

FANTASY FLYER - BLUE WINGS AND SOUL DUST

Pomozte dráčkovi Kaheaovi a jeho druhům vrátit se domů aneb nevypadá to jak ztracení Vikingové.

Byla jednou jedna zem, kde žili tvorové napůl kamení, napůl živí (zastaralejší podoba Terminátora). Žili si v klidu, v lenošení, v nicnedělání, zkrátka zivačka. Jednoho dne jeden z nich, dráček jménem Kahea, zjistil, že ho to nicnedělání nebaví, že se nudí. Rozhodl se tedy, že odejde. Příštího rána, předtím než všichni vstali, vyrazil. Letí si to spokojen k hranicím a když tu náhle zjistí, že se mu už začíná stýskat po domově. Bylo ale již pozdě, neznámé síly ho táhly dál k hranicím a najednou PING (nebo VŽUM, už si to tak dobře nepamatuji) a byl pryč. Když se probral, uviděl neznámou krajinu a když se ještě rozhlédl, uviděl dvě divné bytosti. Byl to skřítek a jakási létající víla. Vypadalo to, že se všichni tři ocitli na neznámém místě daleko od svých domovů. Před nimi stála tajemná věž. Co jim zbývalo jiného, než vstoupit (já bych tam nelez - pozn. Johnson).

Po tomto nepřilí podařeném intru (převážně statické obrázky s textem) přicházíte na řadu vy, milí počítačová maniaci. V úvodních menu si pomocí ukouslého prstu vyberete, co můžete a vzhůru do hry. Jistě jste uhádli, že budete provádět tři postavičky různými levely plnými nástrah. Přičemž vidíte jen tu postavičku, kterou právě ovládáte, než tedy jako v např. The Lost Vikings. A co že to je za postavičky? Náš dráček Kahea, který jako každý jiný normální dráček létá, ale vzhledem k svému mladému věku, tipoval bych ho tak na 80 let, ještě neumí plivat oheň. Samozřejmě ale nezůstal neozbrojen. Na krku nosí medailónek a z něj střílí blíže nedefinovatelné něco. V případě, že by vypotřeboval energii z medailónku, stačí, aby se na chvíli vrátil do jeho rodné kamenné podoby a energie se za chvíli doplní. Další postavičkou je skřítek. Toto velice rozverně stvoření není obdařeno, jako jeho druhové, uměním létat, a proto se naučil létat či spíše skákat po stěnách. Jeho zbraní je oheň, který plive, což mu Kahea závidí. Poslední z této povedené trojice je létající víla (jiný název jsem pro tohle stvoření nevymyslel). Mimo toho, že umí létat, se umí podivně scvrknout a ještě podivněji pak zářit či co, spotřebovává, ale přitom svou drahocennou energii. Její zbraní jsou jakési hvězdičky, které vystřeluje. To by bylo. Pro tyto dobrodruhy je připraveno spousta pastí a nástrah, které musejí překonat.



O všelijaké nestvůry a příšery zde samozřejmě také nebude nouze. Nebude se jednat jen o bezduché zabíjení ubohých příšer, protože budete nalézat více či méně užitečné předměty, které budete muset na správném místě správně použít. Většinu předmětů získáte jednoduše, ale jiné si budete muset koupit za posbírané peníze. Pro informaci mezi postavičkami přepínáte pomocí kurzorových kláves, mezi sebranými předměty přepínáte levým altem a levou amigou, pokládáte je levým shiftem a používáte klávesou space. Celá hra je zpracovaná v pěkné grafice, kde dírami ve zdech věže vidíte otevřenou krajinu apod. Zvukové efekty sice nejsou super, ale hudba je dobrá. Jedná se prostě o další akčně - logickou hru na slušné úrovni. Teď už zbývá jen popadnout joystick, pustit se do hry a pokusit se pomocí těchto třem tvorům, aby se mohli v klidu vrátit do svých domovů.

LEWIS

74%	Grafika
49%	Animace
62%	Hudba
58%	Zvukové efekty
70%	Přitažlivost
FANTASY FLYER	
Cobwebcut	
1994	
logická arcada	
Na počítač: Amiga	
Hodnocení: 63%	

Porovnej:
THE LOST VIKINGS (Ex 19) - Vikingové
byli zábavnější a nechyběly jim občasné zábavné animace. Také zvuková stránka byla na poněkud vyšší úrovni.

