



■ C64

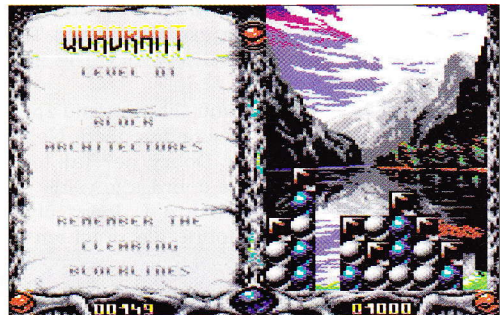
# Quadrant

...asi nejlepší logická hra na C64

Všichni jistě musíte uznat, že když se řekne X-Ample Architectures, vybavíte si velice slušné hry (například Another World's Eon, Clystron, Greystorm, Parsec, Megastarforce.....) - ano, tato firma je zárukou kvality. A dnes bych vám chtěl trochu přiblížit hru Quadrant.

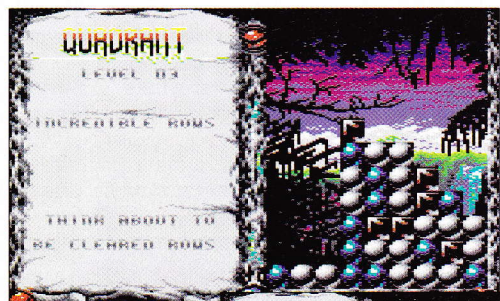
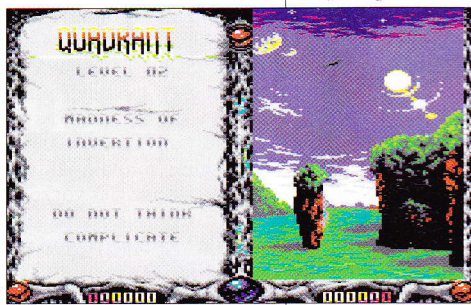
Velice stručně řečeno je to kombinace tetrisu a piškvorek. Říkáte si, že to bude zase nějaká slátanina, ale ujišťuji vás, že je to bomba! Já, zatvrzelý odpůrce většiny logických her, musím říct, že hra je do všech detailů propracovaná a velice hratelná. Je propracovaná ve všech směrech - hudba (nechybí tu ani digitalizované zvuky), grafika, irq nahrávání - prostě se nedá nic vytknout.

Jak Quadrant vůbec vypadá? Obrazovku máte rozdělenou na dvě poloviny, z nichž pravá představuje hrací pole a levá slouží k různým informacím - například se zde ukazuje hi-score, které je v každém levelu jiné! V hlavím menu si můžete



mimo běžných věcí zvolit i počet Q-bomb (nejvíce 5 - později vysvětlím, k čemu vůbec slouží), podívat se na demohru, hru si natrénovat a pokud vám vadí grafika v hracím poli, tak máte možnost ji jednoduše vypnout.

Jak jsem se již zmí-



nil, Quadrant je hra typu Tetris + piškvorky dohromady. To znamená, že vám z horní části obrazovky padají hrací kameny (jsou čtyři druhy kamenů - váš, počítače nebo druhého hráče, Q-bomba a pak neutrální kámen), které postupně zaplňují hrací pole. Jestliže se vám podaří dostat čtyři (nebo i více) kamenů do jedné řady, sloupce, anebo křížem (motiv piškvorek), kameny se vymažou a ty, co byly nad nimi, spadnou na jejich místo, což

někdy vede k řetězové reakci v mazání kamenů (samo, že pouze v případě, že pozice kamenů dovoluje jejich zmizení z povrchu obrazovky).

