

C64

Bobix

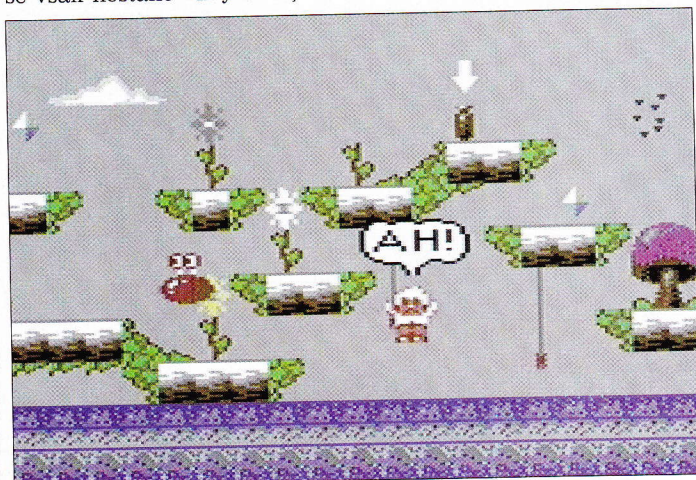
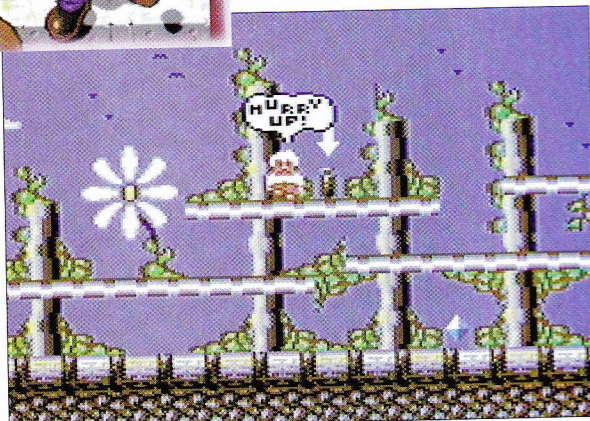
Vítejte v příběhu šťastného páru skřítků Bobixe a Bobette.

Oba žili šťastně v malém městečku poblíž oceánu na ostrůvku Texul. Bobix byl učněm slovnatého čaroděje Dennofa a zároveň sluhou všemi milované královny Beatraz. Avšak jednoho dne (jak už to tak bývá prostě toho jednoho, kdy je všude nádherně a akorát právě nad hradem jsou mračna, a ne například nějakého prachobyčejného dne, kdy dostanete milou připomínku, že jste nezaplátili inkaso), takže toho dne královna těžce onemocněla zvláštní chorobou a ať se snažil Den-



nof sebevíc, nepodařilo se mu královnou zachránit od pomalé a bolestivé smrti.

Týden poté musel Bobix kompletně vygruntovat čarodějovu pracovnu. Zase jeden ze zbytečných úkolů, ale když se chtěl jednou stát velkým kouzelníkem, musel poslechnout, uklidit a jíst hodně polívky. Aby udělal svému mistrovi radost, dal si opravdu záležet. Právě když vyhazoval odpadky, upoutala jeho pozornost malá lahvička. Zvědavost mu nedala a tak ji otevřel. Ochutnal a zemřel (ne, ještě ne, to až nakonec). Čili neochutnal, ale poznal pomocí své soupravy Malý chemik, že je to ta samá medicína, co podával zesnulé královně a kterou připravil Dennof. Náhle se leknul krysy, která vyběhla zpod odpadků, a upustil lahvičku na zem. Co se však nestane - krysa najednou zne-



BOBIX 62%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

+ pěkná hudba
- nepřilíhš povedená animace

A	R	C	A	D	E
Mayhem in Monsterland					98
Great Giana Sisters					80
Sceptre of Baghdad					68
Addam's Family					65
Bobix					62

Testováno na: C64. Existuje na: C64. Výrobce, rok: The Electronics Brains, 1994. Hru zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Alli.

hybní. Blik! Bobix dostane podezření, že tu něco není v pořádku. Po hodinách usilovného pátrání a hledání nalezne dokumenty, které potvrzují jeho strašlivou domněnku. Jeho velký učitel a vzor není nic jiného než nebezpečný podvodník, co se neštítí zabít. A tak Bobix vše prozradí hradní stráž. To se bohužel Dennof dozví a strašně ho to naštve. (A koho ne?) Pomstí se Bobixovi tím, že mu unese jeho milou do Amelaxu. Bobixovi nezbude nic jiného, než se za ní vydat, zachránit ji a žít s ní až do... nějakou tu dobu. Ale to se mu povede jedině tehdy, když se něco stane jeho tchýni a on sebere 4 různé magické lahvičky, které jsou ukryty na různých ostrovech. Aby se mohl přeplavit z ostrova na jiný, potřebuje nějaké ty drobné. A proto sbírejte diamanty ostošest, abyste si mohli koupit loď, která vás bez problémů převezde. K pohonu lodi je nutné mít také palivo. To najdete v lahvičkách, na které vás vždy navedou šipky. Až nasbíráte určitý počet lahviček a diamantů, pustí vás hra do další části. Očekávejte několik částí, než budete mít možnost plout.

