

MINIRECENZE

POPRVÉ V EXCALIBURU! MINIRECENZE SE BUDOU TÝKAT PŘEDEVŠÍM HER, KTERÉ NEPOTŘEBUJÍ DLOUHÉ RECENZE NEBO NEPATŘÍ MEZI TY NEJLEPŠÍ.

Psygnosis: **BOB'S BAD DAY**

Psygnosis je zde s hrou Bobs Bad Day. Hlavní hrdina je Bob, který jednou šel jen tak na procházku a zlý čaroděj ho zaklel do koule. Jediný způsob, jak se zachránit, je projít rovných 100 úrovní a čaroděje porazit. Nebude to snadná cesta.

Jak známo, koule se koulí a o to v této hře jde. Boba vidíte ze strany. Pokud má normální gravitaci, samozřejmě padá dolů. Jak s ním jen trochu pohnete, celé bludiště se začne otáčet. Samozřejmě, že takto by byla hra moc jednoduchá, proto na chudáka Boba čekají velké nástrahy, jako jsou změny gravitace, přemístovadla, ozubená kola, magnety, nepřátelské koule... Sednete-li k této hře poprvé, vezměte si s sebou prášek na bolení hlavy. Budete ho potřebovat. Po chvíli točení bludiště se s vámi začne točit celý svět. Projít tuto hru byl tuhý oříšek, ale podařilo se to. Musíme Psygnosis pochválit za něco nového na naší excaliburovské půdě. Snad se jim za to odvděčím vysokým počtem bodů u kolony originality. -RIP-

Amiga. PRO: Originální nápad, rychlá grafika.
PROTI: Velká obtížnost.
76%

Markt und Technik, 1993: **HERMETIC**

Daleko od planety Země obíhá planeta Hermetic, jejíž energetický systém je v kolapsu. Byl zapnut nouzový systém a krizový štáb se pokouší najít východisko. Čtyři piloti byli posláni, aby našli novou planetu, kam by se obyvatelé Hermeticu mohli přesídlit, ale neuspěli (jak jinak). Mezi tím kapitán Hermes (známý to dobrodruh) letí k orbitální kosmické stanici, kde se dovídá o HAAGu, ráji hazardních hráčů.

Rozhodne se do HAAGu letět a tam hrát o novou technologii výroby energie. Vyhraje-li, získá ji, prohraje-li, lidé z Hermeticu se stanou otroky. Dostává svolení vlády a odlétá do HAAGu. Zde "čirou náhodou" potkává Crowina, Vládce HAAGu. Crowin mu řekne, že když chce získat novou technologii, musí hrát hru HAMM (HAAG'S AGGRESSIVE MANEUVER-MOON) a vyhrát! Proto se Hermes (jak ti jistě došlo, jsi to ty) vydává na HAMM. Tolik úvod.

Samotná hra se skládá ze šesti levelů, z nichž každý obsahuje tři sublevely. Když se ti podaří zdolat level, musíš bojovat proti závěrečné obludě (obludám, jak to již bývá!). Když porazíš všechny příšerky, tak se dostaneš do bonus levelu, kde si můžeš zahrát jednu ze tří klasických počítačových her (Breakout, Pacman, Space Invaders). Jsi-li úspěšný, získáš nějaký ten život navíc. Po úspěšném projití všech levelů tě čeká zasloužený odpočinek a nehasnoucí sláva za záchranu planety.

Hermetic je běžná střelicečka typu Catalypse, R-Type, Armalyte a jim podobným. Má docela slušnou grafiku a ani hudba není špatná. Velice se mi líbilo, že hra má v sobě zabudovaný speed loader (ty doby, kdy jsme čekali na doložování části hry 5 nebo více minut, jsou nenávratně pryč!). Nelíbilo se mi ale, že horní polovina tvé lodi nemá naprogramovanou kolizi s objekty na obrazovce, zato spodní část je citlivá až příliš. Dost dlouho mi trvalo, než jsem přišel na to, že musím horní polovinou lodi přejet přes objekty na obrazovce, abych se vyhnul jiným. Další nevýhodou je pomalá střelba tvého kosmického korábu. Celkově je ale hra na velice slušné úrovni a jistě s ní prožijete pár hodin pořádného paření. -WILY-

