

# HyperCore

Galaxie X je opět v nebezpečí!

**Z**D arkády se spolu s adventure žánrem dostávají v posledních letech do silného útlumu.

Zůstaňme u těch 2D arkád, naposledy si vzpomínám na výbornou plošinkovku *Jazz Jackrabbit 2*, nyní na nás zase útočí roboti z nové akční 2D arkády *HyperCore*. *HyperCore* pochází z dílny Zima software, která se výrazněji zapsala do povědomí hráčů až adventurou *Polda*.

Omšlelý příběh, odehrávající se v roce 2040, se točí kolem společnosti Quadra-

►► Právě střílím pět zelených plazmových kedlubnů

▼ Pokud hrajete dvouhru, oba roboti dohromady zabírají zhruba 1 a půl obrazovky, takže nic moc...



dalo. Pomínu-li docela vysokou obtížnost, musím vytknout i naprostou předdefinovanost každé mise. Můžete se spolehnout, že se vám žádná z misí nepodaří dohrát napoprvé, a autoři s tím snad i dokonce počítali. Naučení celého levelu zpaměti, jako cvičená opička, se stává nepříjemnou povinností každého, kdo chce pokročit zase o kousek dál. Nevím jak vy, ale já se chci u hry dobře bavit, ne vztekát nad tři sta devadesátým opakováním.

během hry. Po splnění dané mise získáte nějaké ty peníze, které následně investujete do vašeho dalšího vybavení.

Kvalita grafického zobrazení záleží pouze na výši vašeho hardware, například na mém Celeronu 300A s 64 MB RAM jsem si sice mohl zapnout maximální detaily, nicméně pro bezproblémový chod bych doporučoval pouze střední úroveň detailů. Jinak mě ale grafika spolu s animacemi (jak herními, tak renderovanými) příjemně překvapila, roboti parádně vybuchují a na pozadí běží animace v několika rovinách. Překvapivě se dá poslouchat i hudba, nejvíce připomínající motivy z postarší závodní hry *Megarace II*. Po několika misích ovšem zabředne a až tak skvělá vám připadat nebude - právě o tom si povíme v dalším odstavce.

Základní grafické a hudební atributy splnilo *HyperCore* docela slušně, jenže s hratelností se příliš dobře nevypořá-

Od *HyperCore* jsem očekával rozhodně trochu víc, i přesto mě dokázalo vcelku zabavit. Stýská-li se vám po starých herních časech, po klasických 2D arkádách, klidně si tuhle hru pořídte, v rozhodování vám snad pomůže i příznivá cena.

Ondřej „Vrahoun“ Zach

tec, která za pomoci násilí a teroru ovládá většinu známého vesmíru. Na odpor se postavila až odbojová pidi skupina *HyperCore*, dál již to zná asi každý.

Samotná hra mě přivítala líbivou akční stereo hudbou a očím lahodící animovanou sekvencí v solidní kvalitě, kterou bych na české poměry nečekal. Po výběru mecha a zapsání jména se konečně dostávám přímo do hry. Ovládám bojového robota létajícího prostorem (rozuměj po obrazovce), a zatímco screen plynule scrolluje zleva doprava, kosím spousty nepřátelských sond, vesmírných korábů a podobné havěti. Když se vynoří silnější nepřítel, scrolling pozvolna zpomaluje, až se nakonec zastaví úplně a hráč se tak může plně věnovat festovnější bitce. Hbité prstíky občas nestačí, a tak každému jistě přijdou vhod i nějaké ty bonusy v podobě štítu, energie či vylepšení zbraňových systémů. K ovládání bych podotkl, že vlnou většinu hry si vystačíte s kurzorovými šipkami a ukazováčkem na střelbě do jednoho ze dvou směrů. Oblíbenou zbraň si zvolíte hned na začátku, moc často se mi nestávalo, že bych měl

## plusy minusy

- relativní cena
- chvíli celkem zábavné
- koncepce-nepochopení principu arkád

## konfigurace

Výrobce	Zima Software
Distributor	JRC Interactive
Systém	PC CD-ROM, Win95
CPU	P 233
Paměť	16MB
Harddisk	100MB
Multiplayer	ano
3D	ano

## verdict

Hardwareově náročná, koncepčně zastaralá, graficky nezájemná... máme pokračova? Jinak docela solidní řežba.

score 60%

