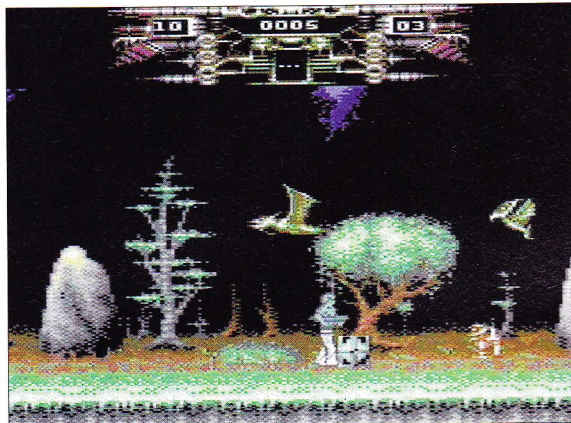




C64

# Another World

Na americkém kontinentě v blízké budoucnosti...

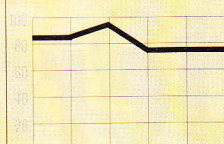


Vinou lidského faktoru selhalo bezpečnostní zařízení, které kontrolovalo celou síť atomových elektráren v Severní Americe. Nastala řetězová reakce výbuchů na různých místech tohoto kontinentu a během několika týdnů pokryla radioaktivita celou plochu Ameriky. Většina lidí zmučovala na odporná stvoření, která zabíjela vše živé, co se jim připletlo do cesty. Ti, kteří nebyli zasaženi tou šílenou dávkou radioaktivního záření, pobývali většinou v podzemí a postupem času zapomínali na vše, co se lidstvo od svého zrodu dozvědělo. Vůbec nepátrali, zda je někde místo, které nebylo postiženo zářením. Mysleli si, že je radioaktivita prostě všude. Ale ty si to nemyslíš! Ty víš, že někde přece jenom existuje místo, kde se dá normálně žít. A jsi rozhodnout ho najít a přivést do něj živořící zbytky

amerických občanů. Tak takhle nějak by mohl vypadat příběh Another Worldu. Ale nevypadá! Proč? Protože Another World bohužel žádný úvodní příběh nemá! A to je asi tak jediné, co mi na této, jinak dokonale (na svoji dobu) a propracovaně provedené hře, vadí. Co je tedy vašim posláním? Musíte obnovit transportní systém teleportů a tím umožnit přeživším lidem, dostat se do nepostížených oblastí. A jakým způsobem tento systém uvedete znovu do chodu? Je třeba sbírat aktivující jednotky, které jsou rozházeny po jednotlivých částech kontinentu (neboli levelech). Na každý teleport je potřeba šest těchto jednotek, ale je tu háček. Jednotlivé jednotky jsou označeny různými čísly (kladnými i zápornými) a teleport je ještě k tomu rozdělen na dvě poloviny. Tak jak tam ty aktivátory umístit? Jednoduché - musíte na každou stranu dát tři jednotky se stejnými čísly. Naštěstí to máte trochu ulehčené - v každém teleportu jsou už nějaké jednotky uložené, takže stačí, abyste zjistili jejich čísla a pak jenom doplnili zbývající. Pokud je umístíte správně, začne vám blikat (nad tou částí teleportu, kam jste ukládali) kontrolka. Ještě bych měl dodat, že když bliká levá, tak se můžete teleportovat pouze do jiného místa ve stejném levelu, kdežto když svítí pravá, máte možnost přemístit se do jiného levelu (zpětná teleportace je samozřejmě přípustná). Pokud přece jenom umístíte jednotky

## ANOTHER WORLD 93%

GRAFIKA:	██████████
HUDBA:	██████████
ZVUKOVÉ EFEKTY:	██████████
HRATELNOST:	██████████



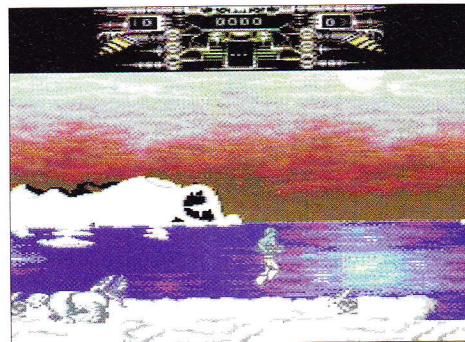
+ super grafika a hudba - docela obtížné	A	K	Č	N	Í
	Turrican II				95
	<b>Another World</b>				<b>93</b>
	Turrican				85
	Greystorm				78
	Darksword				72

Testováno na: C64. Požadavky C64. Existuje na: C64.  
Výrobce, rok: X-Ample Architectures, 1990. Hru zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Wily

špatně, tak je s vámi amen a ztrácíte jeden ze životů. Když se vám ale podaří obnovit funkce všech teleportů (jejichž počet závisí na volbě mise před startem hry), tak je potřeba vrátit se k teleportu, kde vaše počínání započalo a na jeho pravou stranu vložit zbývající aktivátory. Potom už stačí zadat příkaz k přenosu na jiný kontinent a je to v suchu.