Během plavby je úkolem prasknout co nejvíce balónků, za které pak dostanete nějaký ten bonus. (Šipka u dolní části obrazovky ukazuje odkud fouká vítr.) Po dopluti se hra zase přemění na typ Giana Sisters (všichni ví, o co go, ne?). A tak to pokračuje, dokud neosvobodíte Bobette. Upozorňujeme ale, že hra je tak pro paránky od 8 do 11 let (hulááá -ml-). Takže, jestliže chcete něco HARD, tak si nahrajte BARD'S TALE. Mimochodem, už někdo dohrál Bard's Tale I-III?

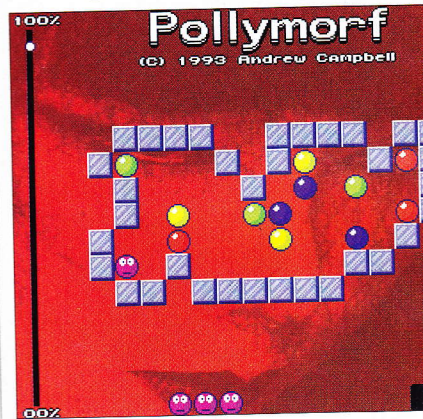
ALLI + WILY ■

AMIGA

Pollymorf

Hra sice logická, ale bohužel špatná (hlava? -ml-).

Logické hry nejsou špatné, přes svoji duchost, co se grafiky a zvuků většinou jsou, jsou oblíbeným typem her. Proto ani tuto hru nemusel zatracovat, ale... Zřejmě ta jednoduchost grafiky a zvuků trochu nmaná. Hudby se v této hře nedočkáte (lalala nebude? -ml-). Co se týče grafiky, tak žádná sláva, obrázků na pozadí už nechrání, ba skoro naopak. Takže zbývají jen efekty, ty jsou sice o něco lepší, ale



stejně nestojí. No a abych vám konečně o co že v této hře, i když špatné, ale logické jde. Princip je velmi jednoduchý, jestliže máte jednodušší. Pomocí jakési růžové koule můžete přesouvat jiné koule tak, aby se dostaly koule stejné barvy a zmizely. Princip sice jednoduchý, ale s realizací to bude složitější, jak už to tak u logických her bývá. Celkem 30 levelů, takže máte co dělat. Když máte jen 5 životů a ubíhá vám nejméně dlouhý časový limit. A to ještě není všechno, jestli si myslíte, že si po každém levelu můžete pozici či poznamenáte kód a budete se jako leča, tak to jste na velkém omylu, že taková možnost zde není. Teď jsem to ještě objevil, ale tak špatný to zas není, i když je, až na tu "myšlenku" (nevím jak to nazvat). Viděl jsem ji zrealizovanou například ve hře Brix. Tam byla jednak lepší grafika a trochu měnila a když jste skončili, tak vám kód, abyste nemuseli přistě začínat od začátku. Jediné co Pollymorfa omlouvá je výrobce, dělal to jeden člověk, a jedná se o hru zabírající na hardu jen asi 250 KB. Takže hrání sice příliš nepovzbudí, ale já tuhle hru hrát nebudu, takže o co de, že?

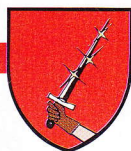
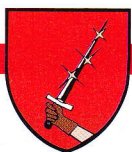
POLLYMORF

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

+ nezabere moc místa na hardu
- žádná hudba
- slabá grafika

L	O	G	I
Tetris	Duel	Pro	
Atomix			
Minesweeper			
Brix			
Pollymorf			

Testováno na: Amiga500, 2.5 MB RAM. Existuje na: Amiga500.
Výrobce, rok: Andrew Campbell, 1993. Testoval: Lewi.



PC

West Adventure Arcade

...ó můj Buddho.

