



**Název :** Test Drive 2

**Firma :** Accolade

**Rok :** 1989

**Délka :** 6 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Měli jste někdy neodolatelnou chuť zasednout za volant např. takového vozu jako Ferrari F40, Porsche 911 či Lamborghini, sešlápnout plyn až k zemi a neohroženě vyjet do ulic? Ano? Tak právě tento sen Vám splní hra s názvem TEST DRIVE II - The Duel. Jedná se totiž o velmi dobře zpracovanou simulaci sportovního vozu, kde si můžete vybrat až ze 12 různých typů aut, včetně starých

amerických bouráků jako Mustang, Dodge atd. Každé auto má přitom vlastní, perfektně zpracovanou palubní desku. Lze si vybrat také ze 3 typů krajiny, ve které budete závodit (podle mne je nejpoutavější jízda po silnicích

středoevropských států, ale i projížďka Kalifornií není k zahoezení). A to vše na třech oboustranně nahraných disketách. Pokud nechcete závodit proti protivníkovi /jede za něj počítač/, můžete si vybrat trénink, kde si celou trať v klidu projedete. Ve volbě Duel je sympatické také to, že kromě svého vozu můžete vybrat vůz také svému protivníkovi, čímž lze rapidně zvýšit /nebo také snížit/ svou šanci na výhru. Ovšem za jízdy Vám znepríjemňují život také auta, která předjíždíte a hlavně auta v protisměru. Můžete projíždět též cestou linoucí se horským masivem s propastí na jedné straně a skálou na druhé,

případně dlouhými tunely. Každá ze tří krajiny je rozdělena na 6 - 7 částí a na konci části jste nucen zabrzdít u benzínového čerpadla. Zde Vám také pořadatel poskytne často vtipnou poznámku /jako třeba - „soudě podle stylu Tvé jízdy, dělal jsi nejspíš řidičák na tříkolku“/. Hru začínáte asi s pěti životy, přičemž za každou srážku či nabourání se počet o jeden sníží. Na druhou stranu ovšem za dojetí každé

části se 1 život připočte. Může Vás začít pronásledovat policie a pokud jí neujedete, platíte pokutu. Může se vám to podařit, pojedete-li dost rychle, ale nedoporučuji vám policistu nabourat, neboť pak hru předčasně

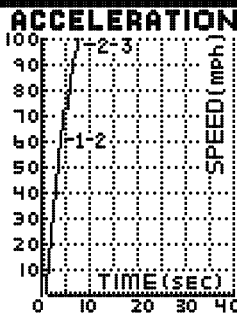
ukončíte. Pokud se Vám podaří projet celou krajinu, čeká vás krátká scéna, ... ale nechte se překvapit. Dodám snad jen jediné. Vaše skóre - pokud je dostačující - se zapíše na disketu, takže na svou jízdu máte věčnou památku /pozn. - kdo překoná mne, tzn. MARCUS, tomu srdečně gratuluji a může si říkat pirát silnic/.

Takže nohu na pedál a jedeme !!!

MARCUS



Layout:..... mid engine/rear drive  
 Engine type:twin turbo dohc 32v-8  
 Displacement:.....2936cc  
 Bhp @rpm, SAE net:.....478 @7000  
 Torque @rpm, lb-ft:.....425 @4000  
 Transmission:.....5sp manual  
 Braking from 80mph:.....250ft  
 Tires:.....Pirelli P zero radials  
           245/2R-17 front/  
           335/2R-17 rear  
 0-60mph:.....3.9s  
 0-125mph:.....12.0s  
 1/4 mile:.....12.0s @124mph  
 lb/Bhp:.....5.1  
 Top speed:.....201mph





**Název :** Bard's Tale III  
**Firma :** Interplay Prod.  
**Rok :** 1988

**Délka :** 4 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)  
\* \* \* \* \*

Vyslechněte pověst o Skara Brae - Bůh odvrátil svou tvář a nestvůry temnot, zplozenci noci, národ šílené bytosti zničil stavby. Obránci nevydrželi, osud se naplnil a Garth, Roscoe, Kylearan padli. Když přišla záhuba, bezmocně prchali. Avšak zbytečně, ulice zrudly krví. Těch pár, co přežilo, teď sedí sklíčeně. Ale naděje umírá poslední. Za čas' jak praví legendy,

„Přijdou konečně hrdinové ! A obnoví dny klidu.“

V roce 1988 vypustila na trh firma Interplay Productions již třetí pokračování velmi populární série Bard's Tale, tentokrát pod názvem Bard's Tale III - The Thief of Fate. Jde o špičkovou fantasy hru ve

stylu Dungeons and Dragons, která hráče upoutá již svým úvodem s pějícím bardem. V táboře dobrodruhů si vytvoříte svoji skupinu /až 7 postav/, přičemž lze vybrat pohlaví rasu /jako např. elf, skřítek, poloelf, hobit, trpaslík, člověk / a povolání /bojovník, magik, zloděj, paladin a mnoho dalších/. Magik má v průběhu hry navíc možnost změnit jinou kouzelnickou profesi /je jich celkem 7/ a doučovat se nová kouzla na příslušném místě. Se skupinou procházíte lesem, polozbořeným městem Skara Brae nebo zavítáte do množství podzemních jeskyní a tunelů. Lze též vstoupit do hospůdky /za známým účelem/, či do

kapličky s možností doléčení někoho ze skupiny. ( Mimochodem, hostince jsou také dobrým zdrojem informací, takže se vyplatí oželeť nějaký ten měďák a vyslechnout si od hospodského důležité zprávy). Jediným prostředkem k dosažení větší dokonalosti skupiny jsou zkušenostní body, které získáte pouze bojem. Pokud máte štěstí, můžete při tom najít i různé zbraně nebo předměty, které

se mohou hodit. Hra má obrovské množství možností, grafiky a vyniká neskutečně rychlým přihráváním z diskety, takže odpadá dlouhé čekání. Sám hru považuji za jednu z nejlepších na C64 a vydržel jsem ji hrát neuvěřitelně

dlouho.

Takže taste meče a do boje. **MARCUS**

Pozn.: Pokud by někdo z vás vlastnil hru Bard's Tale II - The Destiny Knight, přihlaste se. Jako pozornost obdržíte překlad originálního manuálu k této hře.





**Název :** Pirates!  
**Firma :** Microprose  
**Rok :** 1988

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)  
\* \* \* \*

Kdysi dávno, kdy mocná impéria bojovala o zámořské kolonie, křižovali světovými oceány dobrodruzi, kteří pod černou vlajkou sloužili svému králi. Jedním z nich se můžete stát i vy ve hře PIRATES!

V roli obchodníka, pašeráka, námořního lupiče, piráta a bukanýra v jedné osobě se plavíte mezi přístavy v Karibském moři. Svou loď můžete vést buď odhadem, podle kompasu či určovat svou polohu sextantem. Střetnete-li se s jinou lodí a dojde k boji, pak musíte udělat to, co by udělal opravdový bukanýr - se zbraní v ruce vést své muže do boje a v souboji porazit svým kordem kapitána nepřitele.

V Karibské oblasti, kde se vaše dobrodružství odehrává, se rozhodně nebudete nudit - stále je co dělat. Od hledání pokladů ukrytých Sirem Francisem Drakem až po plundrování či rabování měst po vzoru proslulého Henryho Morgana /jehož jméno mimochodem dosud zdobí obchodní značku Jamajského rumu/. Podobně jako tento muž můžete i vy diskutovat o politické situaci s provinčními guvernéry, vplížit se tajně do města a prodat tam pašované zboží obchodníkům, zkřížit meče s nechvalně známými šlechtici, zachraňovat bezmocné ženy z rukou otrokářů a dokonce se můžete i oženit! Když získáte dostatek bohatství, půdu, tituly a uznání,

můžete jít na zasloužený odpočinek, který bude samozřejmě odpovídat výši vašeho jmění.

Vaším úkolem je propracovat se z chudého mladíka na všemi uznávaného a dobře situovaného muže. K tomuto jistě velice riskantnímu a obtížnému podniku budete potřebovat vyjma svých schopností i notnou dávku štěstí. Způsob, jakým svého cíle

dosáhnete, záleží jen na vás. K získání dobrého postavení budou pro Vás důležité především tyto věci: bohatství, půda, úcta mezi ostatními a manželka /oženíte-li se/.

Celý Váš korzářský život se bude skládat z jednotlivých výprav /např.

přepadení flotily s pokladem, nalezení pokladu Inků atd./ Po úspěšné výpravě se vždy vraťte do přístavu a rozdělte kořist korzářským způsobem. Má to své výhody, protože o kořist pak nemůžete přijít. Ani tehdy, když budete souzen a vržen do vězení.

Vítr do plachet a šťastnou plavbu po všech sedmi mořích přeje

MARCUS



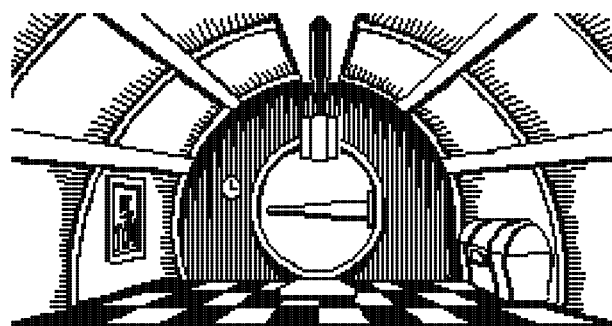
**Název :** The Hobbit  
**Firma :** Phillip Mitchell  
**Rok :** 1986

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*



✓ jisté podzemní noše bydlel jeden hobit. Touto větou začíná světoznámá kniha spisovatele J.R.R.Tolkiena, podle které byla vytvořena stejnojmenná anglická textová hra. Stanete se hrdinou jménem Bilbo Pytlík /angl. Baggins/ , jehož úkolem je projít Roklinkou elfů přes Mlžné hory plné skřetů a přes Temný hvozd až k Osamělé hoře, kde musíte přemoci draka Šmaka a vzít jeho poklady. S těmi se pak vrátíte do své luxusní nory, kde prožijete spokojeně zbytek svého života.

