami.

Slabiny: Stejně jako Ur Quan velmi pomalý.

Slabí soupeři: Chenjesu, Yeheat a Ariloolaleelay.

Spathi

Extrazbraň: Zblízka střílí řízené rakety.

Silné stránky: Velmi rychlý. Při obratném manévrování regeneruje nízkou zásobu paliva.

Slabiny: Zbraně náročné na energii, malá posádka.

Slabí soupeři: Chenjesu, Mmrmh a Syreen.

Androsynth

Extrazbraň: Přemění se na meteority a naráží do nepřítelů.

Silné stránky: Androsynth nepoužívá svou meteorickou formu jen jako ničivou zbraň, ale zároveň se tak vzdaluje od místa nebezpečí.

Slabiny: V normálním stavu je mimořádně zranitelná. Mimoto při přeměně spotřebovává velké množství energie.

Slabí soupeři: Chenjesu, Mmrmh a Earthling.

Vux

Extrazbraň: Vyrábí mlhu pro omezení možnosti manévrování soupeře.

Silné stránky: Zatímco se soupeř špatně orientuje, střílí Vux ze svých kanónů.

Slabiny: Pokud ho zaženete do rohu, stane se mu jeho nedostatečná ovladatelnost osudnou.

Slabí soupeři: Chenjesu, Mmrmh a Earthling.

Umgah

Extrazbraň: Za pomoci zpětného chodu se Umgah často dostane do nebezpečné oblasti, aby se najednou objevil za útočником.

Silné stránky: Dlouhý laserový paprsek způsobuje těžká poškození a chrání před napadením.

Slabiny: Velmi pomalý.

Slabí soupeři: Chenjesu, Ariloolaleelay a Syreen.

Ilwrath

Extrazbraň: Radarový štít udělá loď na chvíli neviditelnou, ale ne nezničitelnou!

Silné stránky: Laserové kanóny s vysokou účinností.

Slabiny: Dosah kanónů je malý.

Slabí soupeři: Chenjesu, Yeheat, Mmrmhrm a Syreen.

Aliance

Yeheat

Extrazbraň: Ochranný štít s omezenou dobou účinnosti.

Silné stránky: Dobrá zbraň, která je díky malé spotřebě energie stále použitelná.

Slabiny: Zpočátku málo paliva v nádržích.

Slabí soupeři: Ur Guan, Mykon a Umgah.

Chenjesu

Extrazbraň: Chenjesu vlastní malou sondu, která krade nepříteli palivo. Důsledek: nepřítel nemůže tak často střílet.

Silné stránky: Dopředu vyčnívající kanóny, které se díky svému dlouhému dostřelu a vysoké přesnosti uplatní především na dlouhé vzdálenosti.

Slabiny: Poměrně pomalý.

Slabí soupeři: Ur Guan, (Spa'athi), Umgah

Mmrmhrm

Extrazbraň: Přemění se v malou, lehce ovladatelnou loď s málo silnými lasery.

Silné stránky: Díky této přeměně je ideální pro boje zblízka, kdy pomate zbraňové systémy Klanu.

Slabiny: Zádna.

Slabí soupeři: Ur Guan, (Mycon, Vux), Umgah.

Syreen

Extrazbraň: Rev sirény přiměje posádku nepřitele, aby změnila strany.

Silné stránky: Extrazbraň působí na velkou vzdálenost.

Slabiny: Slabý laser a palivo se obnovují velice pomalu.

Slabí soupeři: Ur Guan a Mycon.

SUPREMACY

Firma: Virgin/Melbourne House

Grafika	88	
Zvuk	65	
Motivace	78	



Děj

Při experimentech s hyperprostorem objevili vědci čtyři cizí galaxie. Hráčova úloha spočívá v tom, že musí tyto světy dobýt a za pomoci vymožeností civilizace a zabezpečit je. Je zde jen jeden problém: Hráč není jediný, kdo má na nová území záslusk. Na opačném konci teritoria se usídlil cizí národ, který má rovněž imperialistické myšlenky. V důsledku toho tedy musíte pro sebe získat co nejvíce planet a dostat je vědecky na výši.

