

## ADVENTURE/ /RPG

Je s podivem, že jindy tak hojně zásobený předvánoční herní trh nám tento rok přinesl opravdu velice slabou nadílku atraktivních titulů. Jedinou výjimku tvoří geniální *Planescape: Torment*, který si bez jediné pochybnosti získá srdce všech vás, jež máte rádi správná RPG. Kromě recenze této fantastické hry si můžete ještě přečíst o dvou on-line hrách, konkurenstech slavné *Ultimy Online*, a dvou adventurách. Jedné ze světa *Star Treku*, druhé z doby předkolumbovské Ameriky. Kromě recenzí jsme pro vás připravili také několik dalších článků. Na CD najdete slibovaný návod na *Fausta*, na konci časopisu vás čeká návod na *Poldu 2*, a pokud byste měli problémy při hraní *Planescapu*, podívejte se do první části návodu od Honzy Kálala.

tomas\_varoscak@idg.cz

V tomto čísle:

### Planescape: Torment

Str. 56  
95 %

### Star Trek: Hidden Evil

Str. 63  
40 %

### Asheron's Call

Str. 64  
70 %

### EverQuest

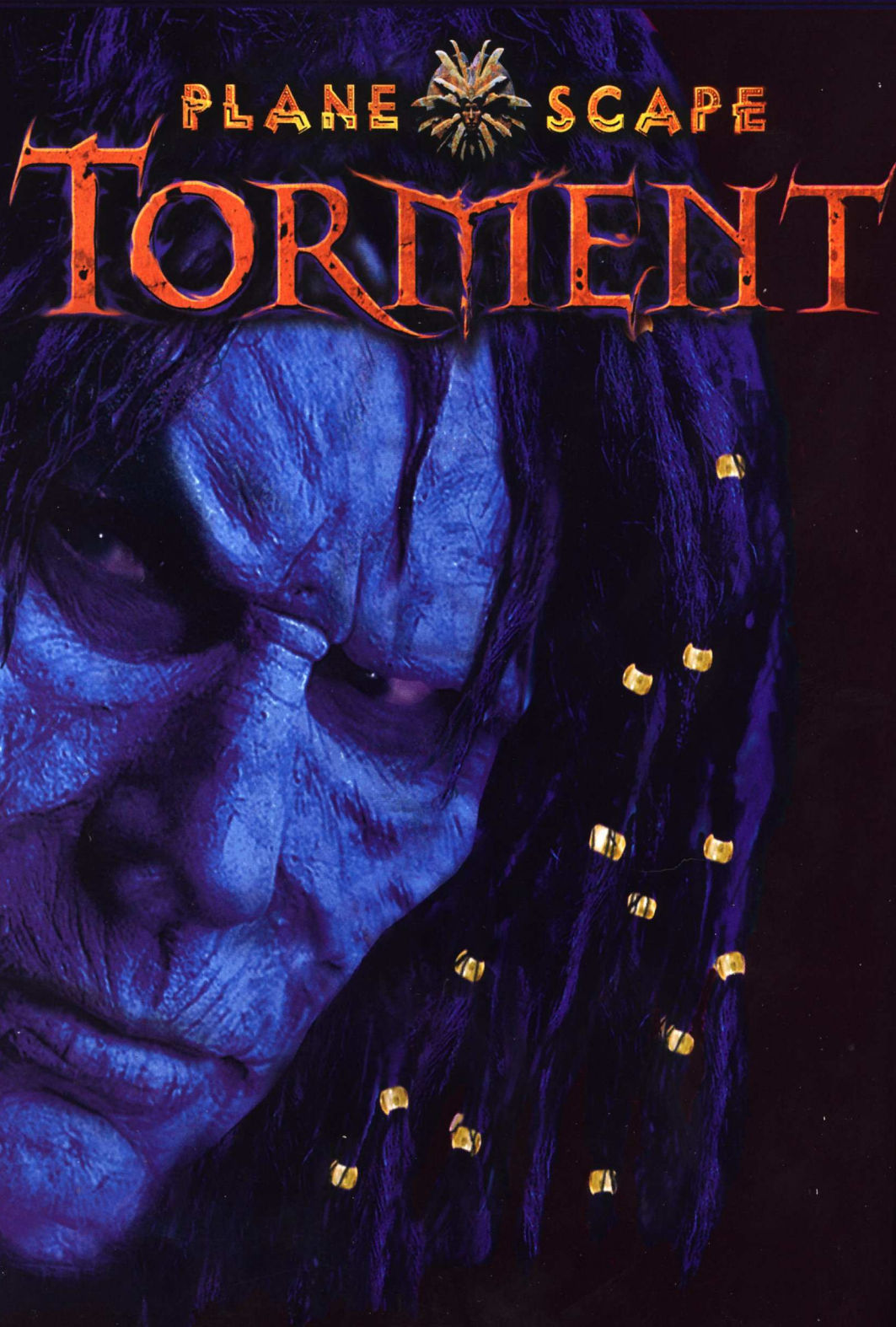
Str. 64  
80 %

### Aztec

Str. 68  
55 %

### Top 10

<i>Planescape: Torment</i>	nové 95 %
<i>Discworld Noir</i>	8/99 95 %
<i>System Shock 2</i>	9/99 90 %
<i>Revenant</i>	12/99 85 %
<i>Omikron</i>	12/99 85 %
<i>Faust</i>	12/99 85 %
<i>Nocturne</i>	12/99 85 %
<i>Polda 2</i>	13/00 80 %
<i>EverQuest</i>	nové 80 %
<i>Ultima IX: Ascension</i>	13/00 75 %



Řekl jsem Martě, aby se podívala do mých vnitřností, a ona po chvilce vyndala krvavé klubko, z jeho středu vyjmula malý prsten a zbytek strčila zpět do rozpáraného břicha. Já jen stál, pozoroval její ruce a potlačoval neuvěřitelnou bolest, která procházela mým tělem...



Otevřel jsem oči a ležel na kamenné desce jednoho z mnoha „operačních stolů“ Márnice. Nevěděl jsem, kdo jsem, kde jsem a co tu dělám. Stačil však jediný pohled na mé tělo, z něhož si nějaký „umělec“ udělal plátno a skalpelem jako štětcem na něj zachytil pochybný obsah své mysli, abych zjistil, že něco není v pořádku.

