

**J**aké to bylo milé a neskrývané překvapení, když se mi dostalo do ruky jedno opravdu staříčké SCORE. Pojdme se na něj společně podívat. Na obálce se píše číslo 1, leden 1994, ročník 1, cena 30 Kč. Prostě nádhera. Jestli vám to pořád ještě nic moc neříká, potom vezte, že se jedná o vůbec

OLINA POTUŽÁKOVÁ



ŽILO BYLO JEDNO SCORE!

první vydání vašeho oblíbeného časopisu, takové čerstvě narozené robě, co se zrovinka začalo rozhlížet a rozkoukávat po herním světě. Nicméně nezůstaneme jenom na přebalu a pěkně, alespoň po očku nakoukneme i dovnitř, je to zajímavý výlet do minulosti.

Tak tedy SCORE se narodilo, protože si začalo hledat svoje místo na slunci a začalo se vymezovat. První číslo k tomu nabízel hnedle 52 stran čtení, plných takových rubrik, se kterými se vesměs dodnes setkáváte, a tudíž je tak už dobře znáte. Tehdy k nim dokonce ještě přínáležely i recenze her na Segu a na Nintendo. Od těch dob SCORE trochu povyroستlo, respektive přibralo a ztloustlo až na dnešních 132 stran (včetně strany titulní) a ve zdraví se dožilo roku 2000. Chvilí jsem váhala uvést takové číslo jako nějaký velký či snad největší úspěch, a to poté, co jsem narazila na nejmenované aprílové vydání, kteréžto nabízelo dokonce 150 stran. Ale jak říkám, bylo to číslo dubnové, tudíž naprosto nedůvěryhodné a tolik stran rozhodně nemělo ani omylem. Naštěstí.

SCOREová pohádka nebo příběh, chcete-li vy odrostlejší, ale samozřejmě ještě není ani zdaleka, zdaleka u konce. Zatím se nacházíme asi tak v bodě zjištění, že Karkulčina babička má svátek (narozzeniny nebo bůhví co to vlastně slaví) a je potřeba vyrazit na cestu lesem, kde číhá zlovlný vlk. Zrovna taková pohádková paralela mi přijde nanejvýš optimistická (když k tomu neberu v potaz ony ukrutné, zlé, zákeřné - třeba serverské a podobné krutopříběhy se špatným koncem, co každé dítě spíš vyděsí, než uspí), protože nás může čekat jen dobré a nadmíru zajímavé vyústění.

Tenké, lehké a levné bylo to naše SCORE, říkáte si asi. Jenže co se nevyvíjí, je nudné a šedivé a změna je přece život. Zvláště v případě, když je to změna (snad) k lepšímu. A proto možná nebude od věci se občas vrátit k nějaké té pohádce, třeba o jednom časopise, vždyť na konci ní vlastně skoro vždycky jedli, pili, hodovali, a jestli neumřeli, žijí ještě dnes.



Technomage: Return of Eternity

Němečtí Sunflowers připravují akční RPG s trochu dětskou grafikou a zaprášeným příběhem, přesto si troufáme tvrdit, že při hře bychom se mohli parádně bavit. Začátek trochu připomíná Jak hloupý Honza vyrazil do světa, v roli mladičkého kouzelnického učně Melvina se vydáváte na pouť 50 lokacemi, které budou rozděleny do osmi vizuálně zcela odlišných světů. Na konci každého světa vás čeká boss, ten poslední se pravděpodobně bude jmenovat Mr. Zlo a jeho zničení přinese harmonii celému království.

Na cestě plně překážek, přišer, hádanek, questů a souborů vám bude často pomáhat Talis (docela sympatická holka) a samozřejmě vaše zbraně a magické schopnosti. Kromě dějové linky si budete moci zahrát i množství miniher, jako třeba závody na chrobáčích.



MRAZÍK

Jen stěžij najdeme někoho, kdo by o staříkovi s antiletlampou neslyšel

Bohemia Interactive připravují kouzelně kreslenou adventuru na motivy pohádky, která se na naše obrazovky vracela s pravidelností sportovních sérií Electronic Arts. Pokud se vám tento kousek líbil i na podesáté, jistě si Mrazíka nenecháte ujít. Grafika vypadá opravdu nádherně a všechny postavy určitě poznáte. Obzvláště Marfušín nevlastní otec vypadá stejně depresivně jako v televizní předloze. S Nastěnkou se vydáte za dobrodružstvím koncem října, pro tuto chvíli se rozloučíme stylovým: „Už je ti teplo, hošíčku?“