Každý malý čínánek, jakmile se vybatolí na nohy, je kromě různých elektronických hraček a hračiček zahrnován i různými příběhy z dávných dob této východoasijské země. Jedním z takových příběhů je i bezesporu sága o odvážném mnichu Tripitakovi, který se vydal na dlouhou pouť pro Posvátná písmena. Aby mu nebylo po cestě příliš smutno, tak mu bohyň Milosti vybrala výborného, ale občas dosti vyšinutého pomocníka, kterým Sun bezesporu je. Sun byl opičí král, který ale před nějakou dobou rádlil v nebi, (Myslím, že to bylo před třista, nebo pětistý lety, ale krk bych za to nedal.) a proto za trest musel mnicha Tripitaku doprovázet na jeho cestách.

Celý příběh vám vyprávět nebudu, protože by si zase někdo mohl stěžovat, že píšeme příliš dlouhé úvody ke hrám. Napišu už jen to nezbytné nutné, a tím je, že se k nim po cestě přidal (ač nedobrovolně) Písačnický mnich a špekoun Čuník. Kdo by si chtěl celý příběh připomenout, tak má možnost v čínském seriálu Opičí král. Opičího krále jste mohli vidět v televizi a to dokonce dvakrát. Né, nemusíte ho shánět na videu, protože k hraní hry je příběh jen pramálo potřebný, protože hra West Adventure Arcade je akční od A až po Ž, a chcete-li od začátku až po ten úplný konec.

Po spuštění hry si můžete vybrat chcete-li hrát sami, nebo si pozvete kamaráda, či jinou bytost s rychlým postřehem a bojovým duchem. (Jako spoluhrače bych doporučil nejlépe člověka, ale jestli se někomu povede sehnat hobita, nebo trpaslíka, tak taky dobrý. Rozhodně nedoporučuji trolla, nebo krola, protože by se vám mohlo klidně stát, že vám v nejlepším případě rozmlátí počítač a v tom horším se nebudete mazlit ani s vámi.) Tak, jestliže jste si našli kamaráda, který vás ještě nesežral, tak můžete klidně zasednout za monitor a vydat se vstříct dobrodružství.

Zbývá si ještě vybrat mezi třemi již zmíněnými společníky mnicha Tripitaki, tedy opičáka Suna, který se obratně ohání tyčí Bo, Čunika, který vám poslouží svými stříbrnými hráběmi a nebo Písačnického mnicha, který ovládá mistrně svou zvláštní zbraň, jejíž přesný název bohužel neznám.

Zpracování hry je stejné jako u již známých her jakými jsou Golden Axe, Ninja Turtles a The Simpsons. Kdo by snad neznal ani jednu z těchto klasických mlátiček, tak se může jít podívat do vestibulu Laser Game, protože tam je, pokud mě



paměť neklame, automat s Želvími bojovníky. Pro ty, kterým se tam nechce, napíši snad jen toto: Kouzlo těchto her spočívá v tom, že hry jsou pro dva až čtyři hráče, kteří procházejí ulice, kanály, jeskyně, domy a kdoví co ještě a bojují bok po bok proti mračným potvor. Tyto hry jsou sami o sobě velmi bezduché, ale hra dvou hráčů z nich dělá opravdu skvělé pařby, které vás nepustí, dokud se neproboujete až na konec.

WEST ADVENTURE ARCADE		72%			
GRAFIKA:					
HUDBA:					
ZVUKOVÉ EFEKTY:					
HRATEL.NCST:					
+ hra dvou hráčů	A	K	Č	N	í
+ zábava na dlouhou dobu	Golden Axe				86
- nic nového	The Simpsons				81
- samá čínština	Turtles Ninja				79
- přebarvenost	West Adventure Arcade				72
	Double Dragon				69
Testováno na: PC 386 DX/40. Požadavky: PC 386. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Panda, 1994. Testoval: Beast					

Jednou z takovýchto her je i West Adventure Arcade od firmy Panda, která nepřináší vůbec nic nového, ale je skvěle hratelná. Oba hráči mohou buďto ovládat své postavy na klávesnici, anebo jeden z nich může lámat joystick. Kromě kurzorových šipek, kterými postavy ovládáte máte k dispozici ještě dvě tlačítka. Jedno z nich je na skákání a tím druhým bojujete. (Naprostojedno, jako u ostatních výše jmenovaných.) Kombinací obou tlačítek udělá postava zvláštní hmat, což není také nic nového.

Grafické zpracování není nejhorší, ale na můj vkus je dosti přebarvené. Hru jsem hrál také u kamaráda na černobílém laptopu, a musím říct, že to možná vypadá lip.

Ještě jedno upozornění na konec: Většina textů je v čínštině, a proto nezbyvá než v různých menu zkoušet a zkoušet, jednou se trefit musíte. Přejí všem, aby hru zdárně dohráli, ať už s Buddhovou pomocí či bez ní.