Okolo mne se plížily oživlé mrtvoly, svými hničícími hnáty se hrabaly v otevřených hrudních nebožtíků, kontrolovaly bezchybný chod přístrojů vhánějících do těl jakési balzamovací tekutiny a odvážely vybrakované corpusy vstříc rozevřeným náručím spalovacích pecí. Kromě nich tu však byl ještě někdo. Morte, mluvicí lebka. Po prvních slovech mi bylo jasné, že tenhle zlomek bytosti je se mnou spjat pevněji než jen náhodným objevením se na stejném místě.

A tak jsem se jal prozkoumávat Márnici. Povzbuzován ohydným skřipáním zrezivělých koleček pojízdných stolů, praskotem spalujících se těl a funěním rozpadajících se nemrtvých sloužících tajemné sektě Dustmanů v šedých pláštích jsem prošel márnici, seznámil se s Dhallem, umírajícím starcem sedícím před obrovskou knihou, do jejichž zažloutlých listů vpisoval jména mrtvých, a s několika Dustmany, kterým jsem hbitě mezi řečí lámal vazy, aby neupozornili strážce. Potkal jsem také duši dívky Deionarry. Tvrdila, že jsem ji kdys miloval a že jsme zemřeli spolu. Já se ale díky své nesmrtnosti vrátil zpět a ona na mne čeká mezi mrtvými. Konečně alespoň trochu světla do mé temné minulosti. Víc se určitě dozvím za zdmí Márnice. Otevírám tedy obrovská vrata a dívám se na Sigil – město, svět a křížovatku cest. Každý objekt zde může být portálem do jiného světa a každická myšlenka klíčem. A tak já,



Bezjezenný, sestupuji po schodech a kráčím vstříc svému osudu...

Black Isle Studios, Bioware a Interplay jsou firmy, jejichž jména figurují na rodném listě hry *Planescape: Torment*. Zatímco role Interplay jakožto distributora je poměrně jasná, zbylé dvě firmy obestírá mlha.

Nejpravděpodobnější je varianta, že Black Isle Studios naprogramovali hru na enginu od Bioware. Zbytek jsou pouze dohady. Každopádně na slávě nikdo z tohoto trojlístku neztratí. *Planescape: Torment*, nové dílko s nímž se budete mít šanci záhy seznámit, je totiž geniální, svým způsobem revoluční a hlavně magneticky přitažlivá hra. Je to pohled zpátky, vzpomínka na starou školu hratelnosti, žebřík do výšin, kam hry jako *Revenant* nikdy nevyšplhají. Pokud se rozhodnete *Planescape* zkusit, připravte se, že jeho kouzlu podlehnete. V práci si raději vezměte volno, přítelkyni (manželce) kupte dárek nebo alespoň kytku, sbalte počítač a věci na několik dní a odjeďte na chatu. Až se ponoříte



do téhle hry, poznáte proč.