Za pomoci peněz si vytvoříte armádu žoldněřů, kteří budou napadat a dobývat území soupeře. Prvním krokem v tomto směru je vybudování silné základny. Speciální kosmické lodi budou vyrábět potraviny, vhodné solární stanice budou těžit rudy a ropy. Peníze na všechny projekty obdržíte od bohatého občana, který expanzi financuje. Bezuzdná těžba nezůstane bez následků: Příliš vysoké daně oslabují morálku poddaných a snižují počet obyvatel.

V nejbližším okolí základny se nachází několik dosud neobydlených planet, které díky časově a finančně náročnému procesu získaly podobnou atmosféru jako Země. Pokud i zde provedete vědecký zázrak a nedopustíte se žádné hrubé chyby při vyslání vesmírného transportéru s lidmi a materiálem na palubě, vznikne zde komplexní systém zásobování.

Ale soupeř taky nezahálel a mezitím určitě rozšířil své impérium z druhé strany vesmíru. Je čas se s ním utkat: S maximálně 24 po zuby ozbrojenými jednotkami se mu dostanete na tělo. Správní vojáci budou při svých loupežných výpravách napadat kosmické lodě a získávat rukojmí pro další potřeby.

Hodnocení

Supremacy dokazuje, že se i komplexní strategické hry dají zpracovat libivě a srozumitelně. Cetbu 98 stran manuálu si můžete odpustit. Souvislosti mezi jednotlivými akcemi si nejlépe osvojíte při veselém „planetovém pokeru“ s nejslabším ze 4 protivníků. Díky přehledné grafice nepotřebujete při problémech s růstem populace a vojska příručku (nikoliv kapesník!, jak bylo psáno v orig. této knihy – překl.). Všechna menu jsou ve stylu sci-fi, aniž by byly potlačeny grafické efekty. Zvukové efekty jsou omezeny na minimum, což však při těchto hvězdných čáchrech nevádí. Čtyři stupně obtížnosti představují jak pro amatéry, tak i pro profesionály dlouho trvající zábavu. Hře bohužel chybí možnost hry pro 2 hráče.

Pomoc při řešení Supremacy

I. Všeobecné pokyny

- Státní pokladna se plní nejrychleji, když na začátku vložíte celý svůj kapitál do výroby potravin a daně stanovíte na 5 procent. Již za krátký čas vyletí počet obyvatel prudce nahoru. Jakmile dosáhnete nejvyššího stavu, zvyšte daně postupně na 35 procent. Tak ztratíte krátkodobě pár obyvatel, ale budete mít dostatek peněz na objevování dalších planet. Abyste zabránili předlhnění, posilejte pravidelně plně obsazené kosmické lodě na nové planety
- V manuálu je zatajeno, že lodě nabízejí místo pro zhruba 1850 lidí.
- Pro armádu je nejlepší to nejdražší. Každou četu vycvičte na 100 procent a vybavte ji nejdražšími zbraněmi.
- Kvůli ochraně kolonií umístěte na každou planetu nejméně 3 oddíly vojáků.
- Někdy se vám vyplatí s dobýváním planety chvílička počkat. Když soupeř investuje své peníze do rozvoje infrastruktury, rozšířte raději svou vojenskou přítomnost na sousedních planetách. Po úspěšném útoku na nepřátelskou planetu tak získáte téměř plně rozvinutou planetu.

II. Wotok - 1. soupeř

Nejprve se setkáte s gorilou. Wotok reaguje pomalu a příliš pozdě na expanzi soupeře. Jeho síla spočívá v armádě. Při postupném výcviku armády nepředstavují jeho legionáři, vybavení slabými zbraněmi, žádnou překážku.

Chytří hráči se úplně zřeknou osídlování jiných planet, místo toho budou investovat do vojska, zbraní a základny. Po určité době se Wotok odhodlá k útoku na vaši „Starbase“, kde však rychle přijde o svých 24 čet a kapituluje.

Při tomto dosti zdoluhavém způsobu můžete experimentovat s daněmi a přísunem potravin, abyste věděli, jak můžete obyvatelstvo zatížit. Ideální příprava na soupeře č. 2.




