

Jakpak by asi dopadly dějiny, kdyby si velcí strategové minulosti mohli vyzkoušet svoje plány a taktiky na počítači? Byla by docela hlina, kdyby například Napoleon Bonaparte roku 1812 v bitvě na Berezině rozvalcoval ruskou armádu a pak ovládl celou střední a východní Evropu. Ale to by potom možná neexistovala i naše malinká zemička uprostřed Evropy a s ní by tu nebyl i Excalibur - fuj, to je ale děsná představa! Ještě štěstí, že Napoleon žádný počítač neměl. Ale zpět k naší recenzi.

V roce 1991 přichází skupina pod záhadnou zkratkou MDG (že by Master Designs Group?) na trh s hrou Empius a ti bystřejší z vás už jistě uhodli, že jde o vojenskou strategii, která se odehrává bůhví kdy a kde.

Váš cíl je jasný - zničit všechny nepřátelské jednotky a tím se stát Lordem Empiusu. Je ale docela zajímavé, že můžete hrát proti 1 až 3 různým armádám (to znamená, že hra je určena pro 2 až 4 hráče). Po výběru jedné z pěti nabízených map, kde se budou vaše strategické myšlenky transformovat do reálné podoby, se dostanete k vlastnímu hraní. Na obrazovce uvidíte vaše jednotky ve formě, kdy jsou schopné

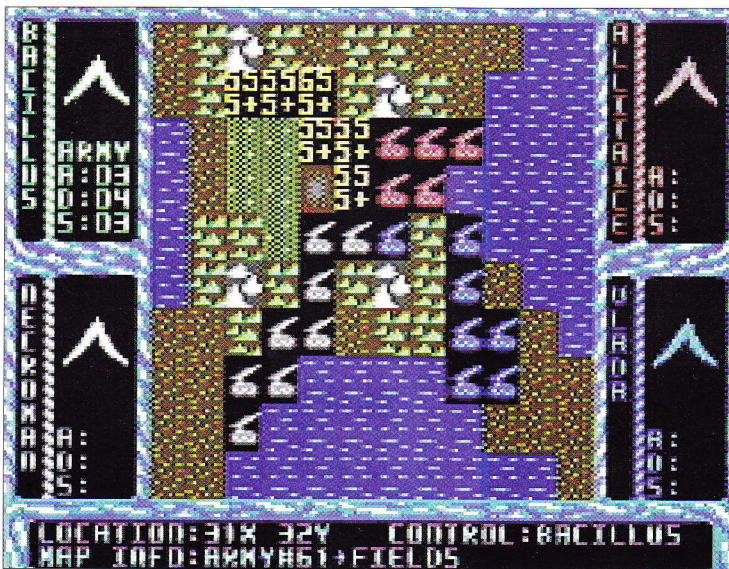
doplňovat vojáky, zbraně a zásoby - jednotka je zobrazena pomocí čtverce 2x2, ve kterém jsou 3 čísla a znaménko + nebo -. Čísla nám označují počet již zmínovaných vojáků, zbraní a zásob přičemž nejvyšší hodnota, které může jednotlivé číslo dosáhnout je 9. Znaménko + (popřípadě -) signalizuje, jestli se jednotka pohybuje normální rychlostí anebo jestli je její pohyb zpomalen (například v kopcích nebo lesích). Jednotlivé položky v jednotce (počet vojáků atd.) doplňujeme dvojím způsobem. Buďto v menu, do kterého se dostaneme tak, že najedete na vybranou jednotku, podržíte fire a vyberete položku, nebo pomocí kláves A,D,S + fire. Po ukončení této činnosti nadejde fáze přesunu vašich jednotek. Pomocí klávesy space přeměníte

OVĽADÁNÍ

A na závěr ještě několik gamekeys: N - skočí na vaši další jednotku; M - vypíná a zapíná muziku; S - uložení hry; Q - konec.

„číselné“ jednotky do podob jakýchsi ruských předpotopních kafašů, které jsou schopné pohybu. Pak už pouze určíte která jednotka se má pohybovat a kam a je to - samo, že se můžete přesunovat s více jednotkami najednou. Jestliže máte všechno určené, pak v menu navolte povel GO a přenechte hru vašim protihráčům. Až se dostane zase na vás, máte šanci si udělat novou jednotku tím, že na pole, kde se vaše jednotky už vyskytovaly, umístíte hleďáček a stisknete fire. To vám může způsobit, že i tak lehkou mapu jako je MICRO můžete hrát celé hodiny. Mimochodem - kdybyste nevěděli, jak se bojuje: suše zadáte vaši jednotce jako destination jednotku vašeho nepřítele a odešlete.