Asi bych měl vysvětlit, co vlastně je ta Q-bomba. Ta se objeví poté, co stisknete klávesu Q (musíte ji stisknout ve chvíli, kdy hraje počítač nebo váš protihráč). Po jejím dopadu se může stát několik zajímavých věcí - všechny neutrální kameny se vymažou, stane se z ní normální hrací kámen (buď váš, nebo soupeře), nad každým posledním kamenem ve sloupci

QUADRANT		93%
GRAFIKA:	██████████	
HUDBA:	██████████	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	██████████	
HRATELNOST:	██████████	
	██████████	
+ super hudba		<b>L O G I C K Á</b>
+ grafika		Quadrant 93
+ velice originální nápad		Orb 85
- dost obtížné		Amöba 77
		Black and White 70
		Puzzle Master 50
Testováno na: C64. Požadavky: C64. Existuje: pouze na C64.		
Výrobce, rok: X-Ample Architectures, 1993. Testoval: Willy		

ci se objeví jeden neutrální, ve sloupci se prohodí všechny kameny (to znamená, že tam, kde byly vaše kameny, budou soupeřovy a naopak), to samé, avšak výměna proběhne ve všech řádcích. Všechno výše uvedené má jeden jediný účel - pomoci vám porazit soupeře. Ale jak jsem napsal na začátku této recenze, tak počet Q-bomb je limitovaný, tak si jejich používání raději nacvičte v train-modu. Samozřejmě, že tuto malou pomůcku využívá i počítač (když hraje proti němu) a tak se hra stává zábavnější. Může se dokonce stát, že vám soupeřova Q-bomba udělá joy-swap (místo doleva se kameny pohybují doprava a naopak) a abyste si ještě více namáhali vaše mozkové závitky, tak například ve čtvrtém levelu vám všechny kameny po dopadu Q-bomby zčernají a vy musíte hrát prakticky naslepo. Ovšem nic není zadarmo, a tak váš použití Q-bomby stojí 50 tahů navíc. Promiňte mi, ale asi jsem se ještě nezminil o tom, že v dolní části obrazovky je ukazatel tahu.

A jak dosáhnete postupu do dalších levelů? Musíte dosáhnout určitého bodového limitu (v každém levelu je jiný), který vám umožní po vyčerpání tahu postup do následujícího levelu. A pokud se vám povede překročit speciální bodovou hranici (nechtějte na mně vědět jakou - akorát vím, že je dost vysoká), zvýší se vám počet kreditů (na začátku se jejich hodnota rovná úplné nule), které vám dovoli po prohře pokračovat od levelu, kde jste pohořeli.

Takže jestli jste milovníky logických her, tak vám přeji hodně úspěšné prosezených hodin před screenem.

WILLY ■



■ PC/MAC

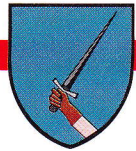
# Larry Leisure Suit 6

Starý známý oblékl nový kabát (nebo další oblek?!)

Představte si, že existují lidé, kteří nehrají hry, jež mají méně než sto MB. Tito lidé přijdou do obchodu s hrami, přebírají krabice a pak si vezmou nějakou pitomost na CD, jako třeba Microcosm a klidně přejdou takové skvosty jakými jsou Gabriel Knight nebo Larry 6. Já sice takové lidi neznám, ale zřejmě jich hodně, protože Sierra záhy po uvedení obou výše jmenovaných titulů vydala jejich verze. Cédéčko s Larrym je oproti Gabrielovi trochu zajímavější a novější a... no, zkrátka Gabriela nemáme zrovna v redakci..., takže podíváme na to, co nového přidal Al Lowe k původní verzi Larryho (viz Ex23).