III. Smine - 2. soupeř

Smine je prohnatý stratég, který se v boji o celkem 16 planet nedá jen tak porazit. Poté, co vytvoříte základnu (podle Všeobecných pokynů), pojistěte si co nejrychleji tři nebo čtyři planety v okolí. Pošlete tam co nejvíce lidí, kteří se tam díky nízkým daním rozmnoží. Na začátku expanze jsou finanční prostředky skrovné, proto závisí zásobování potravinami na nákladních lodích ze základny. V dalším kroku si pořídíte generátory jídla. Jakmile se kolonie postaví na vlastní nohy, zvyšte postupně daně. Ze získaných peněz sestavte oddíly vojáků, které budou sloužit k ničení. Nedovolte, aby se příliš vzdálily. Když zaútočíte na Smine, jednotky se spojí a vytvoří silný tým.

Ve válce dobytá území jsou zpravidla dobře rozvinutá. Je důležité, aby byl na každé kolonii dosažen zhruba stejný stupeň rozvoje. Jinak představují velké nebezpečí přírodní katastrofy a epidemie.

TO BE ON TOP

Firma: Rainbow Arts

Grafika	79	
Zvuk	92	
Motivace	78	



Děj

Ve hře To be on Top jsou velmi dobře spojeny prvky akční adventure a hudebního programu. V roli talentovaného hudebníka navštívíte různá místa, jako obytné domy, diskotéky a budete se zabývat hledáním předmětů a otvírat si dveře do nahrávacích studií.

Během mezisekvencí budete sbírat inspiraci, komponovat pomocí joysticku a přístrojů ve studiu skladbu, kterou zhodnotí počítač a při dostatečné kvalitě budete mít možnost dostat se do Top Ten. Přepřacováváním skladby můžete své postavení stále zlepšovat. Kromě toho máte možnost nahrát všech to nejlepších titulů na disketu a poslechnout si je někdy později.

Hodnocení

I když je To be on Top už přes 5 let stará, obsahuje nejlepší hudbu a zvukové efekty, jaké kdy byly na C64 vytvořeny. Všechny pochází od hudebního kouzelníka Chrise Huelsbecka, který je odpovědný nejen za zvukovou stránku, ale i za původní námět. Rychlé reakce s joystickem, schopnosti kombinovat a tvořit, to vše musí mít hráč, který chce vytvořit hit. Přitom je skládání tak jednoduše a přehledně vyřešeno, že i ti, kteří hudbu příliš v lásce nemají, zplodí pozoruhodné melodie.

Tipy a triky

Návod, jak se dostat do Top Ten

Hudební odyssea začíná jednoho pěkného večera po návštěvě v hospodě. Muzikanta napadne spásná myšlenka. Rádoby hvězda se rychle dopotácí přes ulici. Ale pozor! Rozzuzlená důchodkyně s hůlkou v ruce vám hrozí výpraskem. Hádku vyhledává rovněž jeden hudební podivín se svým Ghettblasterem. Setkání s těmito dvěma osobami se vyhněte. Vyhněte se také obrněnému vozu a plechové krabici na mnoha kolech. Každá kolize vede k okamžitému ukončení hry. Pokud se hudebníkovi podaří dostat domů, nastává problém: maminka dřepí a drhne podlahu. Budoucí superhvězda se musí mít na pozor, aby se k ní nepřiblížila. Je velice nevrlá na svého neužitečného syna, který se pozdě do noci opíjí v hospodě. Abyste se matce vyhnuli, přesuňte hrdinu před televizi.

Pohled se změní a vy ovládáte zaměřovací kříž na obrazovce a zkoušíte pochytil různobarevné body inspirace. Modré body znějí nejlépe. Aby byla později skladba čtyřhlasá, musíte na každý hlas sesbírat

čtyři inspirace. Potom běží hudebník ke klavíru komponovat. Na obrazovce uvidíte klaviaturu a body inspirace. Z každého hlasu vyberte za pomoci joysticku inspiraci, o které si myslíte, že zní nejlépe. Tímto způsobem vzniká podle druhu sesbíraných inspirací individuální hudební skladba. Kdo je přesvědčen, že vytvořil pěknou skladbu, opustí obrazovku u klavíru. Pokud je skladba schopná dostat se do Top Ten, ukáže počítač její umístění na spodním okraji obrazovky. Ale pouhé umístění mistrovi nestačí. Ví, že se jeho skladba dá hodně vylepšit na syntetizéru jeho přítele. Pokud vezme hudebník ke svému kamarádovi kazetu, může použít synťák, na kterém může jednotlivé hlasy ještě jednou zmixovat. Až podle toho, jak se mu to povede, se skladba umístí v hitparádě.