ARC DOORS

Tenhle měsíc (březen) se mi do rukou dostalo preview na zajímavou hru, která se jmenuje ARC DOORS. Ptáte se, proč je tato hra zajímavá? Je to velice prosté. Tato gamesa totiž vznikne na domácí půdě (abych to uvedl na správnou míru - v Čechách a na Slovensku!). Zdá se vám to divné? Nesmíte ale zapomenout, že to je (vlastně bude) 2.hra v historii C-64, která vznikne na území tohoto státu (první byla pěkná logická hra FOTON od pražské skupiny TRASH). A tak si myslím, že by se měla tomuhle kousku věnovat trochu větší pozornost. A o co vůbec go?.....

V jedné zemi, kde nebylo skoro nic než voda a kamení, žil na svém zpustlém hradě čaroděj Cirilleus a ten si jednoho dne usmyslel, že se stane králem sousední zemičky Agalanhia. A tak se jedné tmavé noci vplížil do komnaty mladého prince a než se ten chudák stačil vzpamatovat a zavolat strážce, proměnil ho v žabu a s ledovým klidem ve tváři ho hodil do hradní břečky. A že měl Cirilleus smysl pro černý humor, poslal za letícím princem kouzlo, které ho odnaučilo plavat. Naštěstí bylo v té hradní břečce tolik kamenů, trávy a kusů dřeva, že se náš mladý žáboprinc neupopil.

Tvým úkolem je najít kouzelný diamant, který ti pomůže transformovat se zpátky do lidské podoby, a pomůže ti zneškodnit Cirilleuse. Musíš projít 50 levelů (preview obsahuje pouze 2), ve kterých na tebe mimo vody čeká množství kouzelníkových potvůrek. V každém



levelu musíš najít klíč ode dveří, které vedou do další úrovně. Ale není to nic lehkého (levely jsou na způsob bludiště)! Většinu cesty musíš skákat po postupně se objevujících a zase mizících listech, a ke všemu tu jsou ty zatracené příšerky. A někdy opravdu potřebuješ pevné nervy, abys nezamatoval a neskočil do vody.

ARC DOORS
1994
NEW ENTRY
počítač: C-64

pro: dobrý nápad, grafika, hudba a hlavně zábava, proti: někdy to jde na nervy
Hodnocení: **85%**

Po všech stránkách (grafika, hudba a coding) to určitě bude VELICE slušná hra. Prostě - nenechte si ujít!

WILY

PARSEC

RECENZE OD ČTENÁŘE

Vaše mateřská planeta URIDIAN bude brzy obklíčena nepřátelskými vesmírnými jednotkami Penthalonů, Vašich nemilých sousedů.

Hvířízd! Prásk! Buch! Tatata... A už je to tady! Konečně se pařani drtící kosmické střilečky až do zlámání joysticků dočkali. Tentokrát mají právo se skutečně radovat, protože PARSEC patří mezi nejlepší prásk prásk pařby, které byly v poslední době vypuštěny do světa. Ke hře samotné není snad ani co dodat, snad jen krátký příběh, který si můžete sami pustit ve velmi pěkném intru před hrou.

Vaše mateřská planeta URIDIAN bude brzy obklíčena nepřátelskými vesmírnými jednotkami Penthalonů, Vašich nemilých sousedů. Vaši vědci a vojáci jsou však na vysoké úrovni a brzy zjistí, co mají Penthalonové za lubem. Vojsko vybere pět svých nejlepších pilotů a hurá zničit základny Panthalonů na všech jejich planetách. Jak Vám už asi došlo, pět pilotů představuje všech pět životů, které máte na začátku hry. Ale teď už pevně uchopte joystick a hurá ničit vše, co se hýbe!

Dělá mi to opravdu velikou radost, že i tentokrát budu muset chválit všechny věci týkající se hudby a grafiky. Pozadí je perfektně prokresleno a plynule scrolluje přes celou obrazovku. Po levelech se potuluje plno létajících a chodících objektů, které co se týče animace a prokreslení nemají chybu. Samozřejmě nechybí ani tradiční závěrečná obhlídka na konci každého levelu. Animace Vašeho likvidačního zařízení v podobě malé raketky je též špičková. Asi jste si všimli, že si nechávám hudbu na poslední místo. Dělám to proto, protože to nejlepší na konec! Hudba totiž absolutně nemá chybu! Jakmile alespoň jednou uslyšíte hudbu z této hry, určitě se mnou budete souhlasit, že taková music se na C64 jen tak neslyší! S troškou fan-

tazie a nadsázky se začíná podobat i Amize. Pokud se Vám podaří doletět až do konce, což je podle mne pro většinu nevytrvalých pařanů zcela nemožné, můžete se těšit na koncové demo v podobě super muziky a několika super obrázků. Tento krásný pocit Vám však zkazí rozložený joystick, který to určitě nepřežije.

