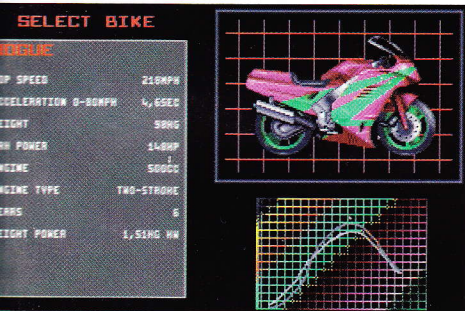


Prime Mover

...a kopou, lezou, padaj a taky se zabíjej!!!

Ruka sebou trhne a zip u kombinézy letí jako blesk vzhůru. Zas ten černo-bílý voblek. Nemám rád bílou. Už jen rukavice. Dnes sem si vyzul Firebird, protože se jede Japonsko. Nečím ho rád. Nikdy jsem ho neměl rád, ale je to dobrý stroj a na ty orientální esička je zvyklý. Na rovině sedí a v zatáčkách miň kope. Na svůj čas dojíždím pomalu. Tůruju málo, ale ne miň, než musím. To čekání je hnusný. Nemám rád čekání. Výkřik GET READY ani nevímám a přidám plyn. Na poslední chvíli mi bleskne hlavou: "Spojka zabírá vejš". Zatraceně rychle se ženu tlavnici ... třetí, druhý, ... ale první Joan Kocinski z zase ujela. Má to marný, stejně jí udělám. Když si nebyl vzpomněl na tu spojku asi bych se měl válet na zadku s mašinou na bříse. A už jí vidím. Asi padesát metrů přede mnou na devadesátce doprava. Když vjíždím do zatáčky, jsem zvyklý málo podřazovat a využít rozdílu



jezdových rychlostí k dohnání závodníka-předka (jedoucího před mou mašinou). Tentokrát to ale hodně málo a teta Odstrědivka zas jednu vyhrála a já si jdu za veselého smíchu brzdící rychlostí něco přes stoosmdesát prohlídnout některé cedule. Pěkně zvuk. Zas mi ujela. Nemám rád devadesátky!

Jak nějak by nemusel probíhat závod motorek objemu 500 ccm, ale mohl by. Dilema za vás vyšší hra Prime Mover od Interactivision. Není z hlediska nejnovější, ale svou kvalitou své stáří kompenzuje. Od dřívějších motosimulátorů je zde viditelný pokrok v grafice a animaci. Severští Vikingové-programátoři znovu přesvědčují, že jsou Amiga scéně zdaleka nejlepší. Celá hra je zpracováním velmi podobná Lotusu I (divně, až divně), ale zároveň se velmi odlišuje. Terén-nerovnosti jsou zde udělány snad ještě lépe. Žádný je stále v pohybu. Motocykl ladně klouže po asfaltu a při přiblížení se ke krajnici odletají od ní pneumatiky obláčky prachu. Po průjezdu sádkou v případě vítězství závodník zdviženou rukou (či prstem?) dává najevo, co si o ostatních myslí. V pozadí vlnící se silnice je jako u Lotusu viditelná koprová (ne, Copperová) duha se spodním motivem země, kde probíhá závod. Po jeho ukončení se objeví tabulka výsledků a informace o časech. Největší posun vpřed viditelný ve výběru motocyklů. Před každým závodem je zde volba umožňující dokonale prostudovat trať a na základě výsledné analýzy provést samotný výběr motorky. Každý stroj (každý je jiný) tvoří přechod mezi dvěma skupinami. Kdo to rád na začátku nakopne, hned je vpředu a jede jako první, sáhne po prvních třech pozicích. Někteří dobíjejí pozice za sebou pomalu ale jistě, jednoho druhého. Pro ty jsou připravené motorky rychlejší, ale méně svi-

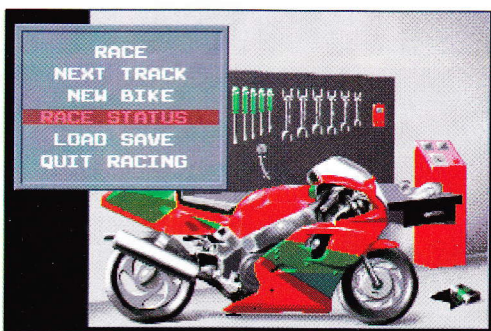


PRIME MOVER **79%**

<p>GRAFIKA:</p> <p>HUDBA:</p> <p>ZVUKOVÉ EFEKTY:</p> <p>HRATELNOST:</p>	<p style="text-align: center;">SIMULÁTOR</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Prime Mover</td> <td style="text-align: right;">79</td> </tr> <tr> <td>Road Rash</td> <td style="text-align: right;">45</td> </tr> <tr> <td>Cycles</td> <td style="text-align: right;">40</td> </tr> <tr> <td>No Second price</td> <td style="text-align: right;">39</td> </tr> <tr> <td>Hang on</td> <td style="text-align: right;">30</td> </tr> </table>	Prime Mover	79	Road Rash	45	Cycles	40	No Second price	39	Hang on	30
Prime Mover	79										
Road Rash	45										
Cycles	40										
No Second price	39										
Hang on	30										