WILY ■



EMPIUS 81%	
GRAFIKA: ■■■■■■■■■■ HUDBA: ■■■■■■■■■■ ZVUKOVÉ EFEKTY: ■■■■■■■■■■ HRATELNOST: ■■■■■■■■■■	
+ super hudba + je pro více hráčů - málo map	STRATEGIE Defender of the Crown 93 Scenario 86 Empius 81 North & South 80 Sever proti Jihu 6
Testováno na: C64. Požadavky: C64. Existuje na: C64. Výrobce, rok: MDG, 1991. Hru zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Wily	

■ C64

PUSH IT

Skládaná skládačka

Nedávno se mi k rukám dostala zase jedna logická hra od firmy TECHNO TRIBAL DESIGNS. Tato hra je na principu shodná s hrami jako SPLIT Personalities nebo E.T. Jde o to, co nejrychleji poskládat obrázek, ale nepředbíhejme!

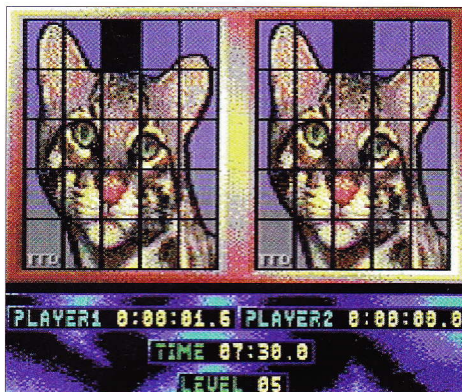
Po spuštění se po chvíli objeví menu. Zde si můžete prohlédnout výsledky hráčů v týmech a nebo při souboji s počítačem. Dál si můžete zvolit počet hráčů, počet joysticků, ovládání normální nebo reverzní, můžete vypnout hudbu (ne zrovna moc povedenou) a odstartovat vlastní hru.

Po chvíli se objeví horní obrazovka, rozdělená na dvě herní části (dva hráči) a na část ukazatelů (čas, level, ...). Po prohlédnutí a zapamatování obrázku zmáčknete fire a obrázek se zpřehází. Po zpřeházení začne ubíhat čas a vy můžete začít skládat obrázek. Po složení se vypíše váš čas a jdete do dalšího levelu, v opačném případě se objeví notoricky známý nápis Game Over a vy se ještě musíte zapsat do tabulky vítězů.

V grafice a programu se mají jiní programátoři logických her ještě co učit, neboť hra obsahuje menu pomocí ikon, plynulý pohyb částí skládačky a velmi dobře propracovanou grafiku. Ale zato hudba v menu připomíná spíše vrzání, nebo dvě hudby omylem spletené dohromady, ve hře je to o trochu lepší, ale také žádný zázrak. Za výhodu považují velmi obsáhlé menu pro ovládání.

Co dodat? Hra je velmi zajímavá, ale velmi těžká a časově náročná, ale to už zjistíte sami, tak už hrajte a nezdržujte se čtením.

FLASH ■



PUSH IT 70%	
GRAFIKA: ■■■■■■■■■■ HUDBA: ■■■■■■■■■■ ZVUKOVÉ EFEKTY: ■■■■■■■■■■ HRATELNOST: ■■■■■■■■■■	
+ fast loader + obsáhlé menu - po chvíli nudné - příšerná hudba - příliš těžké	H R Á Č K A Orb 85 Battlechess 80 Amóba 74 PUSH IT 70 Black & White 68
Testováno na: C64. Požadavky: C64, disk. Existuje na: C64. Výrobce, rok: Techno Tribal Designs, 1994. Hru zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Flash	



C64

Supernibbly

Mýlil by se každý, kdo by si myslel, že jde jen o obyčejnou a mnohokrát již zpracovanou hru s housenkou.

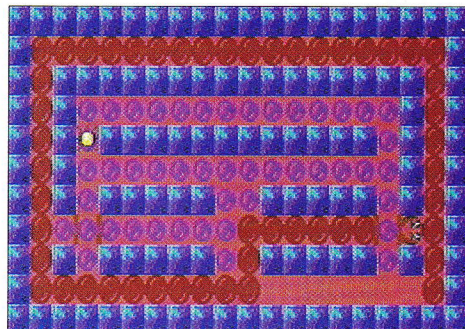
Ve skutečnosti se však jedná o velmi pozoruhodnou a doufám, že i originální hru (Housenka part 2030 -ed.), kterou pod hlavičkou Cosmos Design vytvořil Hannes Sommer. Hraní vyžaduje nejen rychlost (ta je důležitá až na druhém místě), ale hlavně správnou hráčskou taktiku. O co tedy jde; stáváte se velmi žravou housenkou, putující od osady k osadě a požírající listy rozprostřené po celém hracím poli. Během konzumace však housenka (patrně proto, že společně se stravou se jí do těla dostávají cizorodé látky způsobující nezadržitelné buněčné bujení) přirůstá a v několika málo okamžicích zaplní téměř celé hrací pole. Účelem hry je tedy pozřít všechny listy, nebo nějakou tu jahůdku znamenající bonus, a tím postoupit do další části. Překazit vaše snažení vám může „jen“ neúprosně běžící čas, zákeřně nastrčená lebka značící jed, nebo skutečnost, že hlavou