C-64. PRO: Slušná hudba, rychloloader.
PROTI: Pomalá střelba, nepřiliš povedené sprites.
74%

MAYHEM IN MONSTERLAND

(APEX computer production, 1993). Mnozí z majitelů C64 si snad pamatují na legendu Great Giana Sisters, snad vícero z vás si vzpomíná na jednu z bomb roku 1992, Creatures II. Proč začínám s těmito starými hrami? Protože s oběma má Mayhem in Monsterland hodně společného. S Gianou styl hry, s Creatures II především stejného autora, Johna Rowlandse od APEX cp. A to již znamená hodně.

Čili k věci. Dráček Mayhem má velké poslání. Udělat celý Monsterland šťastným a to doslova skákáním po hlavách potvůrek, které se s malým Mayhemem vůbec nekamarádí. Do úplného konce musí projít celkem pěti úrovněmi, rozdělených na část Smutnou (SAD) a Šťastnou (HAPPY). Problém ale tkví v tom, že k udělení každého světa šťastným potřebuje Mayhemova dino-máma magický prach (MAGIC DUST), který schovávají právě ty zlé potvůrky. Ale ne všichni obyvatelé Monsterlandu jsou proti dráčkovi poslání. Najde tu mnoho pomocníků k vysokým skokům, k přeletům ve vzduchu a dalším rafinovaným pohybům. V části HAPPY ze sebe může Mayhem udělat tvora latinsky zvaného Rychlus Maximus. Neboli, zmáčknete-li fire, začne dráček tak rychle běhat, že prorazí hlavou nejednu velkou stůru.

Provedením je Mayhem na velice vysoké úrovni. 2D grafika z boku je velmi nápaditá, především v části HAPPY. Nejen blýskání v zóně SAD, ale i různá hudba v odlišných prostředích, animace postavíček, skryté vtípky, to vše napomáhá Mayhemovi dostat se mezi přední hry na C64. -ALLI-

C-64. PRO: Dobře zpracované sprites, dobré zvukové efekty, velice slušná muzika, prostě je to super hra. **PROTI:** Nevím o žádných... HEHEHE!!! **98%**

PEACE BROTHERS: **SNAKES**

Návrat legendy po deseti letech? Ano, tak by se dala charakterizovat nová hra od programátorů, kteří si říkají The Peace Brothers. Jedná se totiž o přepracování hry, která se jmenovala Housenka. Známe ji hlavně z počítačů IQ 151 nebo z PMD, ale objevila se i na všech jiných osmibitech. Pro ty, kteří ještě teď nevědí - jezdíte s housenkou, sbíráte různé bonusy a až vyberete všechny hlávky zelí, postupujete do dalšího levelu. Housenka se postupně prodlužuje a za pár minut je tak dlouhá, že se do sebe zaplete. Na Amize má hra nejen lepší grafické a hudební zpracování, ale naštěstí je i více propracovaná co se týče nových specialitek (specialistek? - pozn. red.). V hlavním menu si vyberete, jestli chcete hrát sami, proti počítači anebo dva zároveň, rychlost posuvu od nudné (boring) až po zběsile rychlou (hyper), počet životů, hudbu a nakonec se můžete podívat do high-score. Když se sejdete u počítače dva, musíte si určitě zahrát Snakes. Užijete si tolik legrace, až se budete za břicho popadat. Můžete sbírat bonusy jako jsou double (zdvojení), one up (život navíc) a další, které vás například zrychlí (šipka doleva) nebo zpomalí (šipka doprava) nebo dokonce obrátí směr vaší jizdy. Pokud vám u symbolu životu svítí nějaký znak, zkuste

zmáčknout tlačítko (hrajete-li přes klávesnici, tak shift). Level končí, až seberete kolečko s nápisem OK. Postupně musíte ale vysbírat všechna kolečka s čísly 10 až 90. I když tu hra už jednou byla, zpríjemní vám spoustu hodin u své Amčy (koho? - pozn. vyd.). -RIP-

Amiga. PRO: Velká zábava pro dva hráče, mnoho bonusů a specialitek. **PROTI:** Ohrané téma. **53%**