Nálepka na krabici inzeruje hned dvě změny (jednak novou hi-res grafiku (rozuměj: vyšší rozlišení) a jednak skvělou příležitost slyšet nečně Larryho mluvit na vlastní uši! Je třeba říci, že obě tyto změny dělají ze skvělého adventuránského paňanského sen. Pokud máte (stejně jako já) smysl pro humor Al Lowe a pokud máte (stejně jako já) rádi Woodyho Allena a pokud si potrpíte na dobrou grafiku a hudbu, máte příležitost strávit několik velmi příjemných dní u CD v Larryho. A co že má Larry společného s Woodyem Allenem? Al Lowe v podstatě přiznal,





C64

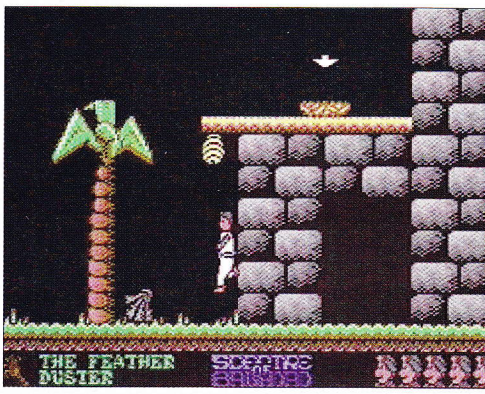
# Sceptre of Baghdad



**K**do by neznal městečko Baghdad z pohledu pohádkové Fantazie, jeho nástrah a záhudnosti, ale také hrdiny, jež tyto problémy překonávají a vše vedou ke zdánlivému konci. Hra Sceptre of Baghdad od Psitronic soft. vám umožní dostat se do pohádkového říše tohoto města (popelnice, prostitutky, drogy a hm). Temné síly ďábla se zmocnily posvátného žezla města Baghdad a získaly nad ním nadvládu. Vaším úkolem je přinést žezlo zpět, aby by tamější obyvatelé opět šťastni. V úvodní obrazovce máte několik možností a to navolit si jednu z pěti hudeb, která vás bude během vaší nebezpečné cesty doprovázet, nebo, pokud nejste otrokářem (jako já), volba nekonečnosti energie je tu také. Vy, jenž nemáte joystick (na hlavě -ml- nevěste hlavu do klína, hrát se dá i na klávesnici).

Hra je založena na principu seber-použij. K dispozici je mnoho věcí od klíčů, mečů, vaků, šípů a po samotnou bájnou Aladinovu lampu. Počet věcí, které právě nesete, je limitován počtem pět. Všech věcí, na které cestou narazíte, se vám k ničemu hodí. Jako například: flétna k navinutí lana, muškolapka na Muchu (pardon-mouchu), se kterou pak musíte zasytit pavouka, ale konec řeči, ať nemáte tak jednoduché. Hra jistě zaujme svou pěknou hudbou, ale mne zaujala především možnost pokračovat v tom místě hry, kde jsem se vrhl do smrtelného lože. Grafika je docela obstojná - vše na co narazíte, ať jsou to štíty, meče, či ostatní nepřátelé (pokud vůbec poznáte, že to jsou štíty, meče či ostatní nepřátelé), je dopodrobna vykreslená a když si k tomu zvolíte tu správnou hudbu, hra nabere na obrátkách. Efekty sice nepatří mezi slunné stránky této hry, ale plynulá animace vše jistě zpraví. Malou radu na závěr: Nekoukejte se na šedou rednou medúzu, jinak zkameníte!

