

Dámy a pánové, vítáme vás při slavnostním odhalení Beholdera III. Je úchvatný, skoro ničím se sice neliší od dílu předchozího, přesto však ho všem milovníkům dungeonů doporučujeme. Naleznete v něm nové příšery, nová kouzla, novou grafiku, složitou zápletku a hromadu exteriérů. Kupte si Assault on Myth Drannor od firmy SSI, kupte si Beholdera III, kupte si..." Takovéto a jiné pochvalné nápisy uvidíte na firemních prospekttech tohoto očekávaného projektu. Euforie je samozřejmě přehnaná, ale na každém komerčním šprochu pravdy trochu. Hlavně pro nemilovníky dungeonů si na tohle dílko trochu posvětime, jelikož pravý milovník tohoto typu her právě sedí a EOB III hraje, není třeba mu jej doporučovat či hanět, nemělo by to žádný smysl. Čím začít? Třeba srovnáním. Díly předešlé jsou mezi českými paňany notoricky známe. Závěrečná část trilogie je vlastně část druhá, oblečená do kabátů lepší grafiky, lepšího zvuku a jiných vylepšovaček starých nápadů, však to již známe. Příběh hry se odehrává v údolí Shadowdale. V manuálu je rozveden do perfektní fantasy povídky, která vás uvede do atmosféry hry jako nic jiného. Dokonalé zpracování příběhů a prostředí je typickou předností firmy SSI, vzpomeňte si například na Veil of Darkness. Ale zpět k příběhu: Stinné údolí (Shadowdale) je svědkem zvláštního soužití dvou lidských kultur. Městečko Věží je obýváno lidmi, za řekou Ashabou leží uprostřed temných lesů bývalé město elfů, nyní v rozvalinách, zvané Myth Drannor. Jeho obyvateli jsou příšerky všeho druhu, dominují hlavně zombie a zlé přírodní úkazy jako vodní stvoření, kamenní obří, bahnitě slizy, prostě kompletní směsice národů temna. Sušák se, že těmto stvůrám vědodí ďábelský liché (čti "lič", od slova Lichen - lišejník, znamená něco na způsob hrozně mazané žijící smrtky oslzlé věkem a znalé kouzle). Vaše jméno je Delmair a do Myth Drannoru se vydáváte pomstít smrt svého otce, pobízen obyvateli lidského města. Kouzelník vás teleportuje na hřbitov padlých bojovníků, nedaleko Drannoru. Musíte se dostat na zoubek zlého smrtáka, zabít ho a s pusou dokořán zjistit, že jste tím



EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR

Beholdera III vůbec nedohráli. Ano, tato hra je rozsáhlá. Je o trochu větší, nežli díl předchozí, ale opravdu jen o kousek. Tvzení na obalu hry, že je hra dvakrát tak rozsáhlejší, je komerční lež. Hra není sice žádná extáze co do rozlohy jako šilené Wizardry VII, ale chování si užijete dost a dost. Jak jsem již poznamenal, začínáte na hřbitově. Vaše putování povede do mauzolea, budete si prosekávat cestu hustým lesem (občas se poplazíte u mezi kořeny), až nakonec dorazíte do Myth Drannoru. V rozpadlém městě jsou dva temné zámky - mnišský Temple of Guilds a zámek boha zla zvaný Lathander. Všechny úrovně hry, kromě lesa, jsou z neznámých důvodů zpracovány do stejné velikosti - 30x30 dungeon čtverečků. Je jich poměrně hodně a časem vás omrzí je mapovat. Od toho jsme tu my a náš kompletní návod (viz

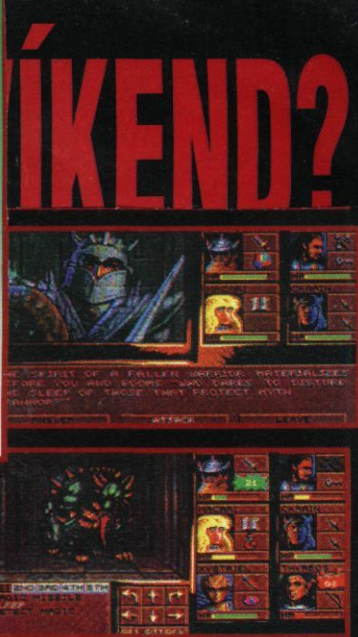
návodová část). Bez jakéhokoliv tréninku jsem hru dohrál za tři týdny pohodového paření. Je trochu podobná Black Cryptu, ale to PCčkářum nic neřekne, jenom chci probudit amigáče. Grafika je docela hezká, ale přilíš se opakuje. Zvuky jsou perfektní, obtížnost tak akorát, vaši nepřátelé jsou roztomilí a je jich spousta. Je tu však jeden opravdový problém. Z naprosto neznámých důvodů byl Beholder III naprogramován pro PCčka 486 a 586. Je to tak trochu paradox, protože valná většina hráčů má PC 386 ať už SX či DX a hra typu dungeon parametry 486 vůbec nepotřebuje. Je prostě špatně programově zpracovaná. Jediným a zároveň nezvratným důkazem tohoto tvrzení je skutečnost, že EOB 3 je vskutku pouhý variace na EOB 2, který neměl s rychlostí vůbec žádné problémy. Majitelé PC 386/33MHz

Název hry: **Eye of the Beholder III**
Firma: SSI
Rok výroby: 1993
Typ hry: **dungeon**
Na počítač: PC
Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost: **normální**

Originalita	60	XXXXXXXXXXXX
Zábava	74	XXXXXXXXXXXX
Prostředí	74	XXXXXXXXXXXX
Grafika	75	XXXXXXXXXXXX
Hudba	--	
Efekty	89	XXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 74%

Poznámka: Jsme zvědaví na amigáckou verzi.



(jako např. já sám) budou totálně znechucení neustálým nahráváním. To, že mám ve svém PC 4 MB paměti a smart drive (jak je doporučeno v manuálu) mi ale vůbec nepomohlo. Hra samotná se nahrává skoro pět minut! Každé smátnutí po nové věci se nahrává, každé koulo se nahrává, každá příšerka se nahrává. Skutečnost, že vypnete poměrně složitě samplované efekty nehraje prakticky žádnou roli a přecházíte-li z jedné úrovně hry do druhé, můžete jít na kafe. Je to velká ostuda firmy SSI, na kterou paňani beholderů, kteří zrovna nemají po ruce šedesát tisíc na PC 486 DX, jen tak nezapomenou. Ale i tak jsem hru dohrál, prostě mi to nedalo. Není vůbec špatná, paňte ji. Občas si sice trochu počkáte, ale nebudete litovat.

ANDREW