Nákres *Planescape: Torment* by vypadal asi jako koule složená z několika vrstev. Tou první svrchní čili pláštěm by byl engine a technické zpracování. Ty by zahalovaly a obepínaly prostředí, v němž se hra odehrává. Pod touto slupkou zvanou kůra by se schovávalo jádro – komplexní, rozvětvený příběh, a úplně uvnitř, skryta očím nedočkavých a nedotčena očekávající příchod trpělivých, by se nacházela pointa. Pojďme nyní rozebrat tenhle hlavolam dokonalosti na jednotlivé části.

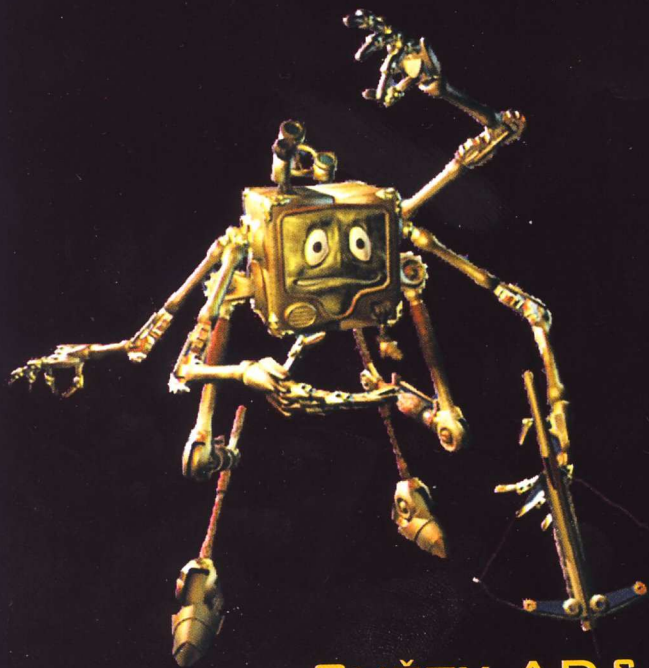
S příchodem *Baldur's Gate* se ve světě RPG objevil nový 2D engine s izometrickým zobrazením. Infinity, jak jej tvůrci z Bioware nazvali, měl při svém zrodu, po vzoru každého novorozence, několik neduhů. Některé z nich, jako např. špatně naprogramované hledání cest, jsem nastínil v recenzi na *Baldur's Gate* v GameStaru 2/99. *Planescape: Torment* využívá stejného enginu, ale oproti BG doznal Infinity změn k lepšímu. Týkají se prakticky většiny věcí, které jsem měl při kritice na mysli.

Postavy sice mají občas problémy s nalezením optimální cesty mezi dvěma body, obzvláště v podzemí, ale při problémech si rychle dokáží poradit. Navíc protentokrát, v *BG II* to opět nepůjde, je možné i běhat, čímž se radikálně snižuje doba potřebná k překonání vzdáleností. Novinkou v enginu je použití tzv. plovoucího textu (text přímo v herním okně) a menšího akčního okénka, které využijete obzvláště v soubojích. Jistých změn se dočkal i deník, v němž přibyla část o přisěrahách a splněných a zadaných úkolech.

Audiovizuální kabátec enginu doznal také jistých změn. Podle mého skromného názoru se trochu liší proporce objektů ve hře.







## SVĚTY AD&amp;D

## Forgotten Realms

Svět středověké fantasy, ale též svět intrik a diplomacie, kde magie spíše jen dodává kolorit klasicky středověkému pojetí reálií.



## Greyhawk

První svět stvořený pro AD&D. Již více jak 20 let (!) vycházejí doplňky, které popisují zemi Flanaess od Barbarského severu po Spálenou zemi na jihu, od Velkého Království na východě po zemi Baklunish na západě. Klasičtí hrdinové, klasické zápletky, prostě klasika.



## Ravenloft

Svět hororu, hrůzy a děsu. Místo elfů a trpaslíků upíři a vlkodlaci, vše zasazené do goticky pochmurného prostředí ruin, hřbitovů a opuštěných hradů.



## Planescape

Velmi neobvyklý a fascinující svět, kde spíše než o světě hovoříme o „všehomíru“, protože Planescape popisuje nejen svět reálný, ale i světy astrální a éterické. Tady myšlenky, přání i tužby nabývají fyzického rozměru stejně jako meče či štíty.