Abyste skladbu úplně dotvořili, navštívte hudební studio, kde si pohrajete se zvukem a podložíte skladbu bicím doprovodem. To bude hudebníkovi hned jasné. Ale bez doporučení vás hlídač ze studia vyrazí. Proto musíte jít na diskotéku a diskžokejem. Ten vám rád napíše doporučení, se kterým se vrátíte zpět do studia a svou skladbu doplníte bubny.

Pokud se skladba umístí na prvních třech místech, obdržíte pozvánku do oblíbeného pořadu o populární hudbě, který vysílá Rainbow Arts TV. Zde zazní live vaše skladba a vy k tomu budete hrát na klávesy. Když pohnete joystickem doleva nebo doprava, dozezní 2 bubny, joystickem nahoru hvězda zatleská, joystickem dolů zazpíváte „Nineteen“. Stupnice na levém okraji obrazovky ukazuje přízeň publika. Pokud stupnice vyletí až nahoru, dostane se vaše skladba automaticky na první místo hitparády. Na důkaz úspěchu přiběhne do studia malé děvče a předá hudebnímu géniovi zlatou desku, vaše sny se vyplnily.

TRANSWORLD

Firma: Starbyte

Grafika	59	
Zvuk	9	
Motivace	78	



Děj

Vytvořit obrovské dopravní impérium - o to jde v hospodářském simulátoru Transworld od Starbyte. Je jedno, jestli se jedná o počet poboček a nákladních vozů, množství peněz nebo vážnosti v oboru - úspěšní podnikatelé dosahují minimálně v jednom z těchto oborů 100 procent úspěšnosti. Všechna rozhodnutí provádíte v početných menu. S dostatkem peněz v pokladně vybudujete svůj vozový park, prodáte staré dopravní prostředky, rozšíříte kapacitu skladů, získáte spolupracovníky, vezmete si bankovní úvěr nebo zkusíte své štěstí na burze. Nezapomeňte na reklamní kampaň v televizi a v tisku, abyste zvýšili popularitu firmy. Mezitím dávejte pilným zaměstnancům dovolenou - prospěje to zdraví.

Hodnocení

Transworld je komplexní hospodářský simulátor s mnoha realistickými detaily, které jsou smysluplně vzájemně spojeny. Když vedle sebe postavíme zvuk a grafiku her podobného žánru, jako např. Oil Imperium nebo Big Business, nadchne vás zejména kompletní evropský trh, stejně jako možnost hry až pro 4 hráče a termínové obchodování se zbožím.

Pomoc při řešení hry Transworld

Vybudovat z malé dopravní firmy mezinárodní transportní firmu a dosáhnout stoprocentní obchodní úspěšnosti se vám nejrychleji podaří podle následujících pokynů:

Velké peníze nevyděláte přepravou zboží, ale spekulacemi na burze. Nejprve propusťte všechny spolupracovníky, abyste udrželi výdaje na nízké úrovni. Těžké rozhodnutí, ale kapitalisté neznaří slitování.

1. týden

Pondělí: Nejprve se vám vyplatí podívat se na záznamy konkurenčních firem. Hned potom předloží kariéřchtivý Yuppie (hráč) nabídku nízkocenným firmám a investuje svůj vlastní kapitál do málo dotovaných firem.

Není to zrovna logické, ale ve Starbytovském ekonomickém simulátoru se jejich akcie zhodnotí a neklesnou na dno. Proto zde není těžké riskovat. Jak se říká, kdo nehraje, nevyhraje. Proto taky

vyberte 5000,- DM z vkladní knížky, abyste měli k dispozici opravdu všechny peníze.

Úterý: Honem na burzu. Kurzovní tabulky prozrazují, že akcie minimálně jednoho účastníka hry klesly ještě níže. Ztráta asi 50 procent je hořká, ale snadno se může stát, že se jiná firma s jistotou asi 80 procent přidá a ztrátu vyrovná.