housenky narazíte do jejího vlastního těla. Ve hře se ještě občas vyskytují lahvičky se záhadnou tekutinou způsobující podstatné zkrácení housenky nebo blesky po jejichž požití se dostanete do dalšího kola, aniž byste museli dokončit to právě rozehrané. Pro dokončení některých částí je třeba využít takzvané POOKS, což jsou hlavy, s kterými lze vysbírat lístečky před sebou, z níž by housenka narostla. Jejich použití je však omezeno. Celé housenčino putování je rozděleno na 14 osad po třech nebo čtyřech hracích polích. Závěrečné části jsou však, pro krátký časový limit, jen pro opravdové hráčské experty. Hra má pěknou grafiku a poměrně obstojný zvuk, velice dobře se ovládá, směr housenky určuje vychýlení joysticku, takže v klidové pozici housenka nikam neodjíždí, ale čeká na místě. Větší rozsáhlost hry je umožněna tím, že je na disketě rozdělena do několika souborů a průběžně se vlastním dis-

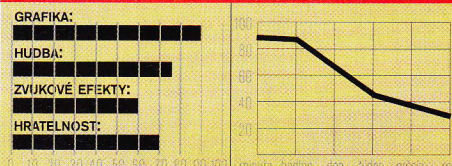
ketovým turbem dohrává. Pokud hru dohraje až do úplného závěru, nečekejte velké gratulace, ale zahrajte si ji raději ještě jednou a zkuste překonat některé score popsané ve scrollujícím textu na začátku hry. Doufám, že vás, stejně tak jako mě, hra zaujme.

VISÁČ



SUPERNIBBLY

84%



+ Opět pěkně udělané	H R Í Č K A
- Opět stará idea	Quadrant 90
	Supernibbly 84
	Orb 83
	NOVA II 76
	Black and White 60

Testováno na: C64. Existuje na: C64. Výrobce, rok: Cosmos design, 1994. Zapůjčil: Citadel fan club. Testoval: Visáč.

ATARI ST, AMIGA, PC

Black Sect

Zlikvidujte černou sektu!

Introu: Jakýsi kaplan pustil do kláštera nějakého zahaleného muže v kápy a ten zakuklenec mu na oplátku (ně oprátku) věnoval kudlu... již jsem se nemohl dočkat na ten záraz. Ale ouháá. Místo perfektního dungeonu se objevila adventura. To bylo zklamání a znechuceně jsem začal pařit a ono mě to chytlo a vzápětí jsem začal nelidsky hrát (nejsem člověk, což není z mé hlavy). Následovala nutná výměna tlačítek u myši, to asi taky znáte.

Tak nějak se dají popsat mé první dojmy z hry BLACK SECT, jejíž cíl je velmi jednoduchý a to zlikvidovat tajnou (v našem případě černou) sektu a sebrat ji nějaký book. Většina z vás již asi viděla postarší hru od stejnojmenné firmy Maupity Island. To byste nevěřili, kolik lidí kvůli ní spáchalo sebevraždu a kolik se zabilo (jako by to nebylo jedno). A to vše kvůli po všech stránkách skvělému zpracování a bezvadné atmosféře. Zpracování u sekty zůstalo stejné - super. Stručně řečeno podle mého jistě správného (doufám) názoru se jedná o nejlepší adventuru tohoto typu na ST a možná i na Amigu.



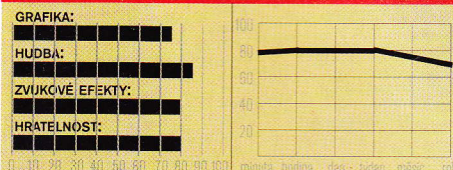
Jednotlivé „herní obrazovky“ jsou velmi pěkně zpracované. Překvapily mne možnosti lupy. Tu když použijete, tak vidíte jistý záběr znova, ale ve větších čtvercích, takže mi nedošlo k čemu lupa (ve hře) je (kdyby snad na to někdo přišel, ať volá na tel. 0609 44 22 33 - děkuji). Také každá (skoro) herní obrazovka má drobné animace např. hřbitov (místo pro schůzky s děvčaty jako dělané) - havran klove oko lebzy (lebza™ all rights reserved by Dracula - jistota je jistota viz Excalibur).

Hudbu slyšíte pouze v intru, jinak only zvuky. Ale obojí (věřte mi) (to se nedá - pozn. AZIREK - bývalý automobilový závodník) je super. Toto vše bych snesl, ale co mě opravdu vzalo, je hratelnost, která je opravdu vynikající. Jediné, co by se dalo vytknout, je neustálé nahrávání z disket, ale jinak, jak už jsem řekl, gamesa je to velmi dobrá, takže Vás bude bavit a asi ji budete hrát. Toť vše.

DRACULA

BLACK SECT

79%



+ dobrá hudba	A D V E N T U R E
+ slušná zábava	Simon the Sorcerer 87
- nahrávání	Black Sect 79
- pomalé	Maupity Island 75
	Monkey Island 70
	Privat Detektiv 69

Testováno na: Atari 520 STFM, 3 MB RAM, HD 30. Požadavky: Atari ST, 1 MB RAM. Existuje na: ST, Amiga, PC. Výrobce, rok: Lankhor, 1994. Testoval: Dracula