Jak už jsem na začátku podotkl, hra obsahuje intro se super animovanými obrázky a bezkonkurenční muzikou. PARSEC zabírá jednu stranu diskety a rychlost dohrávání je vysoká, přesto je loader vždy zpestřen obrázky jednotlivých planet pohledem shora a texty, které Vám zasílají velitele z Uridianu.

PARSEC je opravdu jednou z nejlepších kosmických střileček vůbec a to díky své hudbě a grafice, které absolutně nemají konkurenci. Přejí Vám mnoho úspěchů při likvidaci nepřátelských základen a ne jeden zlámaný joystick! Hehe!

LUCKY BOB

96%	Grafika
91%	Animace
98%	Hudba
84%	Originalita
86%	Přitažlivost
PARSEC X - Ample Architectures 1993 Na počítače: C64	
Hodnocení: 91%	

IN EXTREMIS

Nezdržujte se pod kapajícím slizem!

Vroce 2564, když vesmírná loď se šesti astronauty na palubě startovala ze Země, ještě nikdo netušil, že tato loď se nevrátí do stanoveného termínu, roku 2566. Loď měla za úkol prozkoumat galaxii Adri, kde již zmizely dvě vesmírné lodě. Nikdo netušil, proč ale vždy nejdříve lodí vynechal motor a pak se přerušilo spojení.

S touto lodí to bylo naprosto stejné. Proto mě vyslali, abych našel ztracené lodě a s nimi i piloty. Po dlouhém letu bez jakýchkoliv problémů jsem na radaru objevil zmizelou loď. Snažil jsem se k ní přiblížit, ale kus od ní mi z ničeho nic začal vynechávat motor, ztratil jsem spojení se Zemí a palubní počítač mi nahlásil okamžitou evakuaci lodě. Otevřel jsem hlavní dveře od lodí a snažil se dostat do protější kosmické rakety. Jen co jsem se tam dostal, moje loď explodovala. Na neznámé lodi jsem se rozhlédl a uviděl jsem tekutinu, která kapala na zem a okamžitě prožírala podlahu (něco takového jsem ještě neviděl). O kus dále jsem našel zbraň, ale co dělala na zemi?

Nějak takto vypadá intro nové hry IN EXTREMIS

Asi každý z vás si dobře pamatuje na hru WOLFENSTEIN, nebo na docela novou hru DOOM od firmy ID Software. Po velmi úspěšné hře DOOM by asi každý řekl, že nic takového už jen tak nebude, ale přesně naopak. Hra IN EXTREMIS je úplně nová 3D akční hra od firmy Blue Sphere, ale ne jen prachspřstá střilečka, ale také logicky propracovaná hra (např. každá zbraň se po dlouhém používání zničí, když zabijete

vetřelce zblízka, na skle helmy zbude jeho krev a sliz atd.). Vše je děláno tak, abyste se co nejvíce vžili do situace vesmírného hrdiny. Velmi zajímavé je provedení chůze, při níž se nakláníte a houpete. V chůzi se můžete skrýt do dřepu, ve kterém lze chodit, otáčet se a střílet. Jednu nevýhodu to ale má, a to, že tento druh chození (ne jenom ve dřepu) trochu zdržuje a vyžaduje vel-

kou trpělivost, ale to se v atmosféře hry naprosto ztratí. Nejvíce mi vadilo, že ve hře chybí jakýkoliv náznak hudby, ale tu nahradí velmi dobré zvukové efekty.

Ale teď již k samotné hře. Na začátku hry se ocitnete v neznámé místnosti s nalezeným laserovým kulometem (postupem času získáte jiné i lepší zbraně, ale k tomu až později). Vaším úkolem je ovládnout tuto loď a doletět s ní i se zbývajícími astronauty zpátky na Zem. Po krátké chůzi již narazíte na prvního vetřelce. Hned na něj vypalte dávku z kulometu (nikdy si vetřelce nenechte dostat na tělo, poškodí vám skafandr). Po čase najdete vstupní karty, ale i kódy do dveří. Použití je velmi jednoduché: přijdete co nejbližší ke dveřím a stisknete fire. Budete také nacházet energické kapsle, nádrže s kyslíkem a baterie na zapojení radaru. Nakonec ještě jedna rada: "Nezdržujte se pod kapajícím slizem!"