Ziskových akcií se před dalším propadem zbavte! Při investování do firem s klesajícím kursem se také kurs vašich akcií bude pohybovat nahoru a dolů. Ale žádnou paniku! Ještě nejsou nutné žádné podpůrné nákupy, abyste uměle vytvořili poptávku po vašich akciích. Proto investuje chytrý hráč do firem, které mají v plánu se rozvíjet. Chystá se firma koupit nové nákladní automobily nebo otevřít nové filiálky? Pak je velká šance, že její kurs poroste. Podobným principem se řídte i v následujících dnech. Nejpozději v pátek sklďte plody vašich investic.

Důležité: O víkend si vezměte 2 dny dovolené, jinak Yuppie onemocní, nebude moci několik dní spekulovat na burze a ztratí velké částky.

2. týden

- Dělejte to, co minulý týden, pouze riziko rozložte na více firem.

- Před odchodem na dovolenou v sobotu se zbavte akcií. Ponechte si pouze nejhorší akcie. To neodpovídá zvyklostem na burze. Normálně by akcie ztratily ještě více ze své hodnoty. Ne však v Transworldu. Kurzy znovu vzrostou tak jistě, jako že ámen patří do kostela.

- Váš vlastní kurs nepodpírejte, ale nechte ho klesnout na 50, lépe na 53. Potom si připravte co nejvíce peněz a všechno (až do 30 000,- DM) vložte do svých akcií. Tak uměle vytvoříte poptávku po vašich akciích. V žádném případě nekupte všechny! Za vydělané peníze renovujte svou kancelář na 100 procent. Kdo nyní vytvoří síť filiálek, bude překvapen, že všechny ostatní kanceláře budou stejně fantasticky vybaveny.

Poté, co renovujete kancelář, zahajte útočnou reklamní kampaň - další den může stoupnout kurs vašich akcií až na 200. Nyní prodějte 10 - 15 procent svého podílu. Potom stále kupujte a prodávejte své akcie, až o ně projeví zájem konkurence.

3. týden



- Investujte do cizích akcií, vlastní kurs nechejte klesnout. Pokud se naskytne příležitost koupit konkurenta, budete o krok blíže úspěšnému řešení. Ziskaná firma bude zrušena a pak koupíte 5000 akcií za 33. Nejpozději za 2 týdny vystoupí akcie na 50 bodů. Nejvyšší čas je znova prodát. Stejně to dělejte pokud možno se všemi konkurenčními firmami, i když vám to přinese ztráty. Ve svém vlastnictví můžete jiným firmám zabraňovat v rozvoji a udržovat je malé.

- Po několika kolech máte k dispozici dostatek peněz na to, abyste znova investovali do svých akcií a převzali stoprocentní firmu.

- Mezitím vzroste hodnocení za prestiž a obchodní úspěchy na 100 procent. Žádný div. Ostatní firmy jste téměř zlikvidovali. Už vám zbývá jen síť filiálek. Ale to není žádný problém, protože po 60-80 kolech budete mít po ruce dostatek peněz. Pomocí nich rozšíříte vozový park, personál a sklady. Po několika dnech, podle počtu filiálek a dopravních prostředků, budete mít ve všech ukazatelích stoprocentní obchodní úspěch.

TURRICAN 2

Firma: Rainbow Arts

Grafika	91	
Zvuk	89	
Motivace	90	



Děj

Pařba, při které se lámou palce a škvaří kontakty na joysticku. Tentokrát porazí neohrožený hrdina padoucha jménem Maschine, který se usídlil v posledním z 12 levelů v nejskrytějším koutku a čeká, než mu hrdina jménem Turrican pomocí laserového děla zhasne světlo života. Na rozdíl od předchůdců této hry neovládá hráč pouze pěkně animovaného robota, který skáče a střelí, ale ve třech úsecích také kosmickou loď, se kterou prolétává scrollující krajinou, podobně jako v R-Type. Samozřejmě máte stejně jako v prvním díle k dispozici bohatý arzenál extra-zbraní. Jaké by to bylo s paprskem, se kterým by robot točil kolem sebe? Nebo třeba s cirkulárkou a kolem dokola poletujícími střelami? Několik míst projdete pouze se správnou výzbrojí. Mnozí nepřátelé nejsou choulostiví, např. techno-komáři, UFO nebo chodci, ti naopak značně decimují vaši energii. Jednotlivé levely se skládají ze spletitých scrollujících jeskynních systémů, které skrývají mnoho hromadných hrobů. Kdo zde nechce ztratit přehled, měl by si průběžně kreslit mapu.