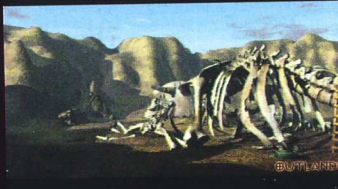


## Dragonlance

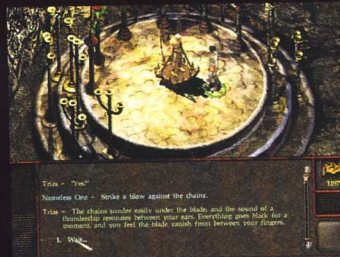
Vzpomínáte na *Pool of Radiance*, *Champions of Krynn*, *Death Knight of Krynn* či *The Dark Queen of Krynn*? Tyto skvělé RPG z dílenSSI pocházejí právě z tohoto světa, který asi nejlépe vystihuje přídomek „heroická fantasy“.



V případě nějaké nejasnosti, zádrhelu či problému technického rázu zkuste poslat svou připomínku do diskuzního fóra <http://feedback.interplay.com/torment/index.html>.



Zvětšily se jak postavy, tak i domy a jiné „dekorace“. Výsledek je zářející v pozitivním smyslu.



9/99, nebo do tabulky od Karla Papíka, která se přidavnými světy AD&D zabývá.

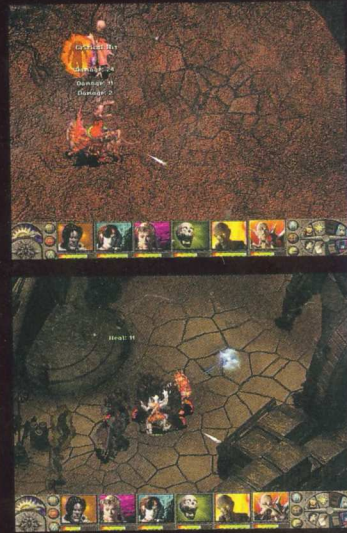
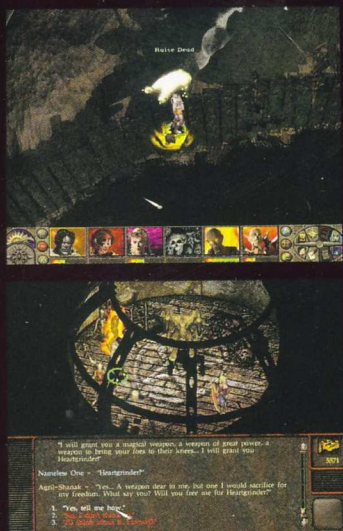
Propracovanost detailů i těch nejméně důležitých objektů a lokací je úžasná. Všude postávají nebo se procházejí lidé a zvířata, žádná plocha na obrazovce není odbytá. I obydlí těch nejobyčejnějších tvorů jsou plná rozličných předmětů. K tomu všemu se vám do uší derou zvuky charakteristické pro to které místo. Na tržišti je pravý ryk, ve slévárně buší kladiva a v hospodě slyšíte nesrozumitelnou směsicí hlasů, z nichž čas od času jeden překřičí ty ostatní. Hudba je správnou kulísou, která nenarušuje vizuální vjem, ale kráčí mu v patách a jen občas vystrčí růžky. A rozehraje-li se naplno několik dramatických tónů, znamená to, že se k vám blíží nebezpečí, že vám někdo chce ublížit.

Název *Planescape: Torment* znamená dvě věci. Každé ze dvou slov charakterizuje jinou část hry. Pro nás je zatím důležitá ta první, před dvojtečkou. *Planescape* je jakési rozšíření pravidel AD&D. Nový svět pro ty hráče, kterým nestačí staré dobré *Forgotten Realms* se svými elfy, trpaslíky, hobity a jinou havětí, která na nás kouká z každé hry, jenž má něco společného s AD&D. V *Planescapu* neplatí spousta zažitých pravidel, žijí zde jiné bytosti a fungování světa se neřídí jen fyzikálními zákony. Pokud byste o *Planescapu* chtěli vědět víc, nahlédněte do rámečku u preview v GameStaru