Popis zbraní:

Lg 200 M: Vaše první zbraň, velmi slabá, nedoporučuji.

Bolter 200 M: Velmi rychle střílí a to i do velké dálky, ale pořád to ještě není ono.

Multi Bolter RC: Silná zbraň na boj do dálky i na blízkost, doporučuji.

Sml 1 F: Celkem účinný, ale jinak nic moc. Malá dostřelivost

Las-can: Nejlepší zbraň ve hře. Daleký dostřel i velká účinnost.

Dam 10: Výbušná nálož. Nepřítele roztrhá doslova na hadry.

SHADOW

89%	Grafika
80%	Animace
0%	Hudba
60%	Zvukové efekty
56%	Přitažlivost
IN EXTREMIS Blue sphere 1994 Arcade Na počítače: PC	
Konfigurace 386SX, VGA (512kB), 4MB RAM	
Hodnocení: 57%	

POROVNEJ:

WOLFENSTEIN: Lepší v nápadu a grafice.

DOOM: Je mnohonásobně lepší, jak po grafické, tak i po hudební stránce.

ISLE OF THE DEAD: Dobrodružnější, alespoň náznak hudby.

BLUE FORCE

Na začátku vejdí do místnosti pro hlášení, pak vyjdi ven, nasedni na motorku, ve schránce vpravo najdeš pokutový blok a "zákon Miranda" (jde o americkou specialitu, před zatčením je nutno přečíst všem zločincům jejich práva). Jakmile nastartuješ, objeví se mapa. Jeď nejprve k Jamison a Ryan, špatně zaparkovanému autu dej pokutový blok. Pak opět na motorku, jeď do přístavu. Tam důkladně pohovoř se ženou a s klukem, pak použij rádio na motorce, budeš potřebovat podporu. Užij kódy 10-97 a 10-35. Svého partnera Douga informuj o situaci. Až budeš vcházet na loď, nezapomeň vytáhnout pistoli. Během akce měj stále kolt v ruce, Greena umluvíš, aby se vzdal. Pak mu nasad pouta, seber jeho pistoli z postele, prořaduj ho a přečti mu jeho práva (Miranda). Pošli Douga pryč a utěš Lauru. Opět se ohlas rádiem, použij kódy 10-27, 10-15 a 10-98.

Z přístavu odjeď do City Jail (vězení) a zapiš Greena do seznamu. Formulář si vezmi ze schránky na zdi, vyplň jej a předej Larrymu. Vrať se na policii. Nůž a pistoli předej Barrymu, kopii zatykače dej do schránky seržanta Suttera. Prohlédni si nástěnku, najdeš další informace. Sedni opět na motorku, cestou zastavíš dodávku, jejíž posádka tě nehodlá vůbec poslechnout. Rádiem přivolej pomoc (kódy 10-97 a 10-35). Jakmile pomoc přijede, vyslechni důkladně zločince, nasad mu pouta a prohledej ho. Nezapomeň mu přečíst jeho práva. Pak prohledej dodávku. V příhradce na přístrojové desce najdeš náboje, zatáhni za páku u sedadla, najdeš pušku. Opět se ohlas rádiem (kódy 10-98, 10-27, 10-15). Zase musíš do vězení, zapisovací procedura je stejná jako u Greena. Vrať se na policii, odevzdej kopii zatykače Barrymu, převlékni se a jeď domů. Vychutnej si babičku a vydej se znova do přístavu. Na nástěnce vlevo seber poznámku, zajdi do obchodu, kde ti tvůj přítel ti dá lístky pro hochu. Doma pohovoř s návštěvou, vyjdi s nimi na pláž, nalezený klacek házej opakovaně psovi, ten přivede hochu. Seber kus dřeva ze člunu. Ráno nejprve zajdi k Lylemu (je u Jamisona). Ukaž mu dřevo z pláže. Lyle potřebuje další důkazy. Vrať se domů, spusť počítač, heslo je jméno tvé matky "Jackie". Nalezený zápis vytiskni a dovez Lylemu. Nyní opět na policii, převlékni se, vyčisti pistoli, pod schránkami na poštu je souprava na čištění. Po ranním nástupu opět vyraž do ulic. Opilce dostaneš z auta tak, že otevřeš kufr auta svého spolu-

pracovníka, najdeš tam "otvírač oken". Nezapomeň se ohlásit rádiem, užij kódy 10-15 a 10-98.