Celá hra je perfektně zpracovaná, hýří množstvím pěkných obrázků vykreslujících jednotlivé lokace a navíc je doplněna mnoha melodiemi, které dodávají hře na autentičnosti. Ve hře vás doprovází trpaslík Thorin a čaroděj Gandalf, se kterými můžete komunikovat. Tito a další přátelé, které cestou potkáte, Vám mohou rovněž pomoci ve zdánlivě neřešitelných situacích (tak např. Thorin je dosti silný na to, aby vás ve chvíli, kdy je to potřebné, vzal na ramena) . Pokud si v některých místech nevíte rady, jednoduše napište příkaz HELP a dostane se Vám pomoci. Je ovšem samozřejmé, že např. s takovými skřety se asi těžko rozumně domluvíte. Zde pomůže jen a jen síla a rychlost Vašich nohou. Musíte si také dát dobrý pozor, neboť se může často stát, že v chodbách a

jeskyních Mlžných hor snadno zabloudíte. Kdo četl knihu, nebude mít pro změnu problémy odpovídat na hádanky podlého tvora Gluma /angl. Gollum/ , od kterého lze získat kouzelný prsten. Pomocí něho se můžete ve vhodnou chvíli zneviditelnit tím, že si ho navlečete. Ve hře samozřejmě nechybí ani tradiční volba uložení pozice na disketu a naopak opětovné její nahrání. Mnohdy to zachrání takové situace, kdy např. padnete při boji se skřety a pak si hystericky rvete vlasy s větou „ proč jsem to jen nesejvnul ! “. Velmi často je výhodné podívat se např. přes řeku, nebo skrz okno, co



vás čeká v další místnosti. Než se dostanete ke Šmakovi, uběhne jistě několik večerů a i potom, co hru konečně dohrajete, si myslím, že se k ní rádi časem vrátíte.

Hru vřele doporučuji všem zarputilým textovkářům a těm, kdo si oblíbili styl fantasy. Ale hlavně obdivovatelům díla spisovatele J.R.R.Tolkiena /mezi něž patřím i já/.

Mnoho úspěchů při hře a plnou truhlici pokladů přeje

MARCUS





**Název** : Project Firestart  
**Firma** : Electronic Arts  
**Rok** : 1989

**Délka** : 4 str.



**Hodnocení** :  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Palubní deník laboratoře výzkumné kosmické lodi PROMETHEUS :

2/11/2061-09:11 Dnes začíná genetický projekt. Cílem je vytvořit důlního dělníka. Tento dělník musí být schopen pracovat v těžkých atmosferických podmínkách ( 0.1 mikrogramu kyslíku na 1 liter ). Musí být též odolný proti mrazu.

2/13/61-23:35

Byly připraveny vzorky DNA a další materiály. Pokud je má hypotéza správná, zaručí to potřebnou sílu a odolnost proti řídké atmosféře a teplotě.

2/14/61-03:04

První úspěch. Chromozomy fungují a ukazují se první výsledky.

2/14/61-05:30 Vytvořila se placenta. Jestliže bude embryo schopno vytvořit si nervovou soustavu, bude to výborné.

2/14/61-09:00 Výborně ! První nerv. soustava se již zformovala. Výzkum byl úspěšný ! Novou bytost jsem pokřtil A.Promiveriate.

3/20/61-08:20 Embryo lze nyní spatřit pouhým okem.

5/20/61-07:42 Roste neuvěřitelně rychle, váží teď 20,43 kg.

6/15/61-07:38 Dnes jsme s embryem úspěšně podstoupili kyslíkové testy. Dostalo přezdívku

Fred.

9/1/61-13:54 Fred váží 203,43 kg a je připraven na stresové testy.

9/5/61-10:46 Při testech o teplotě -5 C Fred zemřel. To znamená změnit propočty v genetických materiálech.

9/10/61-13:54 Vypěstovali jsme nové bytosti.

Podivné je to, že příliš mnoho kyslíku zabilo Sida a Martyho zničila radiace jen o něco vyšší než je na zemi.

9/12/61-08:03

Jack dnes rozbil svá pouta a začal ničit sklo své buňky - Firebox.

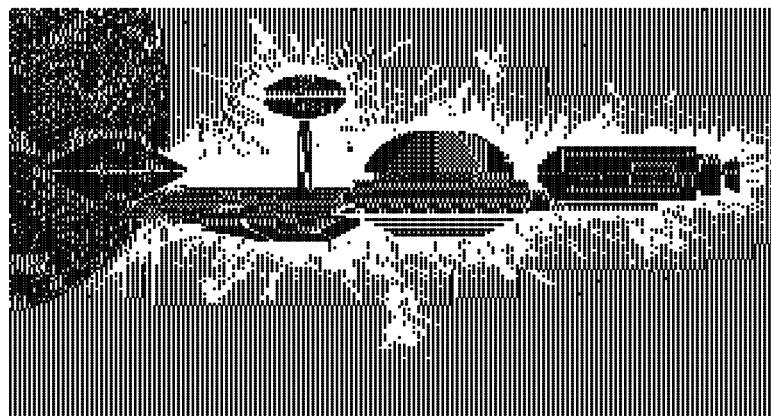
Sedativní plyn nemá delší

účinky a nevíme, jak dlouho Jacka Firebox udrží.

9/12/61-09:32 Jack právě zničil Firebox. Snad mi bude někdy prominuto to, co jsem stvořil. Někdo se dobývá do laboratoře, zdá se, že A.Promiveri .redliac...kjdda...

Super adventure s atmosférou jako z filmu Vetřelec. Stáváte se speciálním agentem vyslaným na zničenou kosmickou laboratoř Prometheus a vaším cílem je zachránit zde poslední dva pasažéry, kteří dosud unikají smrti. Není co dodat.

MARCUS



S.S.F. RESEARCH VESSEL "THE PROMETHEUS"



**Název :** Gunship  
**Firma :** MicroProse  
**Rok :** 1987

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Program GUNSHIP firmy MicroProse je jeden z nejlepších leteckých simulátorů vytvořených na C64. Simuluje vzlet, bojový let, přistání a mnoho dalších situací s výkonným americkým boj vrtulníkem AH 64 Apache.

GUNSHIP obsahuje velké množství voleb, např. výběr ze 4 misí, kvality pilota, simulovaná vzdušná turbulence, stupeň nebezpečnosti

protivníka atd. Vše je doprovázeno mnoha velice pěknými obrázky /např. úroveň pilota je vyznačena jeho přilbou - vojenská čepice, letecká přilba, superpřilba s virtuálními brýlemi/. Podle těchto voleb také zároveň stoupá obtížnost celého úkolu, od jednoduchou přes

vysokou až k riskantní úrovni. Svůj stroj si můžete dle libosti také vyzbrojit a doplnit palivem či tepelnými odvaděči nepřátelských raket. Avšak nejlépe provedená je asi krajina, ve které létáte. Všechny nerovnosti terénu jsou zde poctivě vykresleny /vyplňovanými vektory/ a rychlost simulace je dostatečně rychlá. Horizont vám skutečně může zakrývat nějaká hora, takže žádná čára přesně rozdělující zemi a vzduch, nýbrž mnohobarevné členité území. Palubní deska je velice účelně sestavená a obsahuje jeden přístroj, který mne upoutal. Je to

oznamovací displej, kde lze přepínat 3 módy. Výšek mapy ve kterém letíte, důležité zprávy a nakonec vektorové vyobrazení zaměřeného nepřítele s udáním jeho vzdálenosti. U hry se setkáte dokonce i s takovými drobnostmi, jako zpětným trhem při vypálení řízené střely, nebo s větším dosahem infra-naváděných raket v noci (vzduch je v noci chladnějším).



Vlastní let probíhá klasicky. Nastartování motorů, zapnutí radarových snímačů, odjištění zbraní atd. Po vzletu lze nadále sledovat situaci na mapě a případně měnit waypoint / čili bod, podle kterého se

propočítává směr k cíli na kompasu/.

A co závěrem ? Tento program bych doporučil všem, obzvláště těm, které zajímá létání všeho druhu. Určitě budete spokojeni.

Takže zasedněte do kokpitu svého Apache a vzhůru do nebes.

Mnoho úspěchů při plnění misí přeje

MARCUS



**Název :** Daley Thompson

**Firma :** Ocean

**Rok :** 1989

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Daley Thompson's Olympic Challenge je sportovní hra, která potěší jistě nejen všechny příznivce sportu, ale také náročné hráče, kteří si potrpí na opravdu dokonalou grafiku a animaci.

Hra D.T.O.C. je další z mnoha variací na téma olympiády ( ať už to byl Decathlon, Summer Games, či Track and Field ). Je ale navíc zpracována velmi precizním způsobem, jak už to u firmy Ocean bývá.