Využitím *Planescapu* ve své nové hře udělali Black Isle Studios pomyslný krok do neznáma a jali se obydlet neprozkoumané území. Pokud mne paměť neklame, *Planescape: Torment* je první počítačovou hrou z tohoto světa a jednou z mála her vůbec, které opouštějí *Forgotten Realms*. Co z toho plyne? Především originalita. Jak prostředí, tak chování tvorů i vlastností předmětů. Mluvicí lebku a kouzelné zbraně byste možná ve *Forgotten Realms* našli, ale tvory jako jsou baatezu, abishai či lim-lim asi těžko. Stejně tak zákony, které zakazují jejich společnou komunikaci, a válečné konflikty, jež spolu vedou. Asi těžko byste našli trpaslíka, jehož sekýra mění tvar a vlastnosti podle nálad a zkušeností jejího majitele. A stejné problémy byste měli s hledáním paralelních světů, jichž je v *Planescapu* spousta. Vzhledem k tomu, že je to jen rozšiřující svět AD&D, platí zde většina známých pravidel. Postavy mají své statistiky, povahové vlastnosti, odolnosti a oblíbené zbraně. Mají také povolání a z nich pramenící různá omezení. Jsou tu kouzla známá i nová, charakteristická pro svět *Planescapu*. Prostě herní systém funguje jako v *Baldur's Gate*, jen s malými rozdíly.

Charakterizovat atmosféru AD&D světa *Planescape* nemohu, neboť ji neznám, ale mohu vám





přiblížit tu část, se kterou se seznámíte ve hře. Prvotní charakteristikou je všudypřítomná, ale postupem času slábnoucí dekadence. Ať už reprezentovaná morbidností Márnice, stylem života v nižších vrstvách Sigilu, nebo zvrhlostí některých postav, je téměř všude. Vždyť i hlavní hrdina Bezejmenný si nechá vytrhnout oči, přerovnat vnitřnosti v těle a prohání se po světě s paží, kterou našel v jedné z katakomb, mlátí s ní své protivníky, aby nakonec zjistil, že ta paže patří, nebo alespoň patřila jemu. Druhou věcí, kterou v sobě má každý z obyvatel *Planescapu*, je jakási zloba, špatnost a prolhanost. Málokdo vám řekne celou pravdu a nejzajímavější příklady jsou váš kamarád Morte skrývající pravdu za lhaním a přetvářkou, stařec Pharod nesoucí těžké následky svých hříchů a božské stvoření, padlý anděl Trias, který vaše utrpení využije ke své pomstě a pod rouškou krásy a nevinnosti vás přiměje ke svému osvobození, přičemž jako odměnu vám dá jen část hledané informace. Soubor s ním v ulicích města zrádců Crestu je jen náležitým vyvrcholením jeho pohnutého osudu. Atmosféra *Planescapu: Torment* je vesměs zkažená, a musím přiznat, zpočátku mi to i vadilo. Nebavilo mne povídat si s nemrtvými, jejich otrokáři, ani s tou sebrankou za branami Márnice. Postupem času jsem se však do hry vžil natolik, že jsem špatnost přestal vnímat a dostala se mi pod kůži jako součást světa, v němž jsem se pohyboval.

*Torment* znamená muka, trápení. Druhá část názvu přesně vystihuje duševní stav hlavního hrdiny. Probouzí se v márnici obklopen mrtvolami. Pokolikáté už asi a proč si nepamatuje nic z toho, co již tolikrát prožil? Otázky se zahřívají do mysli a trápení ho může zbavit jen jeden člověk. Cesta k němu je však dlouhá a ani on nezmůže víc, než poslat ho za jinými. Mezitím se ale objevují další fakta. Noví lidé, které nikdy neviděl, jej poznávají a dávají mu předměty, jež u nich kdysi nechal. Další a další otázky, další a další muka. Prázdna hrobka muže beze smrti, pasti nastražené jeho předešlými inkarnacemi a stíny. Stíny všech, které zabil, ho pronásledují. A nakonec ta Otázka, pro niž umřely stovky mužů. Co může změnit povahu člověka?

A tak Bezejmenný putuje světem od čerta k ďáblu a hledá odpovědi. A když je konečně najde, putuje za dalšími. Lidé, kteří mu pomáhají, nedají nic zadarmo a jiní ho chtějí zabít. Své prsty v tom má láska, touha po moci a zloba. Nad tím vším se vznáší nejasný obraz bytosti vládnucí Sigilu. Lady of Pain. Jak výstižné jméno pro nádhernou bytost s tváří plnou ostrých čepelí. Málokdo ji viděl a kdo okusil její zlobu, už nikdy nebude spatřen. Jaká je její role v tom všem?