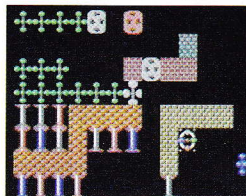
BEAST ■

C64

Orb

... zase jedna logická

Vposlední době se mi pod joystick dostávají samé logické hry. Hodně z nich je na jedno brdo, a tak vám radši představím jednu z těch lepších. Lepších? Ano! Orb je velice kvalitně hudebně zpracován a podle mě je i idea slušná. Pouze grafika nám trochu pokulhává. Ale to už je u logických her docela běžný jev.



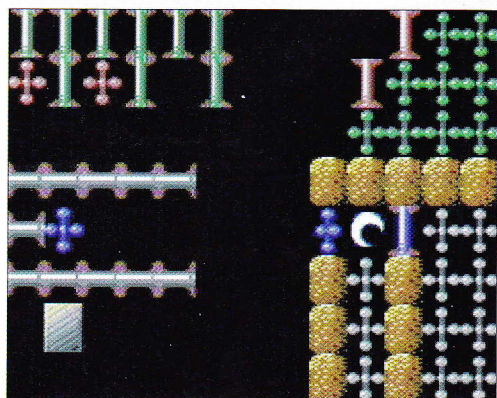
Smyslem této hry je vyčistit obrazovku (level) od různobarevných sloupů (mohou být čtyř barev - modré, červené, zelené a šedé) pomocí stejně barevných křížů (že by granáty?). Jednotlivé kříže ovládáte tím způsobem, že joyem najedete na zvolený kříž a zmáčknete fire. Kříž začne rotovat (asi se nám odjistil, hošan jeden) a od této chvíle ho můžete kontrolovat. Po udání směru se začne pohybovat a zastaví se pouze v tom případě, že narazí do nějaké překážky. Když je tou překážkou sloup stejné barvy, tak váš kříž a sloup vybuchne a vy pak můžete pokračovat s jiným křížem. Ovšem jsou tu malé háčky. Váš kříž může narazit do znaku bomby - to znamená, že vám zmizí a vy tím pádem nemůžete daný level dohrát. Nebo narazíte do žárovky a všechny sloupy vám zmizí a vy budete muset hrát doslova naslepo až do konce levelu. Dále tu jsou různé teleporty, směrovače a odrážače, které se vám snaží co nejvíce znepříjemnit vaše počínání.

Když si nevíte rady jak dál v konkrétním levelu, nebo se vám něco nepovede, můžete zmáčknout space a daný level budete hrát od začátku. Když už chcete skončit, použijte klávesu run-stop.

Takže vážení - 100 levelů čeká právě na vás.

WILY ■

ORB		85%
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATEL.NCST:		
+ digitalizované zvuky	LOGICKÁ	
- po chvíli nudné	Quadrant	93
	Orb	85
	Arnoba	77
	Black and White	70
	Nova.2	70
Testováno na: C64. Existuje na: C64. Výrobce, rok: Master design group, 1994. Hru zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Wily		





Megastarforce remix

...zatímco jsi plnil úkol v zapomenutém konci vesmíru, byla tvoje rodná planeta napadená a doslova a dopísmene roztavená nepřátelskými jednotkami. Ty jsi jediný přeživší ze systému Antaris...

Tak to bylo to první, co ti vellicí důstojník oznámil, když jsi se vrátil ze svého úkolu na vesmírnou základnu. Pomsta - to bylo to první, co tě hned napadlo. A tak okamžitě začneš jednat. Brzo se ti podaří dopátrat, kdo poslal zabijácké jednotky, aby zničily tvoji planetu - byl to hrůzu nahánějící Zoltar, ďábelský král galaxie ARM X37.

Krátce poté jsi obdržel anonymní balíček, který obsahoval záznam rozhovoru (pořízený místním agentem) ze Zoltarova paláce. "...zničte tu zatracenou planetu. Zabraňuje mi výhledu na překrásné barvy fluktuujícího Arcturuse Nebula". "Ano, pane!" - odpoví nějaký hlas a zde záznam znenadání končí. A tobě je teď všechno jasné - za tohle ti Zoltar musí zaplatit.

Je to už dávno, co se chlápek jménem Sharon pokoušel proniknout do kvadrantů kontrolovaných zoltarovou flotilou. Měl k dispozici v té době nejnovější bojovou loď 3. třídy - vectroconského rváče. Všichni ho viděli, jak vplouvá do Zoltarova království, ale nikdy se odtud nevrátil. Od té doby si nikdo netroufl proniknout na území strážené vojáky krutého panovníka. Ale TY tam musíš.