Hra nezačne ovšem rovnou závodem ( který obsahuje přirozeně 10 disciplín, jak jinak ), první část je jakýsi

trénink, kde si svého Daleye notně vycvičíte - tedy přesněji řečeno je to dáno vytrvalostí vaší ruky. Hra je co do ovládání dělaná tradičním způsobem - kvedlej se můžeš. Tréninkem se rozumí tři cvičení, při kterých se snažíte do čas. limitu naplnit 3 láhve fantastické tekutiny Lucozade ( ne, kola-loka to není ). Když ji požijete před disciplínou, kterou příliš neovládáte, dodá Vám sílu. Po skončení tréninku začíná dlouho očekávaný závod. Předtím si vyberete boty příslušející k následující disciplíně. Všechny jsou od sponzora Adidas. Pokud se netrefíte, nevádí. Ovšem při závodě se musíte snažit, jelikož o postupu do dalšího kola rozhodují body. Pokud vyhraje, můžete si poblahopřát a konečně

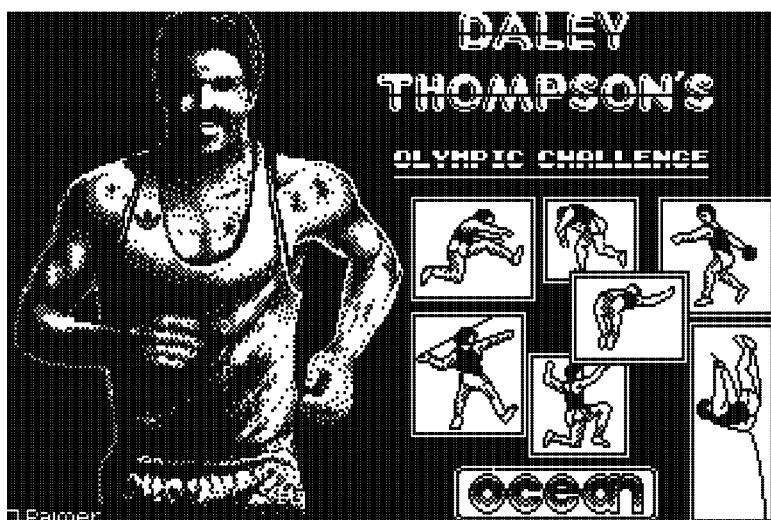
nechat odpočinout svým k smrti znaveným rukám. Budete to stoprocentně potřebovat. Ale za to si můžete hrdě říct : kdo ze sportovců zaběhne stovku za 9:40 a nepohne přitom ani svalem na noze ?!

Jak jsem se již zmínil, hra má opravdu dokonalou grafiku a pohyby sportovce jsou velmi věrohodné. Pokud budete dostatečně nešikovný, podaří se Vám při skoku do dálky dokonce nežádaný,

nicméně obzvláště efektní chmat zvaný pštros (bravurně se zaryjete hlavou do písku, ani nebudete vědět jak). Dejte si též pozor na hod koulí, chce to rychlost, přesnost a dobrý odhad. U krizových částí je výhodné napít se předem Lucozade, ale zbytečně neplýtvajte, protože tuto možnost máte pouze třikrát.

Ačkoliv sportovní hry nemám příliš v lásce, tuto jsem si zahrál vcelku rád, jednak kvůli její propracovanosti, ale také skvělé atmosféře, kterou D.T.O.C. oplývá.

MARCUS





**Název :** Steel Thunder

**Firma :** Accolade

**Rok :** 1988

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Firma ACCOLADE se proslavila svými simulátory civilních dopravních prostředků, ale i vojenské techniky nejen na 16-ti bitových počítačích, nýbrž i na kategorii nižší (viz Test Drive, The Train, Ace of Aces, atd.). Není tedy divu, když se posléze na pultech softwarových prodejců objevila další hra tohoto druhu, tradičně precizně zpracovaná, pod názvem Steel Thunder.

Tato simulace Vám umožňuje vyjet si do bojů se 4 typy těch nejmodernějších amerických tanků, počínaje od rychlopalného hybného děla M3 Bradley až po super moderní „pevnost na pásech“ zvanou M1A1 Abrams.

Bojové mise plníte zpočátku na Kubě, později v Sýrii a nakonec v Západním Německu. Každé území má přitom 8 misí, které se postupně odkrývají po splnění předchozích.

Na začátku hry podepíšete smlouvu s armádou a od této chvíle se veškeré výsledky nahrávají na disketu. Po zvolení konfliktní oblasti (ze začátku je to Kuba) si vyberete požadovanou misi a stroj. Pak už jen doplníte dobrou posádku, stfelivo a vyjedete do boje. Na obrazovce Vás ihned uvítá nepřehledné množství páček, spínačů, tlačítek, diod a přístrojů, čímž Vám je naznačeno, že tank není žádné jednoduché lidové

vozítko. Každý prvek zde však má svoji funkci a budete za něj určitě vděční. Přepíná se mezi stanovišti řidiče, hlavní věže a horní kulometné věžičky. Slabším povahám doporučuji raději nejezdit plnou rychlostí, neboť by se jim z houpavého pohybu, který je opravdu až příliš věrohodný, mohlo dělat nevolno. Cílem každé mise je zničit primární

cíl, ať už je to kolona neškodných nákladních automobilů, tanková divize, palivová nádrž, či něco jiného. Nepřátelské cíle jsou na mapě žluté a primární cíl je navíc zakroužkovan. Mapu lze vyvolat i

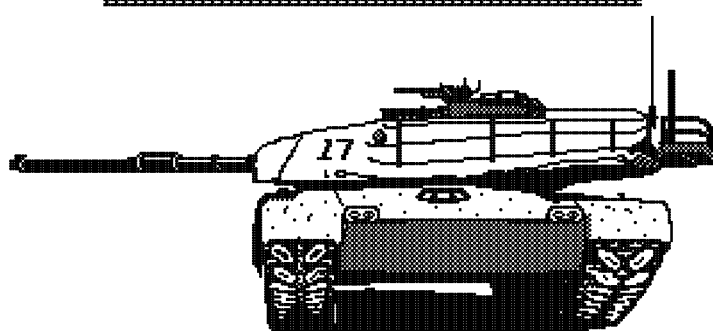
během jízdy. Nedoporučuji střílet po vlastních (ani kulometem). Může se vám pak stát, že budete degradován.

Jako ukázkou, co vše se ACCOLADE podařilo napěchovat do programu mohu uvést např. automatická stabilizace hlavně, množství druhů periskopů, manévry jako couvání, kličkování, jízda do kruhu, atd.

Věřím, že se Vám program bude líbit tak jako mně.

MARCUS

### M1A1 ABRAMS MAIN BATTLE TANK



The M1A1 ABRAMS has armor impervious to almost all anti-tank weapons. It moves like lightning and hits with its first shot even while going 70 mph cross-country. The high-tech gunsights see targets under all conditions.



**Název :** The Simpsons

**Firma :** Ocean

**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Hej hola, lidičky !!! Rošťák Bart Simpson se už prohání i na obrazovkách monitorů našich počítačů ! Umožnila nám to firma OCEAN, která vytvořila novou arcade-akční hru s touto u nás díky televizi velmi populární (především u teenagerů) postavíčkou v hlavní roli. Volný překlad názvu hry by zněl asi : Bart Simpson proti vesmírným mutantům.

„Simpsoni“ je klasická arcade akční hra, kde chodíte s Bartem po ulicích a později jiných prostorách a tropíte společně s ním nejrůznější taškařice a skopičiny (přebarvování kyttek sprejem, shazování prádla ze šňůry, atd.). Hra sice neoplývá

příliš vysokou originalitou, zato však je vyvážená velice hezkou grafikou a pohyby postav, které se ve hře objevují. V průběhu hry je důležité vyvarovat se doteku s mutanty, jinak ztrácíte život. Naopak pokud potkáte občas normálního člověka, skočte mu na hlavu až z něho vypadne peníz. Za každý peníz se pak dole na obrazovce vypíše 1 písmeno jména některé osoby z Bartovy rodiny. V každém levelu je to někdo jiný. Jejich hlavy jsou docela pěkně nakresleny (obzvláště Homer je super). Dále si Bart může skočit do některého z obchodů a

zakoupit si tam za účelem zvýšení kvality (i kvantity) svých povedených kousků nejrůznější předměty. Jsou to třeba : raketky, bouchací kuličky s krycím názvem Třešňová bomba (nebo taky třešňovka), magnet a ještě mnoho jiných kramů, za které by se nestyděl ani Timur a jeho parta. Samozřejmě nemusím snad zdůrazňovat, že za každou perfektně provedenou

akci jsou body, takže směle do práce a vyzkoušejte všechno.

Hned v první části máte dokonce možnost na vzdálenějším místě od Springfieldu nastoupit na skateboard a ulevit tak svým líným nohám zdlouhavé

chození pěšky. Ale pozor, mutanty jsou všude !!! Tímto nebo podobným postupem se dostanete až na konec a tam ... ale ne, nebudu vám už nic prozrazovat, zahrejte si hru sami.

Zatím se s vámi loučí

MARCUS





**Název :** Elite  
**Firma :** Firebird  
**Rok :** 1985

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Když v roce 1985 spatřila světlo světa hra Elite od firmy FIREBIRD, nikdo tehdy ještě netušil, jaký to bude trháček a jaká revoluce v tvorbě her nastane po tomto historickém mezníku. Za velmi krátkou dobu se z Elite stala kultovní hra uznávaná ve všech končinách hráčského světa, i na těch nejmenších počítačích létal kdejaký obchodník

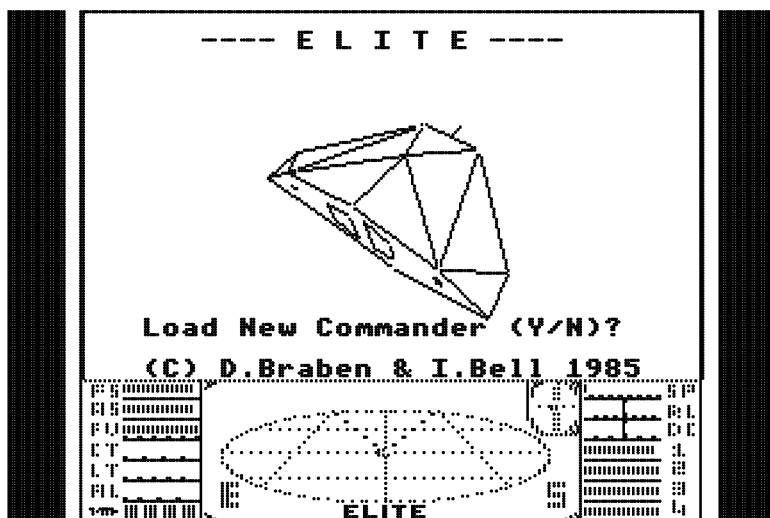
(či pirát) za účelem rychlého zbohatnutí. A proč měla hra tak velký úspěch? Posuďte sami.

