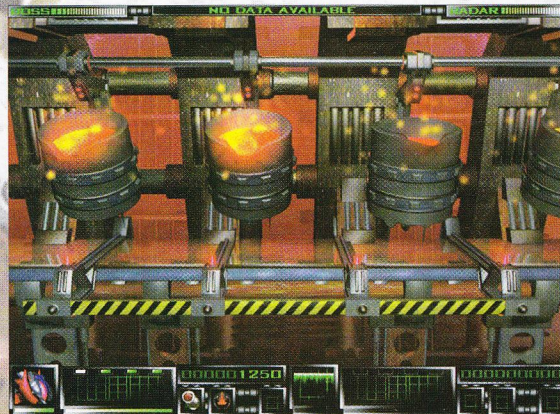


HyperCORE

TurboŘEŽBA



HyperCORE

Výrobce:

Zima Software

Distributor:

Zima Software

Internet:

-

Datum vydání:

březen 1999

V kostce:

- pěticídečková pařba
- klasická střílečka ve stylu Projectu X či Tubular Worlds

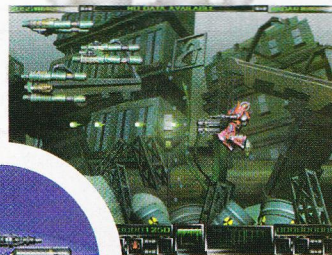
ko pařanovo je zalito slzou, když si vzpomene na skvostná léta palebně rolovacích akcí, kdy se Naše Malé Letadlo způsobem rolovacím šinulo po brilantních pozadích a urputně pájlo ze všech hlavních po nekonečných lavinách protivníků, snažících se rozfofrovat našeho ubožáka na cucky. Heroické to doby, kdy excelovala Amiga! Zatímco majitelé PC bojovali s DOSem, aniž tušili, že to je pouhé limbo před vlastním Infernem, amigáři si užívali výtečných řezeb a ne jeden obdivovatel klasiky tyto tituly radostně opečovává spolu s emulátorem svého oblíbeného kafemlejnku. Dnes se ale nosí 3D akce a reglitme strategie a podobnou střílečku v poslední době nezprodukoval absolutně nikdo.

Zima software připravuje pozoruhodnou reminiscenci na pozapomenutou párku, tentokrát ale pro PC a s mnoha zajímavými inovacemi. Jakožto velitel rebelské jednotky se musíte prostřílet skrz hordy nepřátel a vykostit i nejtěžší bossy. Na stylu těchto her se snad nedá objevit nic nového, řekl by nezaujatý přemýšlivce, ovšem: HyperCORE je pokusem o to, jak by mohla vypadat 2D/3D klasická střílečka po přidání nejnovějších technologií.

Hra běží v několika paralelních rovinách s různě scrolujícími úrovněmi pozadí, což dává hře nezvykle prostorový efekt. Jistě si pamatujete na něco podobného například z Worms, kdy různě se posunující kulisy hor dodá-

valy hře nový rozměr - nu, zde je něco podobného. Nedosti na tom, HyperCORE bude mít pozadí dokonce plně animovaná; zatímco rubete do nepřátel megapráskovými hyperkanóny, vzadu stále se něco proměňuje, rotuje a vůbec šmejdí; planety se točí; vidíte průlety kosmických lodí či meteoritů. Vypadá to mimořádně efektně, ale je otázkou, jak dobře se to bude hrát. Pozornost vyděšeného hráče se soustřeďuje na gigantický transportní raketoplán s kapacitou 100.000 mamutů, který nalétává na pozadí přímo na něj (a přitom je zdraví neškodný), a jaksi pomine obláček meteoritů, vyfabnuvší z pravé strany obrazovky (které jsou zdraví mimořádně škodlivé, víc než cigára a to už je co říct).

Požadavky hry HyperCORE se mají pohybovat kdesi v oblasti středně výkonných Pentii: zhruba P120 a 32 MB RAM při zachování efektů. Mnoha efektů, které zajišťuje speciální engine



PGCE, který se má starat o atmosférické a další efekty. Oko myslitelovo se zachmuřuje: A jak má být zajištěno tolik efektů v takto efektně plánované hře? Jednoduše: Pozadí mají být předrenderována a v pro počítač snadno stravitelné formě umístěna na CD. Na mnoho CD - HyperCORE má být totiž celkem na PĚTI nosičích!

Zajímá vás, jak tenhle projekt dopadne? Nás taky. Prozatím jsme zhlédli „work in progress“ a vypadá vešce, velice efektně. Zlí jazykové po zhlédnutí HyperCORE nazvali tento kus „hratelné intro“. Rozhodně pohled na všelijaké hemžení a neustálý pohyb, a to nikoliv drobků, ale gigantických objektů!, je mimořádně nezvyklý a do značné míry úžasný. Doufáme, že se zadaří, a HyperCORE pobeží ve vysoké kvalitě i na plánované konfiguraci, klasika jistě udělá radost většině z vás. A také doufáme, že hra bude nejen efektní, ale také výborně hratelná.

Michal Rybka