Hodnocení

Milovníci pařby si Turrican 2 nemohou nechat ujít. Rainbow Arts zapálili touto hrou programový ohňostroj, který stojí za to. Všechny ostatní technické detaily, jako plynulý scrolling, pěkně znějící melodie, obrovské přišery na konci levelů, animace jako v trikovém filmu, měnicí se pozadí (každá z 12-ti krajin je jiná), precizní ovládání joystickem... Pařani, kteří nemají Turrican 2, škodí sami sobě.

Pomoc při hraní hry Turrican 2

V hudebním menu stiskněte Space, když se rozsvítí titulní obrázek. Zvolte první možnost a napište 4-2! (Nejsem si jistý, ale tento cheat podle mne funguje jen na Amize - překl.)

ULTIMA 6

Firma: Origin



Děj

Sotva si hrdina udělal pohodlí před televizí, byl najednou katapultován do světa fantasy. Tato tajuplná země se nazývá Britania a nutně potřebuje pomoc. Gargoylové, vražedné pekelné bytosti, se snaží srovnat mírumilovnou vesnici se zemí. Navíc vetřelci získali osm skříněk se zákony země. Dříve, než se hrdina pustí do boje „Dobra se Zlem“, bude mu nabídnuta jedna ze čtyř charakterových skupin: bard, bojovník, magik, nebo Avatar. Po rozhovoru s moudrou cikánkou budou stanoveny vlastnosti postavy (síla, zručnost, inteligence). Samozřejmě, že hrdina není odkázán jen sám na sebe: spolucestující z předchozích epizod budou doplňovat vaši maximálně 6-tičlennou skupinu. Během putování se setkáte s obyvateli Britanie, kteří vám po krátkém rozhovoru slíbí spolupráci. Méně přátel si skupina získá při používání zhruba 100 kouzel, nebo pěstních metod. Při boji zaujme každá postava automaticky svou pozici. Zacházení se zbraněmi zařídí na přání i počítač, hráči zadávají pomocí klávesnice příkazy k útoku, obraně, ústupu.

Je jedno, jestli bojujete, nebo putujete, obrazovka je stále stejná: vlevo vidí hráč své postavy z ptáčí perspektivy chodit krajinou, vedle máte příkazy jako Open, Look nebo Talk. Téměř všechny akce zadáváte z klávesnice.

Hodnocení

Většina RPG her má nejvýše 3 části. Vzpomeňme např. Bard's Tale nebo fantasy trilogii od S.S.I. Ultima je však jiná. Lord British alias Richard Garriott prožívá stále nové příběhy ve vysněném světě Britania. Ultima 6 je více, než jen obyčejné ničení příšer a kouzlení. Její scénář vám nabízí přes 200 postav, více než 16 000 objektů, 8 měst a mnoho podzemních bludišť. Ne náhodou označuje výrobce svůj produkt jako simulaci společnosti. To ale neznamená, že budete ochuzeni o šedivé kobky. Hádanky jsou ryze logické, bojový systém nabízí více, než kterýkoliv jiný. Z barevné PC-grafiky zbylo na C64 kromě impozantního intra jen málo. Barevně nevýrazné sprity noří pozadí do šedi, místo bardových písní pípá reproduktor. Nedostatky, které se dají přehlédnout. Konečně grafická jednoduchost prospívá komplexnosti hry.

Tipy a triky

I. Hrad Lorda Britische

- Jakmile skupina vstoupí do trůnního sálu, bude napadena třemi gargoyly, kterým budete moci pouze

požehnat poté, co je sprovedíte ze světa příkazem k útoku.

- Lord British vysvětlí hrdinům význam magického kamene: S jeho pomocí se můžete teleportovat z jednoho místa v Británii na druhé. Jednotlivé fáze měsíce rozhodují o tom, na kterém místě se ocitnete.