V Elite se ocitáte v roli zchudlého, nicméně velmi zkušeného pilota. Vaším jediným cílem je - zbohatnout, dostat se mezi elitu (odtud název hry).

Jste zpočátku vybaven kosmickou lodí Cobra Mk3 se základním vybavením a začínáte se 100 credits (místní platidlo) na planetě Lave, která je jednou z více než 2000 planet galaxie. Přijít k penězům můžete především obchodem mezi planetami, kde je vám základní pomůckou zaměření planety (zemědělské, průmyslové) a také mnohdy velké cenové rozdíly. Po vybavení Vaší lodi si můžete přivydělat občasnou likvidací pirátů, kterých je v kosmu nespočet. Pozor ovšem na ně! Zpočátku vypadají nevinně, jakmile však do vás začnou zezadu

prát paprskovým laserem, málokdy uniknete bez úhony.

Pokud převážíte nelegální zboží jako zbraně, drogy, otroky, za chvíli jsou Vám v patách policejní lodě, které jsou nepříjemně rychlé. Inu, život obchodníka je krušný. Za vydělané peníze si ale svoji Cobru pořádně vyzbrojte a pak nemá nikdo šanci !!!



Zpracování hry je absolutně rozdílné, než bylo do té doby obvyklé u všech ostatních her. Je to totiž takzvaná vektorová hra. To znamená, že trojrozměrný dojem je vskutku realistický. Přibližující lodě se plynule

zvětšují a všechny pohyby jsou detailně rozfázované. Loď ovládáte přímo z kabiny, takže na své si přijdou také zarputilí zastánci klasických simulátorů letadel.

A na závěr jednu radu. Pokud Elite chybí ve vaší sbírce, neprodleně si ji sežeňte. Neboť kdo nemá klasiku jako ELITE, „ten jako by nebyl“.

S heslem „za svobodný vesmír“ se loučí  
 MARCUS



**Název :** SWIV  
**Firma :** Storm  
**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Firma Storm předvedla opravdu dobrý výkon a stvořila pro zavilé ační hráče dokonalou lahůdku - hru SWIV. Je to vlastně obdoba starší hry s názvem Silkworm (odtud název), ale tentokrát hru sledujete shora z ptačí perspektivy. Je to vskutku dobrá zábava. Navíc je zde možnost hry ve dvou, kdy si hráči mohou

nejrůznějšími způsoby navzájem pomáhat. Pokud si někdo chce odpočinout od úmorného přemýšlení v textovkách, nebo zdlouhavého mapování dungeonových her (skvělých, nicméně náročných), je tu pro něho právě SWIV.

Nepotřebujete hory papíru ani litry osvěžujících tekutin. Stačí se pevně usadit, vzít do ruky joystick (nebo joysticky) a mít dobrý postřeh. Boj začíná !!!

Ve hře ovládáte helikoptéru nebo jeep, to podle toho, ve kterém portu máte joystick. Samozřejmě pokud hraje hru ve dvou, každý ovládá jedno. Teoreticky by se dal hrát SWIV i o samotě s oběma vozidly (každou rukou jedno), ale toho je schopen snad asi jen nějaký psychopat. Letíte (jedete) zdola nahoru a postupně likvidujete vše, co se vám připlete do cesty. Nepřátelská krajina hýří nejrůznější

bojovou technikou, nechybí zde ani jakési vysunovací rampy se samonaváděcími raketami a rotujícími bumerangy, kterých se jen tak normálně nezabavíte. Občas potkáte mechanické orly, kteří se začínou skládat. Po jejich zničení zůstane bublina. To je zlepšení vaší zbraně. Střelbou do ní si můžete vybrat o jaké zlepšení

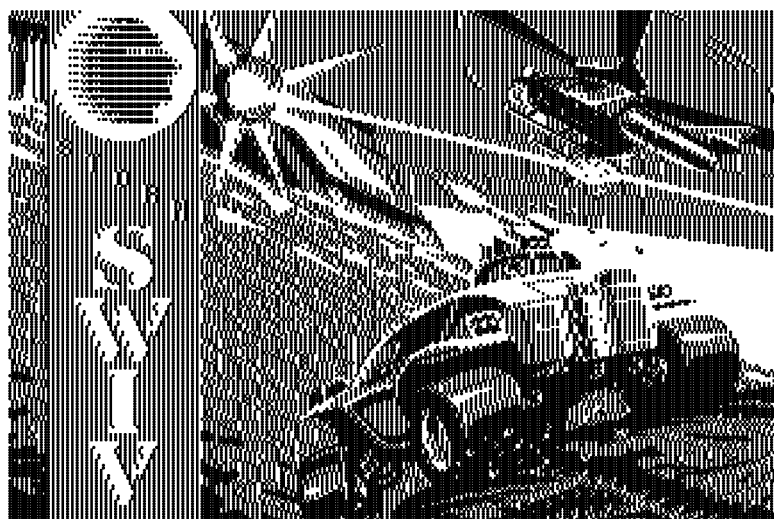
půjde. Ale nevybírejte příliš dlouho, nebo nakonec zůstanete bez zlepšení. Někdy po cestě najdete podobnou, ale prázdnou bublinu. Máte dvě možnosti: buď si ji vezmete a budete na čas nesmrtelní, nebo ji sestřelíte, v tom případě

zničíte vše, co je zrovna v dosahu. Při bojích potkáte mnoho a mnoho dalších stvůr, ale jedna je jedinečná. Vypadá asi jako kovová moucha a je velmi vykutálená. Nedá se žádným způsobem zabít a když do ní střelíte, nemáte šanci na únik. Stačí však zastavit střelbu a je neškodná. Mezitím vás však zabije tucet dalších.

Hra má 4 části a na konci každé je nějaký supernetvor. Takže se tužte, ať přežijete.

Bůh s vámi

MARCUS





**Název :** Lotus Esprit T.Ch.

**Firma :** Gremlin Gaphics

**Rok :** 1990

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Lotusem od firmy Gremlin Graphics se poprvé mohli hráči setkat na počítači Amiga. Byla to novinka s dobrou grafikou a velmi rychlou jzdou. Za krátkou dobu se s Lotusy jezdilo i na monitorech Commodore 64. Na začátku vás uvítá několik pěkných vyobrazení a technická data tohoto sportovního vozu,

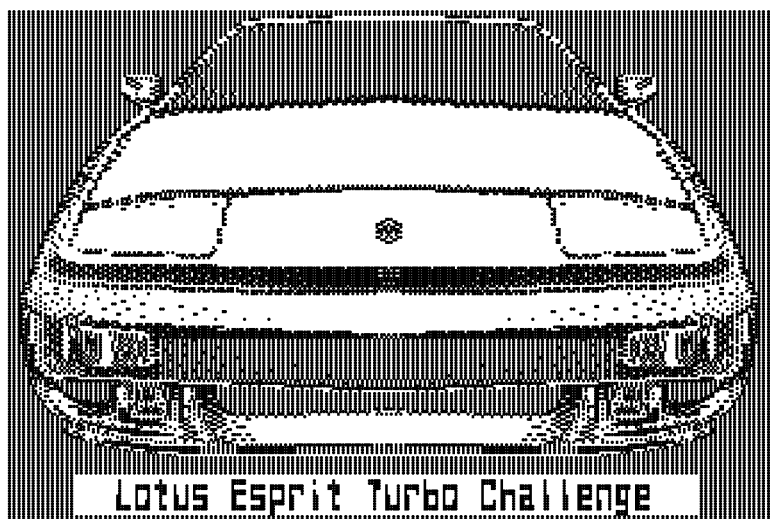
následuje tabulka akcelerace, atd. Po stisku tlačítka ještě značka Lotusu a máte na výběr několik možností hry. Můžete si zvolit, zda budete hrát sám nebo ve dvou. Ve dvouhře jedou oba hráči najednou, každý má svoji půlku obrazovky (při samostatné hře je

v dolní části obrázek vozu v depu). Dále volíte počet tratí a tím si zároveň nastavujete obtížnost, dále druh ovládání (přidávání plynu tlačítkem nebo joystickem), a nakonec ještě zvuk. doprovod, který chcete při jízdě mít. Osobně bych doporučil autentické zvuky, nebo pak hudbu č.3. Hra má zabudované velmi rychlé nahrávání, takže nebudete muset příliš dlouho čekat.

První závod začínáte vždy z poslední - tedy 20. pozice. Není to příliš povzbuzivé, ale když si vezmete, že by jste se hned od začátku museli šouchat s protivníky, tak to není tak nejhorší.

Ostatní vás při startu totiž zaručeně vždy předjedou. Vlevo na obrazovce je pruh rozdělený na části. To je počet kol trati. Vidíte zde, kolik kol jste již ujeli. Při dvouhře je pod ním ještě jeden. Ten signalizuje situaci druhého hráče. Cílem každého kola je dojet alespoň na 10. pozici. Proto je dvouhra velmi vděčnou

variantou. Stačí totiž aby dojel jeden z dvojice a do dalšího kola automaticky postupují oba hráči. Vpravo máte ukazatel rychlosti (i číselně), stupeň převodu, palivo a nahoře vaši pozici. V některých tratích je nutné tankovat. Provádí se to následovně.



Krátce po startovní tabuli je napravo žlutá tabule s kresbou klíků. Za ní je depo a tam musíte zabrzdít. Občas nestačíte zabrzdít a pak jednoduše ukončíte svou jízdu pro nedostatek paliva. Po každém závodě vidíte své umístění za právě projety závod a následovně celkové umístění v tabulce.