*Planescape: Torment* má unikátní příběh. Bezejmenného údělem je nesmrtelnost a s každým

zabitím se probouzí bez jediné vzpomínky na to, co prožil. Hledání smyslu života, pravdy, pomsty, to všechno tu již bylo. Ale kdo hledá smrt? Smrt jako vysvobození z nekonečného života plného psychických muk? Rozmotávání klubka nejasností je tak dokonalé, že jen málokoho přestane tahle cesta bavit. Navíc příběh není striktně lineární, ale odvíjí se na základě vykonaných činů a především dialogů. Směr odvíjení je stejný, konec a cesta k němu však

může být trochu odlišná u každého z vás. Je to jako ve *Falloutu*. Musíte si dávat pozor na každé slovo. Nemusí vám totiž utéct jen okrajová informace, ale také důležitý fakt nebo akce. Pokud budete správně volit dialogy, můžete získat obrovské zkušenosti, vzácné předměty, ale také trvalé bonusy k vašim statistikám. Od těch se zase odvíjejí vaše schopnosti. S vyšší inteligencí budete lépe odhadovat správné odpovědi, s vyšším charismatem zalžete





lidem bez jediného uzardění a oni vám uvěří. Takže pozor! Nejde jen o pár zkušeností. Správná volba je přímo vítální pro ideální vývoj příběhu. Vždy je tu samozřejmě druhá cesta, ale ta může být zapeklitě těžká!

Obtížnost a rozložení RPG elementů je dalším z mistrovských kousků ve hře. Hned v úvodu zapomeňte na nudné procházení obrovských plání, jako tomu bylo v BG. *Planescape: Torment* se odehrává ve městech, budovách, podzemních katakombách a sem tam se dostanete na nějaké odlehlejší, nepříliš velké prostranství. Hlavní náplní hry tedy není prozkoumávání a boje, ale především hledání těch správných lidí a plnění jejich úkolů. Někam zajít, něco přinést, někoho přemluvit, zdiskreditovat, zabít. Tohle platí hlavně pro první dvě třetiny hry, kde boje nejsou zas až tak časté. Možná, že některým z vás to bude vadit, ale pro mne bylo příjemnější sloužit ostatním, a vypracovat se tak na úroveň, kdy se pro mne staly souboje zábavné. Gejzíry kouzel, říčnění magických zbraní a ryk umírajících nepřátel se naplno rozehrají až ke konci hry. Můžete se ale připravit, že si užijete víc, než by bylo zdravo. I můj nejlepší bojovník Dak'kon, jehož AC-10 bylo opravdu impozantní a jenž mi sloužil jako štít, dostával nepříjemně na frak. Chvillemi jsem propadal bez naděje, ale nakonec se ukázalo jako nejlepší řešení řádné užívání všech dostupných strategií. Za jednu z nejlepších považuji kombinaci Morteheho speciální schopnosti nazvané Litany of Curses a hromadného útoku. Zatímco oběť pronásleduje nadávky chrlící lebkou, ostatní ji obklopi a buší do ní, čím se dá. Oběť však do posledního dechu nedbá ran a snaží se potrestat troufalého posměváčka.

S obtížností tak trochu souvisí i nevyrovnaná účinnost různých zbraní. Kdo z vás hrál *Baldur's Gate*, určitě si vzpomene na obrovskou výhodu luků nebo na rozdíly mezi účinností mečů a sekyr, nožů či kyjů. V *Planescape: Torment* se s touto chybkou nesetkáte. Luky tu pravidelně nejsou (našel jsem



obchod se šipkami do kuše, ale kuši tam neměli) a meč má pouze Dak'kon. Jeho zbraň si ovšem žije vlastním životem, a tak se nedá úplně přesně říci, že by šlo o meč.

Když jsem na začátku zmiňoval drobné odlišnosti pravidel *Planescapu: Torment* od těch nám známých, měl jsem na mysli především předměty a jejich vlastnosti. Tak například brnění je ve hře opravdovou raritou. Zbroj zakrývající trup (helmy, rukavice ani nic jiného nejsou k mání) můžete sehnat pouze pro dvě postavy. Bezejmenný nic neoblékne, helma pro Morteheho neexistuje, Dak'kon má své brnění a na Ignusovi by asi vše



AD&D ELEKTRONICKY

Pokud byste měli zákysový problém, zkuste nepříliš komplexní, ale přece jen užitečný návod na stránkách <http://www.angelfire.com/games/torment/walkthrough.html>

**AD&D Core Rules 2.0**  
Základní set pravidel pro AD&D na CD



**AD&D Core Rules 2.0 expansion**  
Rozšíření základních pravidel



**AD&D Dragon Magazine Archive**

250 čísel magazínu Dragon na jediném CD, všechna čísla za posledních 25 let.