ALIDOR

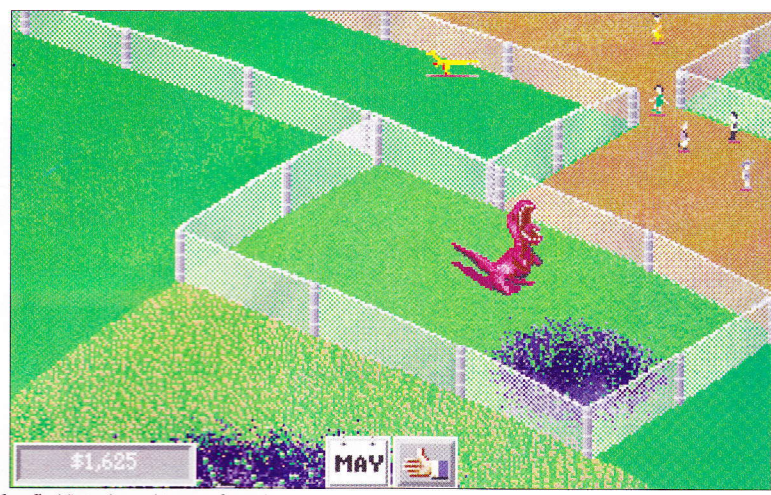


## SCEPTRE OF BAGHDAD 68%

GRAFIKA:	■■■■■■■■■■				
HUDBA:	■■■■■■■■■■				
ZVUKOVÉ EFEKTY:	■■■■■■■■■■				
HRATELNOST:	■■■■■■■■■■				
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ pěkná hudba</li> <li>- nelze si ponechat všechny nalezené předměty</li> </ul>					
<b>A</b>	<b>R</b>	<b>C</b>	<b>A</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
Mayhem in Monsterland					98
Great Giana Sisters					80
<b>Sceptre of Baghdad</b>					<b>68</b>
Adam's Family					65
Bobix					62

Testováno na: C64. Existuje na: C64. Výrobce, rok: Psitronic soft., 1993. Hru zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Alidor

výběr je mezi: elektrickými ploty, dřevěnou ohradou, betonovou zdí. Po těchto tazích si již můžete koupit pravečnou zvěř. Tim ovšem vaše práce nekončí. Na radě je nákup potravin. Samozřejmě je, že každé zvíře vyžaduje jinou potravu. Jeden chce myši, druhý zase prase atd. Pak se nesmí také zapomínat na vodu. Jenomže tím vaše práce stále ještě nekončí. Protože vy na všechnu práci nestačíte, musíte najmout pomocnou ruku. Najmout můžete buď účetní, vrátnou, kuchaře, krmiče, hlídače atd. Tímto vaše práce ale stále ještě nekončí. Na radě je prodej a nákup pozemků, zvěře a dalších důležitých věcí. To je snad vše. Toto vše musíte ovšem nakoupit z vašich peněz, kterých není moc. Na začátku hry máte 19 000 dolarů. Proto doporučuji si zařídit ty nejdůležitější věci. Koupit pár dinosaurů jeden pozemek, pletivo a rychle otevřít. Ptáte se proč? Protože na tom, co si budete moci dovolit za atrakce, závisí samozřejmě peníze. A peníze závisí na počtu návštěvníků. A počet návštěvníků závisí na atrakcích. Jednoduché, že? Pro vaši potřebu bych chtěl uvést co znamenají ty atrakce. Atrakce jsou již zmiňovaná pravěká zvířata. Například nejdražší a nejjávanější atrakce je Vegasaurus, který stojí 25 000 dolarů. Jestliže máte tohoto drobečka, tak se opravdu nemusíte bát krachu. Ano, slyšíte správně. Ve hře nesmíte dopustit, aby vám necho-

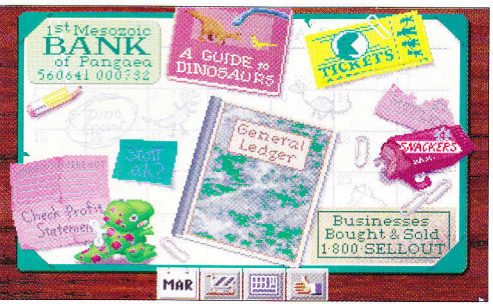


## DINOPARK TYCOON 80%

GRAFIKA:	■■■■■■■■■■
HUDBA:	■■■■■■■■■■
ZVUKOVÉ EFEKTY:	■■■■■■■■■■
HRATELNOST:	■■■■■■■■■■
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ dobrý nápad</li> <li>+ velmi dobrá nauka o pravěkých zvířatech</li> <li>+ velká přitažlivost</li> <li>+ neomrzí</li> <li>- průměrná grafika</li> </ul>	
<b>S T R A T E G I E</b>	
Outpost	91
<b>Dinopark Tycoon</b>	<b>80</b>
Populous II	78
Populous I	70
Simcity	60
Testováno na: Pentium/100 MHz. Požadavky: 286, 2 MB RAM. Výrobce, rok: MECC, 1993. Testoval: Shadow	