Hra má bohužel též své nedostatky. Např. jízda je dost trhaná a silnice je špatně viditelná. Nicméně na lehkou zábavu Lotus Esprit Turbo Challenge postačí.

MARCUS





**Název :** Golden Axe

**Firma :** Sega

**Rok :** 1990

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Zlatá sekyra - tak se jmenuje další z mnoha akčních her, které byly nejprve vytvořeny na hracích automatech a později pro velký úspěch převedeny na domácí počítače. Ve své době zaznamenala Golden Axe velký úspěch, také díky své originalitě. Posuďte sami.

V šerém dávnověku, kdy dosud v zemi dřímala mocná síla magie, se objevil v divočině temný nepřítel jménem Death Adder. Propukla krvavá válka, kdy proti sobě stanuly síly temnot a proti nim udatní bojovníci královské gardy, ale i zástupci ostatních plemen žijících na zemi. Death Adder

zajal krále a jeho sličnou dceru. Jistá legenda píše o třech odvážlivcích, kteří se vydali na dlouhou, strastiplnou cestu osvobodit zajatce z drápů Death Addera. Tito hrdinové byli Alex - barbar, Tyris Světlice - amazonka a trpaslík Gilius. Ve válce každý z nich přišel o někoho ze své rodiny. Jejich vrahem byl ... Death Adder.

Jistě jste si již všichni domysleli, o co ve hře půjde. Ovládáte jednoho ze třech hrdinů, toho, kterého si na začátku vyberete, a cílem je dostat se zdárně na konec cesty a zničit úhlavního nepříte. Každý ze třech bojovníků vládne nějakou zbraní (Alex a Tyris mají meč,

Gilius se ohání sekyrou) a také mají k dispozici určitý druh kouzel jako blesky, oheň nebo zemětřesení. Cestou narazíte na nejrůznější příšery ze záhrobí, ale i na různé druhy draků, kteří vám po jejich osedlání mohou výrazně proti těmto nepřátelům pomoci. Sem tam kolem vás proběhne malý skřítek. Nebojte se ho

důkladně nakopat. Pokud se vám to podaří (skřítkové jsou totiž velmi rychlí), vypadnou mu z rance buď lahvičky pro doplnění kouzla, či kýta masa, která vám pomůže snadno zregenerovat ztracenou energii. Kouzlo má několik stupňů, čím více lahviček

vlastníte, tím silnější bude účinek kouzla. Když Tyris například použije kouzlo nejvyšší účinnosti, objeví se gigantická dračí hlava, která sesmaží všechno nepřátelské osazenstvo, které je zrovna na obrazovce.

Hra je vcelku dobře zpracovaná a v úvodu vašemu oku zalahodí pěkné obrázky s opravdu kvalitní hudbou.

Takže taste své meče a vzhůru do boje  
MARCUS





**Název :** Elvira  
**Firma :** Accolade, Flair Soft.  
**Rok :** 1991

**Délka :** 6 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Už jste se někdy báli u počítače tak jako u filmového horroru? Pokud ne, založte do svého drajvu disketu s hrou Elvira - Mistress of the Dark, spusťte ji a zhasněte si světlo. Pokud omylem u monitoru necháte menší děti a nepošlete je spát, pak vám mohu zaručit, že jim občas budou stát vlasy hrůzou na hlavě.

Ostatně vlkodlak zakusující se právě do vašeho hrdla může mít i pro vás jisté psychické následky.

Elvira je velmi rozsáhlá hra, za kterou budete platit daň v podobě třech plně nahraných disket. Zato se vám však odmění grafikou na C64 dosud

nevídanou a dlouhodobými zážitky ze hry. Hra je zpracována způsobem zvaným V hlavní roli, tzn. že okolí vidíte jakoby ze svého pohledu a obsahuje prvky adventure her.

Zde je příběh hry: Před dávnými věky vládla na hradě královna Emelda, která uctívala ďábla, který se postaral o to, aby jednoho dne vstala z mrtvých. Ukryla někde svou knihu, s pomocí které ovládne celý svět. O pár set let později se do hradu nastěhovala Elvira a hodlá jej přestavět. Bohužel se na hradě začaly dít divné věci a začaly se tu potulovat nejrůznější přízraky. Elvira povolala tebe, aby jsi jí zbavil

těchto nepříjemností a zachránil ji. Musíš zničit démonické obyvatele hradu a zmocnit se jejich šesti klíčů od truhly, kde je ukryta Emeldina kniha. Nebude to však tak jednoduché, jak se může na první pohled zdát ...

V průběhu svého putování lze nalézt nespočet velmi potřebných předmětů a zbraní. Mnohdy

natrefíte na nějaké rostliny. Seberte je a doneste Elviře do kuchyně, ta vám z nich může namíchat různé lektvary. I když jejich názvy jako třeba Chuchvalcové překvapení anebo Paštika z Monstery nezní příliš důvěryhodně,

uvídíte, že se vám budou hodit. Pokud Elvira není zrovna v kuchyni, zastupuje ji cizí kuchařka, s tou se ale nebavte a vrhněte ji rovnou do očí sůl. Pokud to zavčas neuděláte, vězte, že za pár minut se bude vaše hlava vařit v polévce. Bez legrace.

Snad nejtěžší bude naučit se v Elviře bojovat (myslím zbraněmi, ne kouzly). Ale i to po čase zvládnete.

Hezkou zábavu vám přeje

MARCUS





**Název** : Elvira II  
**Firma** : Accolade, Flair Soft.  
**Rok** : 1992

**Délka** : 5 str.



**Hodnocení** :  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Po obrovském úspěchu hry Elvira - Mistress of the Dark se dalo očekávat, že firma Accolade nezůstane jen u jediné hororové hry. O rok později stvořila další pokračování hrůzostrašných příběhů s Elvirou, s podtitulem THE JAWS OF CERBERUS. Příběh se tentokrát neodehrává na hradě, nýbrž v

poněkud modernějším prostředí. To ovšem vůbec neznamená, že by nepřátelé, kteří se na vás sápují za každým rohem, měli být ohleduplnější. Ba naopak ... lepší na to nemyslet.

Hra je zasazena do prostředí filmového studia, které si Elvira

nedávno zakoupila. Hodlá v něm točit své proslulé horory. Ovšem poněkud se jí to všechno vymklo z rukou a démoni trochu obživli. Je samozřejmě opět na vás, abyste Elviru znovu vytáhli z bryndy. Jako i v minulém díle, tak i zde se k boji užívají zbraně i magie. Cerberovy čelisti však mají tu výhodu, že už nemusíte k vytvoření čarovných dryáků nahlížet do manuálu, ale máte popis přímo ve hře.

Elvira 2 je oproti prvnímu dílu co do zpracování dokonalejší, grafika je úchvatnější, příšery jsou příšernější a také vaše smrt je o to strašnější. Hra je doplněna množstvím velmi

pěkných animovaných scén, které vypadají velmi efektně. Například scéna ze začátku hry, kdy ve strážnici otevřete zakrvácenou skříň a vypadne na vás mrtvý znetvořený strážník, dává tušit, mezi jakými obyvateli se budete pohybovat. Děj se v podstatě odehrává asi na třech místech, kterými jsou hlavní budova,

studio č.1 a č.2.

Budete se muset utkat s takovými protivníky jako upír (těch je vůbec ve hře nepočítaně a to v nejrůznějších provedení), ledový démon, piraně, čarodějnice a mnoha řadovými bytostmi jako jsou kostlivci a zombie. Obzvláště morbidní m

místem je ložnice, ve které se setkáte s atraktivní dívkou. Po slibné konverzaci s ní si uleháte, dívka se na vás krásně zazubí a ... s chutí vás zakousne (dobrou chuť). Při hře se tedy rozhodně nebudete nudit.

Vaše postava se v průběhu hry také neustále rozvíjí a zdokonaluje, což lze sledovat na několika ukazatelích. Vše, co najdete, ihned prozkoumejte. Pomůže vám to urychlit váš vývoj (samozřejmě ve hře).

Tak se pomodlete a vyražte do boje proti pekelným mocnostem.

MARCUS





**Název :** Fighter Bomber

**Firma :** Activision

**Rok :** 1990

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

„ Jackie, migina na tvých šesti hodinách !! “  
„ OK, vidím “, stáhl jsem výkon motoru a provedl immelmana.

„ Sedím jí za ocasem “, hlásím po chvíli věži.  
„ Usmaz ji, Jacku ! “, je slyšet v rádiu. Teď !!!  
Nepřátelský letoun neměl proti mé zblízka vystřelené dávce z kanónu nejmenší šanci. O

pár sekund později se Mig 29 střemhlav řítí k zemi v oblacích černého dýmu ...

Letecké simulace jsou na počítačích velmi oblíbeným druhem her (pokud se vůbec hrami dají nazvat). S jednou takovou simulací se seznámíte, když si zahrajete hru FIGHTER BOMBER. Jak už z názvu vyplývá, nesedíte za kokpitem rychlé stíhačky, nýbrž ovládáte stíhací bombardér (nicméně i ten může být velmi rychlý). Tento super simulátor je na 8-bitových počítačích považován za nejlepší (nebo jeden z nejlepších). Proč tomu tak je? Především díky technice, která je ve hře použita. Nazývá se freescape a je to 3D grafika, podobná jako u hry Castle Master. A pak množstvím funkcí, které simulace nabízí. Takže podívejme se na ni trochu zblízka :

Ze začátku zapíšete své jméno, pod kterým budete létat. To se automaticky i s výsledky letu nahrává na disketu, takže není potřeba další volné diskety. Dále máte možnost si vybrat ze 4 letadel (Tornado, F111, Mig 27, Phantom). Můžete se na něj podívat z boku nebo prohlédnout ze všech stran. Pokud chcete, počítač vám vypíše veškeré informace o tomto letadlu, což uspokojí i ty nejpuntičkářšější (uť, to bylo ale háčků, co?) simulátorové maniaky. Jakmile jste s výběrem spokojeni, stisknete tlačítko SELECT a vyberete si typ letadla, které používá váš protivník. Jsou to Mig 29, Tiger, či F14 Tomcat. Vyberete si misi (na začátku pouze volný let nebo mise Sleeper). Po splnění misí se ty další postupně odkrývají, takže mise musíte plnit za sebou. Prohlédněte si mapu, popis mise a polohu cílů. Zbývá letoun ozbrojit a pak už vás čeká samotná mise.