Po dlouhé a namáhavé přípravě na tvoji nebezpečnou cestu, jsi konečně přichystám vyrazit. Podařilo se ti vcelku snadně sehnat postačující informace o části vesmíru, kde se nyní roztahuje Zoltar. Jeho království je rozděleno do 10 kvadrantů, z nichž každý je rozčleněn do tří sektorů (asi levely, co?).



a tohle je 1.level z remixu

(Zoltarova říše)

V prvním kvadrantu se střetneš s velice chabou obranou. Ale nenech se ukolébat! Jsi teprve na začátku dlouhé cesty. Tvoje první střety se Zoltarovými loděmi se budou odehrávat blízko planety Hydria, kterou Zoltar zničil ve velké sluneční válce před 350 lety. Ve druhém kvadrantu naraziš na první vojenskou základnu - Skylab. Tohle je místo, odkud startuje většina dobytých výprav (a asi i ta, která zničila tvoji planetu). Ačkoliv je Skylab poměrně vzdálen od centra říše, je velice kvalitně vyzbrojen.

Třetí kvadrant je plný barevných měsíců a je zde čím dál tím víc nebezpečných nepřátel. 4. kvadrant - říká se, že v tomto kvadrantu má



takto vypadá úvodní ohrázek remixu

Zoltar ukrytou mateřskou loď. Agent, který měl zjistit všechny technické informace, byl bohužel na útěku zabít. V pátém kvadrantu tě čeká tuhý boj u planety Axida, což je jediné místo v této části vesmíru, kde se dá žít. A kde je vojenská základna. V šestém kvadrantu naraziš na speciální jednotky, které se budou snažit přinutit tě přistát na měsíci Saturna 3, kde bys bez cizí pomoci zahynul během 48 hodin. Ale s trochou odvahy se ti je podaří přemoci.

Kvadrant sedm je velice temná část Zoltarova království. Planety, které se zde nacházejí, patří do království už 800 let a prý na nich kdysi byla vyspělá kultura. O osmém kvadrantu bylo velice obtížné se něco podrobněji dozvědět - je velice dobře hlídán. Zřejmě se zde snaží vědci sestrojít novou zbraň. V devátém kvadrantu si budeš muset dávat velice dobrý pozor na kamikadze. Ano, vojáci jsou tak obětaví, že neváhají za svého pána riskovat život. A konečně v desátém kvadrantu najdeš Zoltara. Bude to nejtěžší boj ve tvém životě. Máš pouze dvě možnosti - buď budeš historií tvořit, nebo historií budeš!!!



a ještě jakpak vypadá 1.level v originálu

A jak hra vůbec vypadá? Megastarforce remix bych zařadil do skupiny úrovnových střelček. Jak už bylo naznačeno na začátku, hra je rozdělená do 10 kvadrantů, z nichž každý obsahuje 3 sektory = dohromady 30 levelů. A co je tvým úkolem? Je prostý - zničit všechny nepřátelské lodě, které se vyskytují v daném sektoru (obrazovce). Když se ti to povede, čeká tě souboj s hlavní lodí. A tak to jde až do konce, kde tě čeká boj se Zoltarem.

Zajímavé ale je, že Megastarforce od firmy X-Ample Architectures zremixovala crackerská skupina Airwolf team, která také hru upravila pro majitele ram expansion. Ano - Megastarforce remix je první hra v historii C-64, která podporuje externí paměť. Má to jednu velkou výhodu - dohrané levely se ukládají v X-mem a když hru hraješ znovu, tak se už nic nenahrává, nýbrž data jdou přímo z X-mem.

Kdybych měl porovnat původní verzi od remixu, musel bych uznat, že v původní hře je lepší grafika. Hudba je přibližně na stejné úrovni - to znamená, že je dost dobrá!

A co říci na konec? Snad ze všem majitelům originální verze bych tuto hru vřele doporučil.

WILY ■

MEGASTARFORCE REMIX

78%

GRAFIKA:

██████████

HUDBA:

██████████

ZVUKOVÉ EFEKTY:

██████████

HRATELNOST:

██████████

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Parsec Megastarforce Greystorm Megastarforce remix Fly Harder

+ pěkná hudba

+ podpora ram expansion

- prostě remix

A K Č N Í

Parsec 91

Megastarforce 82

Greystorm 78

Megastarforce remix 78

Fly Harder 60

Testováno na: C64. Existuje na: C64. Výrobce, rok: X-Ample Architectures + Airwolf team, 1994. Hru zapůjčil: Citadel fan club



a pro porovnání intro picture v originální verzi