jedná o stejný pohled ze shora a podobný nápad, u mně stejně vyhrává na plné čáře Populous II. A srovnání s hrou Outpost? Dinopark Tycoon nesahá této bezvadné strategii na CD-ROM ani po kotníky. A co takhle podobný Sim Farm? Obě tyto hry mají podobný nápad a zpracování. Jedná se také o výchovu zvěře, i když těch pár miliónů let je přece jen trochu znát. Tak to je s porovnáním vše. Ještě ke konci bych vám chtěl říci, že Dinopark Tycoon není jen slušná hra. Hra totiž obsahuje něco jako encyklopedii pravěkých zvířat. Jestliže ji otevřete, dozvíte se, kdy přesně zvíře žilo, co jedlo, kde se nejvíce vyskytovalo, kolika se dožívalo let, kolik měřilo a mnoho dalších zajímavých informací. Všechny tyto informace jsou pravdivé a doložené, takže vy, co máte problémy s přírodopisem, neváhejte a zahrajte si tuto hru (jsou tam taky kočky? -ml-). To je k této hře již vše a u dalších recenzí nebo návodů (právě dohrávám Myst) nashledanou.

SHADOW



ALL SALES OVER \$1000		CURRENT CAPITAL \$421		DINO HOW	
HYPSILOPODON	DRATHIRIPIPIUS	PENTACEPTOPS	STEGOSAURUS	TYRANOSAURUS	
\$1500	\$1250	\$1750	\$3250	\$4750	
IGUANADON	PRAPLOSURUS	SARUDLOPHUS	TRICEPTOPS	VEGASURUS	
\$2500	\$3250	\$5500	\$7500	\$25000	
APR					

dili zákazníci, protože z nich máte peníze, ze kterých platíte daně, jídlo, vodu atd. Teď se již zmíním o zpracování hry. Skoro po celou dobu vidíte hru z něho jako 3D pohledu. No prostě jak to vidíte na obrázkách. Podle mého názoru to činí hru přehlednou a zajímavou. Grafika hry je průměrná. Detaily jsou sice precizně zpracovány, ale barvy a krajina na dnešní dobu prostě není taková, jakou bych si ji představoval já. Hra pochopitelně běží jen na grafické kartě VGA. Hudba a zvukové efekty jsou na dnešní dobu velice povedené. Po celou hru slyšíte hudbu typu našich pravěkých předků (na svou dobu velice povedených -ml-). V parku se ozývají výkřiky vaší zvěře, zpívající ptáci atd. Tohle vše slyšíte pochopitelně jen se zvukovou kartou. Dinopark Tycoon bych si dovolil porovnat s hrou jako byl třeba Populous II. Vzhledem k tomu, že se



dili zákazníci, protože z nich máte peníze, ze kterých platíte daně, jídlo, vodu atd. Teď se již zmíním o zpracování hry. Skoro po celou dobu vidíte hru z něho jako 3D pohledu. No prostě jak to vidíte na obrázkách. Podle mého názoru to činí hru přehlednou a zajímavou. Grafika hry je průměrná. Detaily jsou sice precizně zpracovány, ale barvy a krajina na dnešní dobu prostě není taková, jakou bych si ji představoval já. Hra pochopitelně běží jen na grafické kartě VGA. Hudba a zvukové efekty jsou na dnešní dobu velice povedené. Po celou hru slyšíte hudbu typu našich pravěkých předků (na svou dobu velice povedených -ml-). V parku se ozývají výkřiky vaší zvěře, zpívající ptáci atd. Tohle vše slyšíte pochopitelně jen se zvukovou kartou. Dinopark Tycoon bych si dovolil porovnat s hrou jako byl třeba Populous II. Vzhledem k tomu, že se