Fighter Bomber je vskutku dokonalý, i když mírně pomalejší simulátor u kterého vydržíte opravdu dlouho. Já osobně jsem splnil všechny mise až na jednu - Molestrangler. Je náročná na čas. Jestli někdo z vás ví, jak na ni, tak poradte (třeba v rubrice Zákysník).

Letu zdar!

MARCUS





**Název :** Defender of Crown **Délka :** 2 str.  
**Firma :** Cinemaware   
**Rok :** 1987

**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)  
 \* \* \* \* \*

Vydejme se do dob temného středověku, kdy mezi sebou králové bojovali o moc a vládu nad územími. Tuto cestu časem vám umožní hra firmy Cinemaware, která se jmenuje Defender of the Crown - Obránce koruny. Nacházíte se ve středověké Anglii, proslulý král Richard Lví srdce právě válčí se Saracény daleko od domova a jeho království je bez vládců. Do Anglie vtrhli Normané a usilují o nadvládu nad tímto územím. Ocitáte se v roli saského rytíře, abyste vaši zemi zachránili.

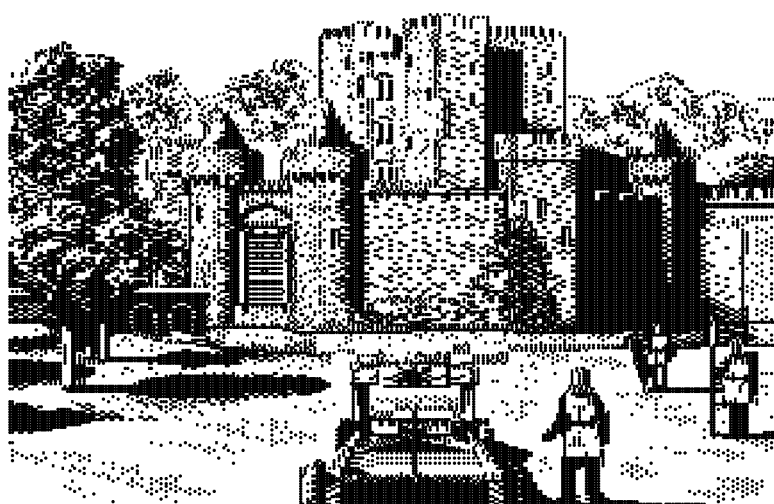
Defender of the Crown v sobě snoubí prvky strategických a akčních her. Ve své době se dlouho

držela v žebříčku nejlepších her na C64, a to nejen pro grafické zpracování, které ještě dnes mnohdy předčí i některé nejnovější hry, ale také pro svou zábavu a atmosféru, které po chvíli propadne každý hráč.

V úvodu si vyberete hrdinu, za kterého chcete hrát ( ze čtyřech saských rytířů, jako Ivanhoe, Geoffrey Longsword, atd. ) a pak již následuje vlastní hra. Ta se odehrává na mapě Anglie, kde se nachází 6 hradů. Jeden je váš, 2 spojenců a 3 spodní jsou normanské. Cílem hry je zlikvidovat či zabrat všechny normanské hrady a tím nastolit v zemi mír.

Základem vašeho úspěchu je jako vždy velká armáda. Tu ovšem těžko sestavíte bez peněz, které získáte každý měsíc z území, jež vám patří. Pro dobývání hradu potřebujete též katapulty, které jsou drahé. Těžko byste asi obléhali hrad jen s pěšáky ozbrojenými meči a halapartnami. Občas dostanete možnost

zachránit dceru některého ze Sasů, kterou unesli Normané. Pokud se vám podaří ji osvobodit, dostanete za odměnu její ruku a všechna území náležící jejímu otci. Někdy jste pozván na přátelský turnaj (nebo ho naopak můžete sám



uspořádat). Pak si lze vybrat, budete-li soutěžit jen o slávu či i o území. Takto lze získat lehce normanská území, chce to však cvik. Ve hře vystupuje i slavný Robin Hood. Sídlí ve svém Sherwoodu a můžete jej třikrát požádat o pomoc.

Tato hra jistě pobaví všechny hráče bez rozdílu věku či zájmů. Za usilovné hraní se vám odmění množstvím pěkné hudby a grafiky.

Tak tedy neváhejte a vzhůru do boje za slávu vaší rodné Anglie.

MARCUS



**Název :** Castle Master

**Firma :** Incentive

**Rok :** 1990

**Délka :** 1 str.



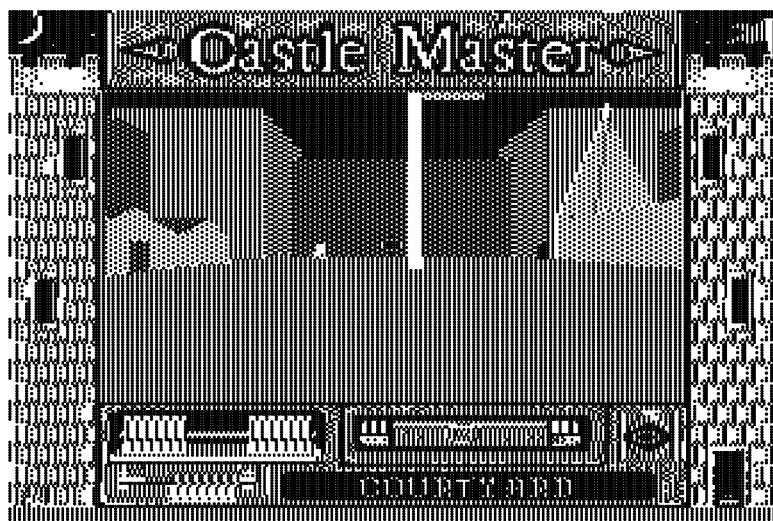
**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Castle Master je jednou z posledních her firmy Incentive (její pokračování Castle Master 2 už je na světě). Tato firma proslula svými hrami jako např. Dark Side, Total Eclipse atd., hlavně díky realistické 3D grafice, která v nich byla použita. Je to vlastně vektorová grafika, jejíž vnější plochy jsou vyplněny černobílým či barevným vystínováním, přirozeně podle světelných zákonů.

Ale abychom se vrátili k vlastní hře. Příběh je klasický. Zlý démon unesl princeznu na svůj hrad a vaším úkolem je zachránit ji a zničit tohoto démona. Můžete pochopitelně hrát také v roli princezny - to podle toho, co si na začátku zvolíte - a pak zachraňujete prince. Prostředí kolem sebe vidíte svými očima a také se tak pohybujete. K cíli se dostanete jedině tedy, zabijete-li všechny duchy, kteří se po hradě potulují a sesbíráte-li všechny klíče. Bez nich se totiž nelze dostat přes zamčené dveře. Ovládání hrdiny je vcelku slušně provedeno, můžete si volit mezi chůzí, během a plazením, lze též natáčet hlavu nahoru i dolů. Pro ulehčení, otáčení, protože hra není moc rychlá, se dá otočit přímo o 90 stupňů, což je

samozřejmě rychlejší. Ve hře se budete pohybovat na několika místech. Jednak venku, v čarodějově chatrči (to je pouze jedna místnost), v několika patrech hradu a v podzemních chodbách. Průchod chodbami se dá urychlit tak, že umístíte záměrný křížek na dveřní otvor, kterým chcete projít a stisknete tlačítko.



Nefunguje to ovšem všude. Při svém putování můžete nalézt klíče, poklady a také jídlo. S tím ale šetřte, budete jej potřebovat, při náhodném pádu z výšky vám energie rozhodně nepřibude a buďte si jisti, že pak se budete shánět po každé kůrce

chleba.

Hra Castle Master je docela dobře zpracovaná, nejspíš vás však brzo otráví velmi pomalé pohyby našeho hrdiny. Zde se bohužel opět projevuje malá rychlost našeho počítače. Putování hradem a ostatním územím doplňuje ponurá hudba, která vám neustále bude připomínat, že se pohybujete v nepřátelské lokaci plné duchů a démonů. A není radno být jen na sekundu povolit ve svém hledání.

Mnoho zábavy při hře přeje

MARCUS



**Název :** Turrigan 2  
**Firma :** Rainbow Arts  
**Rok :** 1991

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Turrigan 2 je pokračováním hry Turrigan - obě tyto hry vytvořila firma Rainbow Arts (známá také svou hrou Katakis). Obě patří mezi špičkové akční hry, které kdy vůbec byly pro C64 stvořeny. Vždyť Turrigan kandidoval dokonce v roce 1990 na hru roku! Zdálo se, že další pokračování této skvělé hry už nemůže

být lepší, ale omyl. Po roce spatřil světlo světa Turrigan 2 - The Final Fight a byla to bomba! Nejen, že grafika dosáhla neskutečně vyšší kvality a všechny postavičky byly daleko pečlivěji propracovány, ale do hry byly zahrnuty i zcela nové prvky.

Odvažují se dokonce tvrdit, že Turrigan 1 i 2 jsou ve své kategorii dosud nepřekonané a já osobně považuji zvláště Turrigan 2 za nejlepší akční hru. Proč tolik chvály? Tak posuďte sami.