Testováno na: A500. Požadavky: 1MB RAM. Existuje na: A500.
Výrobce, rok: Psygnosis, Interactivision, 1993. Testoval: Tjoker

né. Někdy (tedy skoro pořád) je potřeba improvizovat podle trati a k výběru poslouží technické parametry jednotlivých modelů - váha, výkon, rychlost, akcelerace atd. (lehčí více vynáší). Občas je výhodné si uložit pozici, protože náhoda je sestra štěstí a to má svý kámoše. Z doslechu vím, že se před zatáčkou podřazuje a asi ve 2/3 zatáčky se už přidává. Osobně jsem tomu nevěřil, ale Prime Mover mi v tomto směru poskytl dostatečné znalosti a zkušenosti. Ne, neprozradím, jsou velmi drahé a vzácné. Zkušenější závodníky nadchne jízda s ručním řazením. Nezkoušení tuto hru nehrají. Prime Mover je rozhodně rychlejší než Lotus, to může kdekomu způsobit problémy (mně tedy ne), jakmile se na silnici objeví různé šikany (kamery, Lotusovské falešné značky!), kterými autoři v dalších kolech nešetří. Ale i o překvapení je postaráno. Při vítězné a klidné jízdě se občas po nebi mihne černo-modro-zeleno-fialovotmavě barevný pruh (další barvy jsem v té rychlosti nestihl zapsat), budící dojem dočasně snížené střechy (prý je to most (JKL) cha, cha). I soupeři se stávají ostrými a nevypočitatelnými hochy. Při určité vzdálenosti informuje červená šipka o poloze předjíždějícího, předjížděného vůči vaší. Hudba je zcela v normě rozsahu slyšitelných vln. Malá banka samplů vytváří spontánní dojem podobnosti skladeb (jsou čtyři). U každé země nej-



prve zazní hymna a až do konce závodu navozují atmosféru jen zvuky motoru nebo srážek. Doprovodná hudba, nutící hráče k chybám, evidentně chybí. Ale udělat dobrou hudbu s efekty tak, aby se vzájemně nerušily, umí na 4-kanálové Amize málokdo. A jako každý lidský výtvar přináší sebou Prime Mover i své nevýhody. Hra má ráda dvě mechaniky a kdo jí toto potěšení odepře, tomu se jaksepatří odvědí stálým vyměňováním disket. Chybí i volba dvou hráčů, či hra přes modem. Marně jsem hledal známky poškození a následné opravy (např. za peníze vydělané v závodu). Na palivo se zde také nehraje. Závodníci zřejmě žijí se svým strojem v symbióze a uspokojují tak všechny jeho potřeby. Odpověď ukazuje na Prime Mover 2. I přes všechny tyto nedostatky je Prime Mover na Amize tím nejlepším v oblasti simulátorů motocyklů a nechá o tom nikoho na pochybách.

TJOKER

Lemmings

...a kopou, lezou, padaj a taky se zabíjej!!!

Konečně! Asi po roce handrkování, jestli tuhleto originální hru předělat i na starou dobrou C64, se vedení Psygnosis rozhodlo, že tak učiní. A udělalo dobře!!! A tak je tu máme - ty podivné tvorečky nejvíce se podobající hlodavcům se srandovně vlající hřívou vlasů. Čeká vás tedy úžasných 100 levelů plných zábavy a logického myšlení. Jelikož většina z vás už určitě něco o lumících slyšela, tak jenom ve zkratce...

Vaším úkolem je dovést určité procento lumíků do jejich domova. Ale cestu vám přehrazují skály, sloupy, pavučiny, voda a vůbec všechno možné i nemožné na co si vzpomenete. A tak vám nezbyvá nic jiného než bourat, odpalovat, prokopávat a zase stavět cestu do útulného domova.

Po shlédnutí pěkného intra (do puntíku stejného jako na Amize) se dostanete do základního menu, kde máte na výběr 5 možností - začít hrát hru; znovu se pokochat intrem; zadat kód pro new level; vybrat si mezi muzikou (je zde 10 skladeb od Jeroena Tella a Maniacs of Noise)



a zvukovými efekty a jako poslední se nám skýtá výběr úrovně (fun, tricky, taxing a mayhem, každá po 25 levelech). Volbu (po usilovném přemýšlení) provedete tak, že položíte svůj palec (nebo něco jiného) na klávesu 1-4. Úroveň vyberete kurzorem (up/down).

V samotné hře slouží klávesy 1-8 k určení činnosti, kterou má lumík vykonávat. Aby začal lumík provádět co chceš, musíš zmáčknout právě jednu z kláves 1-8 a pak najet zaměřovačem na určitého lumíka a „pressnout fire“. Ale pozor - v každém levelu máte omezený počet činností, které mohou být prováděny vašimi lumíky. Které to jsou vám ukáží rámečky v dolní části obrazovky. Je v nich totiž číslo, které označuje, kolik lumíků může být použito na vykonávání zvolené práce. Climber - šplhá, floater - parašutista, suicider - sebevrah, blocker - blokuje cestu, builder - staví schody, basher - hrabe vodorovně, miner - kopá šikmo, digger - hrabe kolmo dolů. Pokud se vám zrovna nedaří, je tu možnost hromadné sebevraždy. Stačí několikrát za sebou zmáčknout klávesu INST-DEL. A když si chcete promyslet cestu, kterou lumíky povedete, použijte RUN-STOP. Všichni lumíci přestanou se svojí činností a vy můžete přemýšlet a hloubat jak dál. A ještě můžete během hry použít klávesy + a -, které slouží ke zvyšování a snižování frekvence vypadávaní lumíků. Přejí příjemnou pařbu!!!

WILY

LEMMINGS **85%**

<p>GRAFIKA:</p> <p>HUDBA:</p> <p>ZVUKOVÉ EFEKTY:</p> <p>HRATELNOST:</p>	<p style="text-align: center;">STRATEGIE</p>
---	---

Testováno na: C64. Existuje na: snad všechno. Výrobce, rok: Psygnosis, 1993. Testoval: Wily