Another World je první hra od X-Ample Architectures, kterou jsem na C64 hrál a vůbec mě nezklamala - super grafika (na svoji dobu opravdu nevídaná) i hudba. Snad jenom těch všelijakých potvor je příliš.

WILY ■



C64



# Iketa

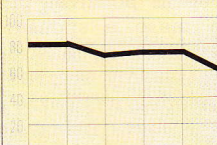
...připravte se - další ryu!

Konečně po dlouhé době, kdy jsme se setkávali většinou s logickými hrami, se na trhu objevila hra, při které budete spíše než mozek potřebovat štedrý a rychlou ruku. Je tomu opravdu tak - nové karate je na světě. A popravdě řečeno, není špatné. A aby nebylo, když hru programoval Michael Strelecki (pro nezalce bych jenom připomenul, že se podílel na hrách jako Quadrant, Genloc...).

Asi by bylo zbytečné, abych vám tady vysvětloval, o co v téhle hře jde. Je to prostě taková odreačovačka po každodenním stresu v práci nebo ve škole. Za povšimnutí stojí grafické zpracování, za kterým stojí zase Michael Strelecki. Čistě scrollující bitmapová krajina přes dvě obrazovky je opravdu úchvatná. Ale jako každá hra, tak i Iketa má svoje mouchy. Největší nedostatek je poměrně malý počet chvatů, které váš bojovník ovládá a jeho kontrola joystickem je docela obtížná. Suma sumárum musím ale říct, že

## IKETA 80%

GRAFIKA:	██████████
HUDBA:	██████████
ZVUKOVÉ EFEKTY:	██████████
HRATELNOST:	██████████



+ super grafika - ve hře pouze zvukové efekty - pouze jedno pozadí	B	O	J	O	V	Á
	Black Panther					94
	<b>Iketa</b>					<b>80</b>
	Street Fighter 2					75
	Street Fighter					71
	International karate					67

Testováno na: C64. Požadavky C64. Existuje na: C64.  
Výrobce, rok: Tristar, 1994. Hru zapůjčil: Citadel fan club.  
Testoval: Wily

všichni fanoušci tohoto bojového umění by si Iketu neměli nechat ujít.

A mimochodem - Michael Strelecki pracuje



na pokračování, které zatím nese pracovní název Vapour. Prý to bude mnohem zábavnější a propracovanější karate než Iketa. Pět bojovníků najednou na obrazovce a jiná překvapení - to zní slibně, ne? Vapour by se měl dostat na trh do konce léta.

WILY ■



■ C64

# Complex

Patříte mezi příznivce her v hlavní roli? Pokud ano, tak tato recenze je určena právě pro vás.

Je to už hodně dávno, co byla vyrobena poslední hra v hlavní roli na náš malý počítač - byl to Shadow of the Evil na konci roku 1993. Ale náš Complex nemá se Stínem Dávla vůbec nic společného - nemá žádnou promyšlenou dějovou linii. Musíte se pouze dostat z komplexu labyrintů (odtud název hry), kam vás někdo žertem dostal. A že to nebude jenom taková nedělní procházka, se budete moct přesvědčit ve třiceti labyrintech, které na vás autoři připravili. V bludištích je pro vaše potěšení nachystána spousta potvor žiznicích po vaší krvi, zavřených vrat, teleportů a samozřejmě předmětů, které mu-



site sbírat - klíči, lahviček s lektvary, peněz, diamantů a mnoho dalších. A abyste to neměli jen tak jednoduché, máte na každý labyrint určitý čas, který je v některých případech dost silný. Ještě štěstí, že máte k dispozici mapu (zprístupníte si ji pomocí space), na



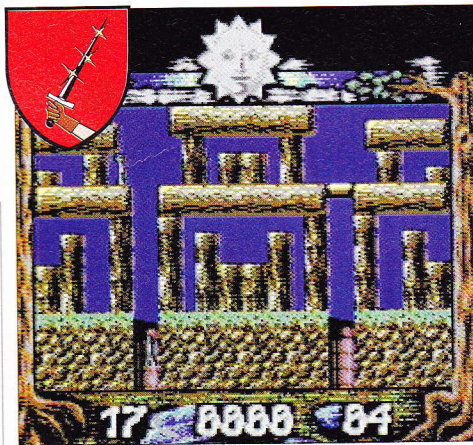
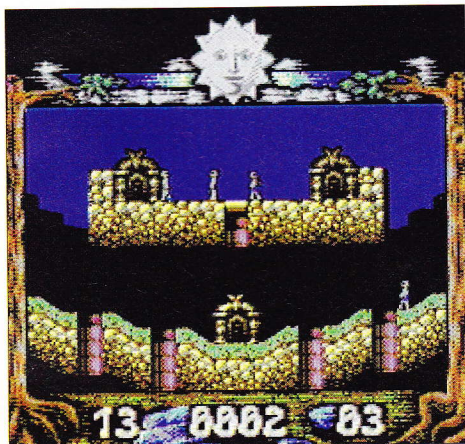
kteří je znázorněna vaše pozice i poloha vašich nepřátel - ale i tak je to dost velká fuška zvládnout to včas.