Po zničení sídla a zhroucení diktátorské moci brutálního Morgula na planetě Turrigan se galaktický bojovník - robot vrátil na svou domovskou planetu, aby načerpal znovu své síly, které ztratil při boji Morgulovými služebníky. Na čas byl od něj klid..., avšak Morgul nenechal na sebe dlouho čekat. Povstal znovu, opět zbudoval své ještě větší sídlo a

osídlil je svými oddanými sluhy. Poslední souboj nastal...

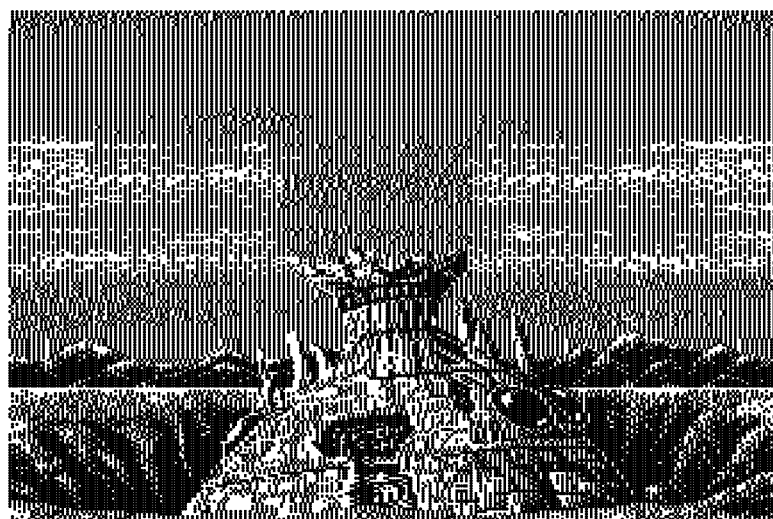
Hra je rozdělena na několik světů a každý má 2 až 3 levely. Ovládáte zde hrdinu robota, v některých částech pak jeho raketu a občas letíte s robotem na jakémsi jet-packu. Ovládání robota je naprosto dokonalé, jeho skoky mohou

být tak vysoké, jak dlouho podržíte joy od sebe (samozřejmě ne nekonečné). Po zvládnutí tohoto ovládání doslova srostete s joystickem. Budou se na vás valit hordy nepřátel, ale vy je hravě zvládnete svými zbraněmi. Laserové stěně málokdo odolá. A

let raketou je tak rychlý, že se budete muset podívat, jestli stále ještě sedíte na židli. Na konci levelů číhají nepřátelé, o kterých se vám ani nesnilo. Hra nabízí volbu nekonečných životů a zbraní, ale já jsem ji hrál naostro - a dohrál do konce! Mohu vám říci, že po tvrdé pařbě 86-ti minut v kuse jsem si přál jen jedno. Pořádný odpočinek.

Nemá smysl tuto hru popisovat, smysl má pouze ji hrát. Turrigan 2 je prostě bez konkurence, je super!!!

MARCUS





**Název :** Gremlins 2

**Firma :** Elite

**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Kdo viděl sci-fi komedii Gremlins od S. Spielberga určitě si vzpomene na miloučké stvoření nazývané Magvaj, které ovšem způsobilo pořádný průšvih, když se začalo množit a zaplňovat město svými ne už tak sympatickými brásky se zelenou kůží, střapatýma ušima, ostrými zuby a smyslem pro černý humor.

Film měl pro svůj velký úspěch i další pokračování s prostým názvem - Gremlins 2. A právě podle tohoto druhého filmu byla vytvořena stejnojmenná hra.

Proháníte se zde se svým hrdinou, mladým chlapcem, který je majitelem Magvaje. Bohužel

město je sužováno příšerkami zvanými Gremlins, které - ano tušíte správně - které povstaly právě z tohoto nevinného, nic netušícího domácího mazlíčka. Gremlini se ve městě velmi rychle zabydleli a cítí se zde doslova jako doma. Sežerou na co přijdou a směle se prohánějí po ulicích na skateboardu. Vaším cílem je město těchto nezvaných návštěvníků co nejrychleji zbavit.

Hra má několik levelů, které se odehrávají v různých částech vašeho města. K likvidaci příšerek máte k dispozici jednoduchou, ale účinnou zbraň. Pokud budete mít štěstí, můžete

nalézt i další zbraně. Ale dávejte si pozor, nepřátelé jsou všude. A jsou až nepříjemně rychlí!

Z některých zničených nepřátel zbydou bubliny. Ty sbírejte. Za určitý počet bublin si lze na konci každé části koupit zbraň, která pak bude vaší základní zbraní po celé další kolo.

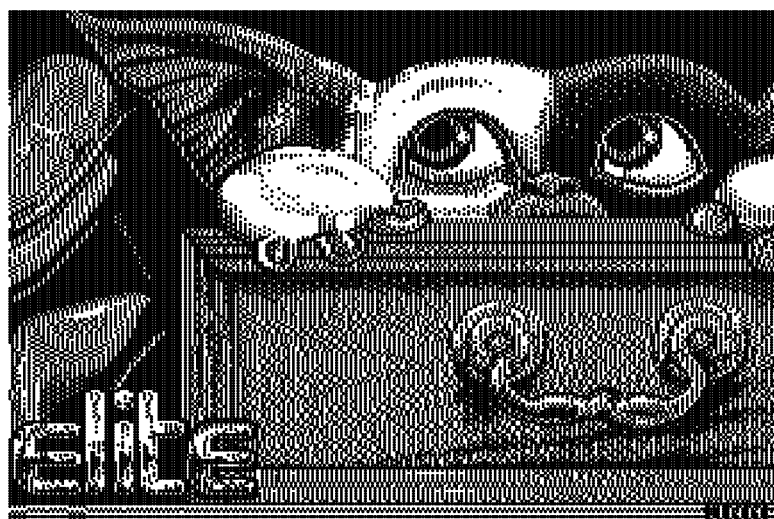
Samozřejmě i zde platí pravidlo, čím lepší zbraň, tím více bublin je potřeba na její zakoupení. V každé části hry musíte nalézt nějaký klíčový předmět, abyste se mohli dostat do další úrovně. V první části to jsou hodiny, ve druhé jakási krabice, atd. Po sebrání se

vám předmět ukáže na chvíli v okénku a pak už jen stačí nalézt východ, kterým postoupíte do další části. Ale netěšte se. Za chvíli poznáte, že gremlini jsou všude a boj s nimi se bude zdát nekonečný. Proto zvažujte každý svůj krok.

Gremlins 2 je klasickou arcade hrou kde chodíte a střílíte nepřátele. Ačkoliv není příliš originální, nabízí velmi pěknou grafiku a určitě vás alespoň na čas pobaví.

Hezkou zábavu při honbě za gremliny přeje

MARCUS







**Název :** Law of the West

**Firma :** Accolade

**Rok :** 1985

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Představte si rok něco kolem 1865, nacházíte se v západní části dosud krátce osídlené americké pustiny, uprostřed malého náměstí ne zrovna prosperujícího městečka kovbojů, a na klopě kabátu se vám blýská stříbrná hvězda. Prásk !!! Bleskurychlý pohyb přes zábradlí salónu známého pod jménem Divoká kobyla a

na slunci se zaleskl váš kolt žíznící po krvi. Protivník nemá šanci. Další přežitý den.

Serifové holt nemají lehký život. To vám bezpochyby dokáže skvělá konverzační hra s akčními prvky a názvem Zákon západu. Náplň hry je vcelku

jednoduchá - stačí přežít do dalšího dne. Ale bavit se zaručeně budete, to si pište. Ve zdánlivě poklidném městečku se totiž potuluje množství lumpů, kteří si přímo žádají o to, aby do nich někdo vysypal celý svůj zásobník. Avšak pozor ! Vždy se snažte s nimi vyjít po dobrém. Důvod ? Dostanete za to více bodů. Jak prosté, že ? Až když si nedají říct, nerozpakujte se použít na svou obranu své zbraně. Mířte přesně a rychle. Protivníci jsou často velmi hbití.

Hra začíná na náměstí, kde k vám už přichází první návštěvník. Ten hned naváže konverzaci

(nepokoušejte se na něj vytáhnout hned pistoli, jinak se s vámi nebude bavit). Jakmile si přečtete co říká, zvolte joystickem svoji odpověď. Dobře si všechny přečtete. Ne všechny vás totiž dovedou k přátelskému rozloučení. Podaří-li se vám společníka rozzuřit, dojde k boji. V tom případě jednejte rychle. Pohybem

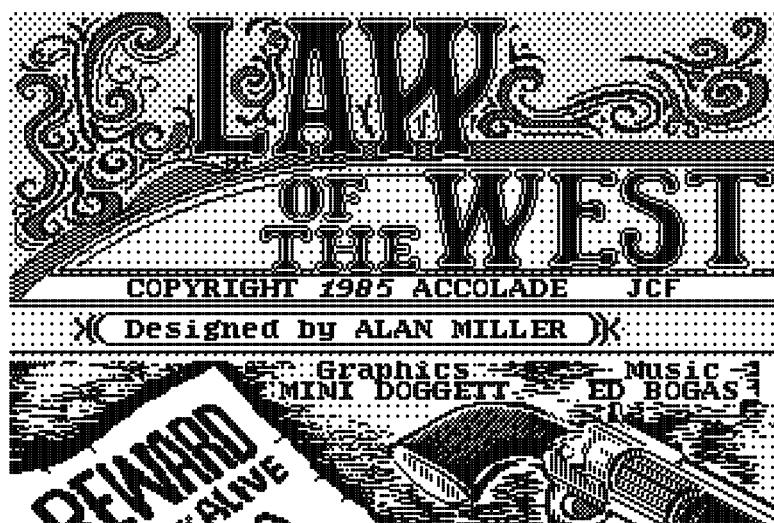
nahoru vytaste kolt a bez ostychu to do něj naperte. Mnoho vašich odpovědí je až k popukání legračních. Takže zábava je zaručena. Některé vám mohou pomoci k tomu, že se dozvíte něco o lupičích v bance. Za jejich likvidaci máte samozřejmě také

body. Pokud vás někdo při potyčce postřelí, ještě nekončíte. Je-li ve městě doktor, máte šanci se vyléčit. V opačném případě si už jen vyslechnete komentáře kolem stojících lidí o vašem zranění, kterému pravděpodobně podlehnete. Jak optimistické.