**Baldur's Gate**



**Forgotten Realms Interactive Atlas**

Interaktivní atlas, přes 500 map podzemí, měst i hradů.



**Baldur's Gate II: Shadows of Amn**





Na interplayovském fóru jsem se dočetl, že při zabití Morteho v Márnici dostanete 1 000 000 zkušeností. To stojí za pokus...

sořelo. Stejně tak je to i se zbraněmi. Některé postavy prostě do ruky nic nevezmou a ty ostatní mají svou oblíbenou zbraň. A tak je vše, co vidíte v regálech, určeno Bezejmennému. Na co je mu ale sekýra či meč, když není bojovník...

Klasické předměty tedy v *Planescape* příliš nebudují. Místo toho zde naleznete spoustu prstenu, náušnic, nějaké náramky a tetování, jež mají téměř stejnou funkci jako ostatní cetky a na těla členů družiny můžete namalovat až tři různá. Obzvláště bizarními předměty jsou magické oční bulvy a kouzelné vnitřnosti, které si můžete obmotat kolem zápěstí.

Co ještě dodat? Snad abyste se nelekli začátku hry. Tradiční tvorba postavy se totiž nekoná a na vás je pouze rozdělit volné body mezi sílu, inteligenci, obratnost, moudrost, konstituci a charisma. Jméno vás nemusí trápit, pohlaví je přežitek. Povaha určí vaše chování v průběhu hry. A povolání? Budete tím, čím se necháte naučit. Bojovník, mág, zloděj či kněz? To je na vás. Nemusíte se ale bát, ve vaší družině budou rovnoměrně zastoupena všechna povolání, takže vybírejte podle libosti. A ještě jedna věc! Ve hře je sedm, možná osm postav, které se k vám budou chtít připojit. Ne všechny však najdete hned v Márnici. Minimálně do poloviny hry se

budete muset spokojit jen s několika členy.

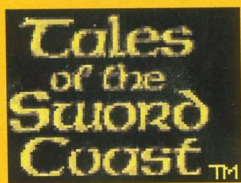
A já? Já stojím na posledním schůdku a pomyslenu rukou se téměř dotýkám kliky dveří, za nimiž čeká rozuzlení celého příběhu a vysvobození z kletby. Ve chvíli, kdy čtete tyto řádky, jsem už možná svému Bezejmennému našel identitu, scelil jeho rány a vrátil mu zpět právo na smrt. Ale možná také ne, možná čeká na svůj osud dál, ale já vím, že na něj nezapomenu a že mu určitě pomůžu. Příliš dlouho jsem s ním běhal po Sigilu, pečlivě vybíral každé slůvko, které vypustil z úst, a hlídal jeho zizvený zadek, než abych se na něj prachspřstě vykašlal.

Programátorskému týmu Black Isle Studios se povedl opravdu vynikající kousek. Rok od vydání *Baldur's Gate* (ať již byl jejich podíl na téhle hře jakýkoliv) přicházejí s další znamenitou hrou a pro mnohé včetně mne tím *BG* překonávají. *Planescape: Torment* je unikátní RPG z originálního prostředí, s neuvěřitelně propracovaným a neokoukaným příběhem, jedinečně vyváženými elementy bojů a questů a množstvím inovativních prvků, kterých si, pokud nebudete dávat na tyhle drobnosti pozor, ani nevšimnete. Uvážím-li, že na příští rok chystají spolu s Bioware *Icewind Dale* a dvojku *Baldur's Gate*, a představím-li si



### Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Datadisk k *Baldur's Gate* (Interplay)



### Planescape: Torment

Počítačová hra (Interplay)



### Icewind Dale

Chystaná počítačová hra (Interplay)

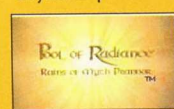
### Neverwinter Nights

Chystaná on-line 3D počítačová hra (Interplay)



### Pool of Radiance II: The Ruins of Myth Dranon

Chystaná počítačová hra (SSI)





## Planescape: Torment

**Výrobce:** Black Isle Studios (Bioware)  
**Vydavatel:** Interplay  
**Minimum:** P 200 MMX, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 650 MB  
**Doporučeno:** P II 266, 64 MB RAM, 8x CD, HDD 800 MB  
**Multiplayer:** ne  
**3D akcelerace:** ne  
**Verdikt:** Vylepšený engine *Baldur's Gate*, dlouhé dialogy *Falloutu*, nádherná grafika a úžasný příběh. Těžko mohu v těchto několika řádcích říci víc. *Planescape: Torment* se musí vidět.