Co mě ale nejvíce na Complexu zaujalo? Věřte nevěřte, byl to pohyb. Zatím jsme byli zvyklí na jakési skoky z jedné pozice na druhou (jako například v Bard's Tale nebo Elvire), ale tady máte pocit skutečného pohybu.

■ C64 - PREVIEW

# Walkerz

Vypadá to, že po úspěšných Arc Doors pro nás připravila česko-slovenská skupina New Entry další lahůdku. Před nedávnem se mi totiž do dražvu dostalo preview na jejich nový projekt, který nazvali Walkerz. Jestli si myslíte, že to je pokračování příběhu prince zakletého do takové malé zelené skákající potvory (pro ty neznalé - žáby), tak jste vedle jak ta jedle. Tahle hra je úplně o něčem jiném. Představte si, že jdete do práce (nebo ty šťastnější do školy) a v cestě vám brání různé krátery, propadla, propasti a všelijaké další nástrahy (jo, uznávám, že je



to trochu uhozená představa, ale pro pochopení principu hry naprosto postačující). No a ve hře máte za úkol pohybovat speciální plošinou, aby se mohli Walkerz bezpečně dostat na druhou stranu a pokračovat ve své cestě bůhví kam. Ale není to zase tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. V jednotlivých levelech se vám Walkerz pohybují všemi směry, různou rychlostí a pozic, kam umístit vaši plošinu je dost a dost. Do dalšího levelu se dostanete, když se určitý počet „chodců“ (Johnny Walker rules!) dostane tam, kam měl namířeno.

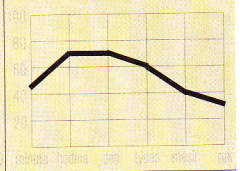
Jak jsem se od tvůrců dozvěděl, tak Walkerz by měli spatřit světlo světa v průběhu tohoto roku.

A na závěr ještě pár novinek: z českých a slovenských dílen vyjdou v brzké době tyto hry: Pozitronic - něco na způsob fotbalu, který je určen pouze pro 2 hráče; Pra-se - další logický rychlík; Vision - taky na potrápení

COMPLEX

75%

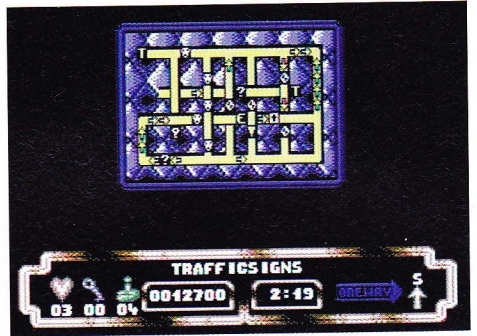
GRAFIKA: ██████████  
HUDBA: ██████████  
ZVUKOVÉ EFEKTY: ██████████  
HRATELNOST: ██████████



+ zajímavé zpracování  
+ dostatek labyrintů  
- hudba a grafika nic moc

D U N G E O N	
Elvira II	98
Elvira	92
Bard's Tale I	86
Dragon Wars	85
<b>Complex</b>	<b>75</b>

Testováno na: C64. Požadavky C64. Existuje na: C64.  
Výrobce, rok: CP Verlag, 1994. Hru zapůjčil: Citadel fan club.  
Testoval: Willy



I když je to pouze animace, vypadá to, že jde o dobře provedený texture-mapping. To znamená, že máte pocit, jako byste hráli Wolfensteina nebo Doomu (s trochou nadsázky, samozřejmě).

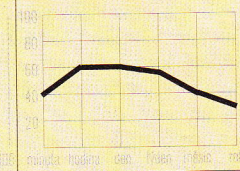
Kdyby si autoři více vyhráli s grafikou a muzikou, byla by to rozhodně jedna z nejlepších her za rok 1994.

WILY ■

WALKERZ

77%

GRAFIKA: ██████████  
HUDBA: ██████████  
ZVUKOVÉ EFEKTY: ██████████  
HRATELNOST: ██████████



+ další z malé rodiny domácích produktů  
- nic moc hudba

H Ř Í Č K A	
Orb	85
<b>Walkerz</b>	<b>77</b>
Brain Spasm	76
Queens	65
Geometrix	45

Testováno na: C64. Požadavky: C64. Existuje na: C64.  
Výrobce, rok: New Entry, 1994. Hru zapůjčil: Citadel fan club.  
Testoval: Willy



mozkových závitů. Dále jsem slyšel o Strip Pokeru a jedné strategicko-logické hře - ale nechme se překvapit!!!

WILY ■