- Nakonec vám Lord poručí najít pro něj knihu „The Wizard of Oz“. V jídelně leží na stole sýr, s jehož pomocí později přilákáte myš Sherry.

- V ložnici sbalte (nikoliv spalte - překl.) kouzelnickou knihu a sáček s bylinami na kouzelné formule. Nezapomeňte na předměty v truhle.

- Na levé straně královské komnaty stojí teleskop, který však můžete k orientaci použít až po použití klíče z ložnice.

- Kouzelnou hůl magika Nystula najdete v jeho pokoji. Ale pozor: Tato hůlka ztrácí po určité době svou účinnost!

- V jižní části narazíte na zmiňovanou mluvčící myš. Nejdříve jí nabídněte sýr, pak použijte příkazy „Name“ a „Join“. Ta malá potvůrka ještě proklouzne jako lasička malou dírou a najde tolik potřebný předmět.

II. Všeobecné pokyny

Abyste zničili kouzelníka gargoylů, musí se použít na správné skříňky runy a vyslovit tzv. mantry.

Mantra

Slovo

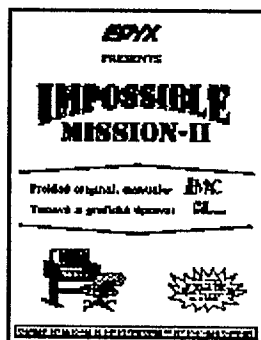
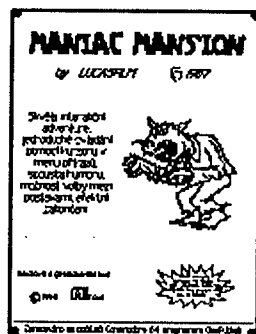
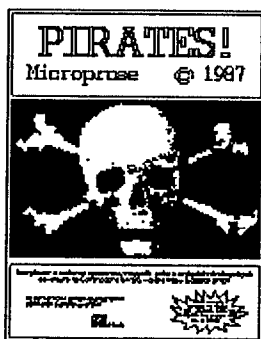
Honesty	ahm
Justice	beh
Compassion	mu
Sacrifice	cah
Valor	ra
Honor	summ
Humility	lum
Spirituality	om

Runa

Naleziště/získání

Honesty	V hrobě Beyvina; k dostání v hostinci nebo v chýši kouzelnice.
Justice	V hospodě pod kytkou.
Compassion	V muzeu vyprázdnit dítěti kapsy pomocí „Pick-Pocket“.
Sacrifice	Buď se veřfete do přízně bardů z Minocu, nebo ji ukradnete formulí „Pick-Pocket“.
Valor	Leží, stejně jako Justice, v hospodě, ale bohužel v maličké díře. Jen Sherry tuto runu může přinést v „Solo-módu“.
Honor	V Trinsicu na podestě.
Humility	Na otázku pokorných lidí odpovíte starostovi města New Magincia „Conor“ a budete odměněni runou.
Spirituality	V nejsevernějším domě ve Skara Brae. Dostanete se k ní uprostřed noci buď měsíční branou nebo formulí „Gate Travel“ na sedmém stupni.



Máte zájem o špičkově zpracované manuály a návody (mnohdy české verze originální příručky)?



Klub uživatelů C64/128 ARDAN, Pod Vrchem 2889, 276 O1, Mělník

KLUB UŽIVATELŮ C-64*ARDAN*
POD VRCHEM 2889, 27601 MĚLNÍK
☎: (0206) 670759-PO 14. HODINĚ
HARDWARE&SOFTWARE
PRO COMMODORE 64, 128
UŽITKOVÉ, VÝUKOVÉ PDPROGRAMY
HRY, GEOS 2.0 A JEHO DOPLŇKY
MANUÁLY, LITERATURA. FC III

Zpracováno podle: C64 GAME POWER (Carsten Borgmeier)
firmy Sybex. Přeložila dvojice:

 a 

(c) 1995

Pozn.: v německém originále chyběly některé mapy (např. Buck Rogers), proto je nenajdete ani v tomto překladu.

Věříme, že se vám tato publikace, stejně jako předchozí a následující díl, který na tento volně navazuje, líbila. Rozhodli jsme se i k překladu dodatků, kde najdete množství adres, přes 200 cheatů a poke ke hrám.