Další cesta vede opět k Lylemu, kde si prohlédni stůl a spis na stole, mikrofilm dej do prohlížečky a prohlédni si jej. Vytištěný zápis z počítače nafaxuj policii. Jeď na stanici, ukaž Barrymu spis o Cobbovi, dá ti, co potřebuješ. Jeď do baru, promluv s barmanem, ukaž mu policejní průkaz a stejně postupuj i s Kate. Další cesta je do kuželníku, opět ukaž průkaz. Forestovi ukaž jeho policejní zápis o něm (ten už jsi jistě našel ve schránce na policejní stanici). Zaměstnance kuželníku nezapomeň vyzpovídat, dá ti klíč od Foresta. Zajeď do Alley Cat. Klíčem odemkni přívěs, prohlédni si boty na zemi, otoč podpatkem, najdeš důkaz o pašování zbraní. Jeď do přístavu, u jachty otevři protipožární skříňku a seber hák. Na molu u obchodu seber rybářskou síť. Doma v pokoji s počítačem najdeš v sejfě v krabici minci (kódem sejfu je číslo průkazu tvého otce). Nyní si v obchodě půjč loďku a ukaž minci obchodníkovi. Až odejde hledat do katalogu cenu, vezmi si klíč od Future Wave. Na lodi prohledej květináč, je v něm ukryt klíč od skladiště. Půjčenou lodí odjeď na ostrov, dojdi k plotu, na psa hoď rybářskou síť, klíčem odemkni plot i sklad. Ve skladě seber černou šňůru, zapoj ji jednou stranou do generátoru a druhou do skříňky na zdi. V ní jsou dva tajné panely, do horního zapoj druhý konec šňůry a otevře se tajný vchod. V bedně najdeš zbraně, seber jednu pušku. Vše ve skladě uprav do původního stavu! Síť se psa odstraníš požárním hákem. Vrať se k Lylemu a ukaž mu pušku. Spolu se vraťte do přístavu, na Future wave. Greena musíš doslova "vykouřit", použij hadr a láhev s benzínem, které jsi sebral z bedny na pobřeží ostrova. Podpalovací raketku najdeš ve skříňce na boku lodi. Skříňku otevřeš šroubovákem, který je v kapse sedadla lodi půjčené. Zapálený doutnák strč do ventilátoru. Green sice vyhrožuje granátem, ale nechá se umluvit, zatkní ho a prohledej. Chlapa s puškou na ostrově zabij granátem. Mrtvolu prohledej, najdeš píšťalku, tu použij na psa, aby tě pustil do skladu. Uvnitř nejprve zavři tajný vchod, dokud tě nebude Lyle kryt. Pak vchod otevři, oba muže umluv, svaž je žlutou šňůrou ze zdi a pak už jen vychutnej celý konec.

CPT. VLADA

CLYSTRON

Konečně po usilovném gamesení se mi podařilo zmapovat tuhle pěknou gamesku od mistrů v X-AMPLE ARCHITECTURES. O co v téhle hře vůbec běží? Tvým úkolem je najít 7 částí CLYSTRONA, což je něco jako energetická jednotka, umožňující přístup k teleportům. Jestli se ti podaří odblokovat všech 8 teleportů, zruší se vysoké elektrické napětí, zabraňující přístup do tvého vyhrátého domova. Ale je tu pár háčků - tvůj robot má omezenou energii, také střelivo je limitované, na každého CLYSTRONA máš pouze 3 možnosti se teleportovat, no a v neposlední řadě je tu čas (který není vidět screenu). Pokud je teleport

ready, tak můžeš (joyem up/down) teleportovat robůtka do teleportu s číslem o 1 vyšší (nebo nižší).

Ale nesmíte zapomenout, že když seberete CLYSTRONA číslo 1, tak se nemůžete přenést z teleportu 2 do teleportu 3! To už musíte najít nového CLYSTRONA! So good luck mate!

WILY
počítač: C-64