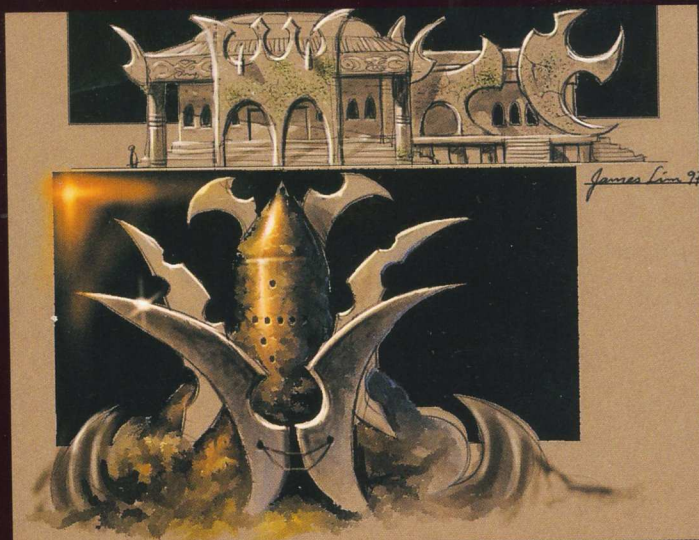
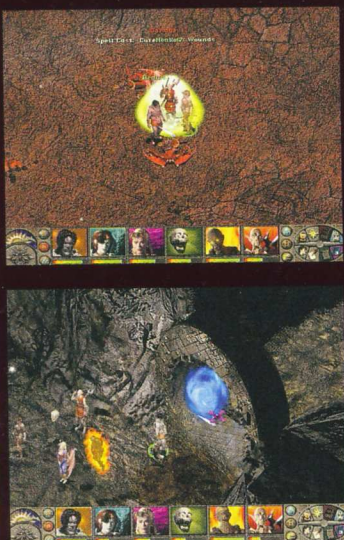


### Devadesát pět

tyhle hry ve světle jejich dosavadní práce, pak mi přebíhá mráz po zádech a zmocňuje se mne nepotlačitelná chuť přesunout se časem co nejbližší termínu jejich vydání.

Proč na konci téhle recenze neuvidíte zlato, vavříny a kulatou stovku? Můj osobní názor je, že neexistuje hra, která by si zasloužila stoprocentní hodnocení. Odhlédněte od toho, že hry jsou jen náhražka reality a jejich fungování není nikdy perfektní, a podívejte se do svého svědomí. Hráli jste někdy hru, k níž byste neměli jedinou výtku? Ani tu nejmenší. Pochybuji! A v tom je ten háček. Ať již absence multiplayeru, která je pro mne opravdu zanedbatelná, nebo zbytečné opakování dialogů či nemožnost zkoumat svůj inventář při obchodování, to všechno jsou chyby, které degradují výsledné hodnocení. Stejně jako bájný Excalibur čekal na jediného muže, který jej vytáhne ze skály, tak i u mne čeká stovka na perfektní hru. Jedinou a dokonalou. A tak i když jsem se s *Planescapem* bavil tak, jak už dlouho ne, a v mém podvědomí stovka dřímá, v rámci objektivitu ji prostě neudělím.

Tomáš Varoščák  
9 0481



### ÚHEL POHLEDU

Klasické RPG hry jsou o bojích, hrdinských činech, pokladech a toulkách přírodou. *Planescape* je jiný, alespoň v podání svého počítačového zpracování. Hned v úvodu mě zaujalo celkové záhrobní ladění. Jak píše sami autoři, smrt zde není otravnou minutou mezi nápisem „game over“ a nahráním uložené pozice, ale slouží tu pro posun děje a mnohdy též jako řešení zdánlivě nemožných problémů. Vzhledem k tomu, že už jsem měl s mnoha RPG hrami, jak stolními, tak počítačovými, tu čest, zarazila mě tvorba postav. Snad vůbec prvně při ní nemá žádnou váhu prvek náhody (= ekvivalent hodu kostkou) – člověk může jen pozměnit pevné počáteční hodnoty jednotlivých atributů. Co se četnosti soubojů týče, je můj názor takový, že pokud by jich zde bylo více, působila by hra živějším dojmem. Právě to ale možná autoři nechtěli. Mné osobně ponurá atmosféra hry zatím úplně nesedla, ale uvidíme, třeba jí časem přijdu na chuť.

Jan Káral