

# NOBBY THE AARDVARK

THALAMUS, 1993, COMMODORE 64

Žil byl jednou jeden mravenečník. Žil si velice dobře, měl poddané mravence, kteří mu neustále nosili jídlo. Až náhle jeden hloupý mravenec mu na rybak místo šťavnatého ovoce hodil ledničku. Tu se mravenečník rozzlobil, chytl ubohého mravence a chystal se ho sníst. Ale to on ne, že je moc malý, že by si na něm vůbec nepochutnal, ale že ví o jedné zemi, kde žijí pouze tlustí, šťavnatí mravenci. Ta zem se jmenuje ANTOPIA a já jakožto mravenečník NOBBY se tam hned vydám. Ale nejdříve pár slov k tomu, jak tahle hra vypadá...

Hra je vytvořena v komiksovém duchu, každý ze sedmi levelů má nejen svoji ideu, ale i své zpracování (hudbu, grafiku). Je znát, že firma THALAMUS má již něco za sebou, např. CREATURES I - jednu z nejlépe zpracovaných běhacích stříleček. I NOBBY je svým způsobem běhací střílečka, ale laděná do vtipného, až dětského pláště. Kdyby se tato hra udělala 3D, dala by se nazvat The last Nobby.

A teď už start ve svém rodném kraji.

Jak zjišťuji hned na začátku, cesta do Antopie nebude lehká. Nejdříve musím přeskákat několik děr s vodou a s nepříjemnými vodotrysky. Vyskočím na plošinku a co tu nevidím? Je tu postavené mraveniště ve tvaru násosky. Zkusím nasát (joy dolů+fire). Hmm, na panelu se mi zvyšuje počet mravenců. Ty totiž fungují jako střelivo! Ale je jich zatraceně málo. Teď se vydám doleva dolů sebrat potřebný olej. Vyskáču zpět a dám se doprava nahoru. Cestou smetu mravenci několik nepříjemných tvorů. Zprava přeskáču doleva a hurá na nejvyšší plošinu. Tady použiji olej, nahupnu na vozík

a klepu joyem zuřivě ze strany na stranu, abych se vůbec pohnul. Po tom, co jsem prorazil několik překážek, jsem dojel na konec tratě. Co tady? Dolů vede cesta má! Ale pozor na ostnatý plot. Jsem úplně vpravo a šplhám zase nahoru, kde je už pro mě připraven balón.

Létat balónem vůbec není jednoduché, obzvlášť když všichni okolo chtějí, abych spadnul. Ale proto s sebou mám bomby, které po nich můžu házet. Nejprve si doletím nahoru doleva pro 20 samonaváděcích raket (označeno písmenem R). A potom se už akorát musím dostat skrz bludiště k místu K. Tam mě zákeřně přepadne zobakus baloonus propichus a já padám do mořských hlubin. Toť druhá část levelu 2, kde musím doplavit k ponorce, která leží samozřejmě co nejniž. Jak plavu, dávám pozor na jeskyně, kde mrkají oči. Za malýma očkami jsou ukryté chobotnice, které ze mě můj drahocenný kyslík úplně vymáčkou. Dole nahodím motor a jedu do dalšího levelu.

Cílem mé podvodní cesty je dostat se do potopené Atlantidy. Podívám-li se na ovládací pult, zjišťuji, že kromě energie a jiných ukazatelů tu mám i možnost výběru zbraně. SPACEm přepínám a zkouším.

Nejvýhodnější bude samonaváděcí torpédo. Celkem jednoduchou cestou vedoucí stále doprava se dostanu až k Atlantidě.

A jsem ve městě. Koukám, že tu mají i kanalizaci, ale někde to z ní, pro mě nepříjemně, stříká. Taky nevím, proč tady rostou bombobodláky přímo ve vzduchu (že by v Atlantidě neznali gravitaci?). Vůbec se mi nelíbí, když musím proskakovat okolo nich. Jak tak jdu, potkám žaborobota s přesně střílejší zbraní nízko u pasu. Zlikviduji ho několika mravenci a skáču do jámy. Měl jsem předpokládat, že hned pode mnou bude ona silně radioaktivní močůvka, takže se musím pokusit skočit hodně doleva ke stěně. Dojdu k další jámě a skočím. Není nad to letět přesně podle šipek rovnou do hnusné kapaliny. A tak opět skáču až doleva, do místnosti, nad kterou je umístěn jeden drahocenný život. Jdu

doprava a potkávám mého přítele žaborobota. Zničím ho, vyskáču po plošině a dojdu až k raketě. Ta mě odnese na Mars.

Z rakety si беру skafandr a zbraň a vrhám se do prostoru bratříčka naší planety. Jeden z prvních domorodců je velice přátelský, když mi po zemi posílá balíček, který samozřejmě u mě vybuchne.

Po zdolání mizející plošinky

nacházím několik bratrů mravenčanů, kteří si ale urputně brání své teritorium. Oni ale místo mravenců požirají nějaké koule. Složitě to tady není, akorát na jedné křižovatce, ke které přijdete zprava, doporučuji jít doleva a první jámou dolů, protože všude jinde jsou akorát slepé uličky. Od jámy se dá v pohodě dostat až k úrovni číslo 6, čili labyrintu.

Zde statečného mravenečníka čeká vcelku jednoduchý úkol. Najít klíč, východ a snad nějaké drahokamy, či otevřít krabice s poklady. Vše je zachyceno na plánu.

Tak jsem prošel šílené bludiště na Marsu a dostal jsem se do Rudné rafinérie! Ano, musím projet na vozíku až snad so Antopie! Hned u vchodu mě vítá tabulka s nápisem "Danger". A tak zjišťuji, že mohu skákat(??), střílet a když jsem skrčený, tak házet bomby. Vcelku příjemná cesta, ale na první rozdvojce mě překvapil balvan. Výhybku přehodím zkušenou stělou a rychle jedu na vedlejší kolej, zlikviduji balvan bombami a můžu sbírat zlato. Na konci vedlejší koleje mě už čeká akorát hák a tak se vracím a pokračuji po hlavní. Na další výhybce opět odbočím nahoru a vysbírám zlato, vrátím se a pokračuji přes

kameny, které nejdříve rozstřílím. (To jsem netušil, že mravenci mohou rozbít kámen.) Jedu dál, ničím pár krteků, či systů (spíš malých medvědů s dudlíkem) a úspěšně dojíždím do konce. Nakonec si promnu znavené oči, nechám uklidnit žaludek plný mravenců a koukám na nádherný závěr. YUM, YUM

ALLI