Celkové vyhodnocení závisí na tom, kolik úspěšných setkání jste prožili (či přežili), kolikrát jste zabránili loupeži, atd.

U této hry se prostě nudit nebudete. Prásk !!

MARCUS





**Název :** Silent Service

**Firma :** MicroProse

**Rok :** 1987

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

„Huří, huří“. „Opusťte okamžitě loď“, slyšíte řvát prvního důstojníka. Váš kapitán je prostě trouba. To už je asi potřetí, co se mu podařilo naplout na podvodní minu. Ach, kapitán jste vy? Tak to pardon. Já zapomněl, že ten, že vy sám řídíte celou ponorku. V tom případě se omlouvám. Hlídat výhled periskopu, poškození ponorky a ještě k tomu pouštět torpéda je opravdu práce za celou posádku...

Silent Service je jedním z mála ponorkových (a vůbec námořních) simulátorů, kde se podařilo vytvořit tu nádhernou atmosféru podmořské války. Je zde obsaženo

tolik ovládacích prvků, že jejich zvládnutí a využití vám chvíli potrvá. Navíc se hned na začátku hry nabízí mnoho voleb, které můžete zapnout či vypnout (např. klíčování konvojů, snížená viditelnost, možnost oprav na moři a další). Volíte také druh mise. Cvičení střelby a torpédování, hlídkování konvojů a moře, nebo hon na nepřátelské lodě či různé aktuální bitevní situace.

Ze svého základního stanoviště - můstku - můžete sledovat plavbu či boj ještě periskopem, z věže, na mapě, ve strojovně a také lze kontrolovat stav poškození na ponorce. Ovládání

se provádí pomocí joysticku a dalších kláves. Nechybí zde klasické prvky jako vysouvání periskopu, změna rychlosti - i couvání, vypouštění torpéd. Nabízí se tu však i třeba vypuštění oleje a troskek k oklamání nepřítele, nouzové vyprázdnění nádrží na vodu nebo zvětšení či zmenšení dostřelu palubního děla

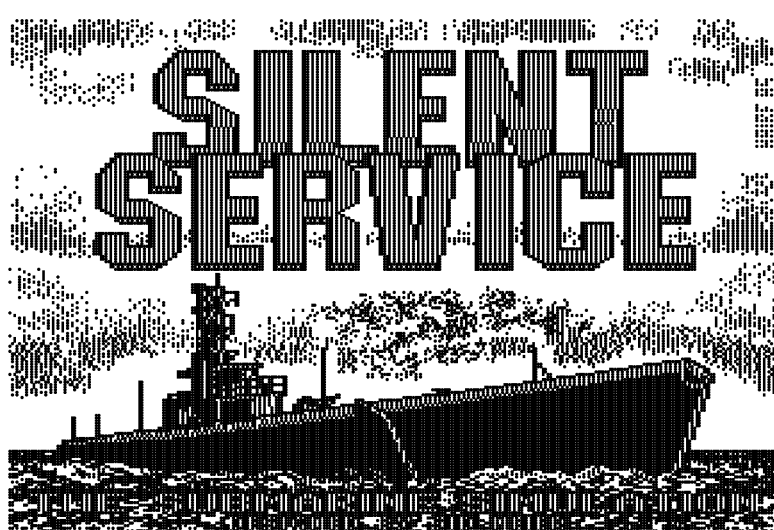
(samozřejmě s ním se dá střítet jen na hladině).

Při boji si musíte dávat pozor, abyste se nepřiblížili k nepříteli na příliš krátkou vzdálenost. Lehce se vám pak může stát, že narazíte do lodi nebo vás její odstřelovači dostanou svými kanóny. Také

sledujte na terminálu identifikaci lodí. Nejdříve zničte ty nebezpečnější a pak se můžete dosytosti vyřádit na tankerech a jiných transportních plavidlech.

Silent Service bohužel obsahuje množství dat, a tak se v průběhu hry často nahrává z diskety, což občas dost často vadí. Nicméně jako simulace ponorky je tato hra poměrně zdařilá. A pokud máte dobrý odhad, správnou taktiku a přesnou mušku, pak neexistuje loď, která by se vám mohla rovnat.

MARCUS





**Název :** Total Recall

**Firma :** Ocean

**Rok :** 1990

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Další úspěšnou hrou, která byla (jak už u firmy Ocean bývá zvykem) vytvořena podle filmu, je hra Total Recall v hlavní roli se slavným Arnoldem Schwarzeneggerem. Kdo viděl stejnojmenný film, ten ví, že děj se odehrává v budoucnosti zprvu na Zemi, z větší části však na Marsu. Tam se nachází izolované město a obrovské rudné doly, kde je zaměstnána

dělnická část obyvatelstva.

Není jim však co závidět. Díky

nedostatku

vzduchu lidé jaksi...mutují. Vše

má na svědomí jistý

Cohaagen, který má ten

dojem, že by se za vzduch mělo

platit. Nemáš peníze - nemáš nárok dýchat.

Do všeho se však vloží chlapík jménem Quaid, pracant ze Země, který se rozhodne vyjet (tedy vyletět) si na Mars na dovolenou. Film dostává spád ve chvíli, kdy objeví záhadný reaktor v nitru hory, který by mohl vytvořit na Marsu dýchatelnou atmosféru.

Vraťme se však ke hře. Rovněž tady začínáte na Zemi a ovládáte samotného Arnolda - vlastně Quaida. Hra Total Recall je rozdělena na 4 části. První a čtvrtá z nich je jakousi klasickou „chodičkou mlátičkou“ v 2D bludišti, ve dvou prostředních pak ovládáte vozítko

viděné shora. Co vás však na první pohled udeří do očí je grafika. Velmi precizně (i když trochu komiksově) udělaná a hříjí mnoha barvami. Také pohyb panáčka a jiných postav je propracován. Chodí, skáče, klečí, boxuje, střílí a kdoví co ještě. Navíc když máte dost energie a přiberete lahvičku s elixírem, zvýší se vaše

pohybové číslo a můžete skákat výše.

Základní zbraní jsou pěsti pana Quaida, kterými se dá rozrazit nejedna důležitá bedýnka. Avšak nechybí zde ani pistole, samopal, a dva druhy raketometů. Při použití jednoho z nich vznikne dokonce poměrně

slušný výbuch, který smete všechny opovážlivce nacházející se zrovna poblíž. Hra však není žádnou procházkou růžovým sadem. Vyhrnou se na vás hordy strážců, kteří jsou odhodláni si na vás pošmáknout. Natrefíte na smrtící bodliny, miny, laserové stěny a další legrácky. Než se vám podaří hru dohrát, notně se zapotíte.

U hry mě zaujala ještě jedna věc. Tou je hudba. Přesně vystihuje atmosféru hry, v průběhu se mění její motivy a doplňují tak skvěle celý průběh hry.

Go, go, Mr. Quaid !!!

MARCUS





**Název :** Black Panther  
**Firma :** Punk Productions  
**Rok :** 1992

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Black Panther je další z mnoha her, které lze zařadit do šuplíčku jednoduše nazvaného Karate. Je poměrně novou hrou a tak se dalo očekávat, že bude docela slušně naprogramována. Jak po stránce grafické, tak i po stránce zvuku. U her tohoto typu se přirozeně nečekává nějaký originální příběh.

Kdo by o něj také stál. Zde jde především a jen o rychlý pohyb, bleskové reakce a dobrý pocit z vítězství. A tak tomu je i u Black Panthera.

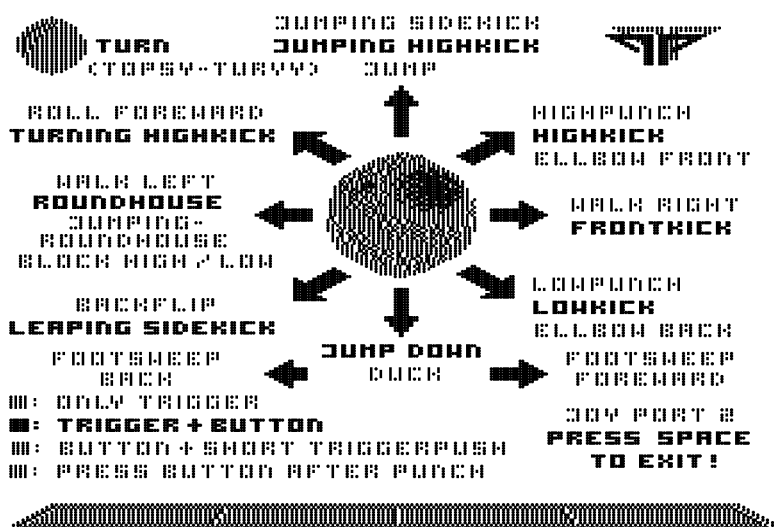
V úvodu vás uvítá punkový kytarista (zřejmě maskot firmy), který zahraje své sólo. Přirozeně zdigitalizované,

takže si nezapomeňte zesílit zvuk na svém monitoru a vychutnejte si jej. Po chvilce nahrávání se již ocitnete na titulní obrazovce. Velmi pěkně zpracovaný panter ladně běží nad titulkem hry a dole se efektně posouvají texty. Hudba je zde opravdu nevtráivá, a tak si můžete počkat na všechny titulky bez toho, aby jste se nudili.

Na počátku hry se nabízejí 3 možnosti volené pohybem joysticku do toho správného směru. Jsou to : přehled výsledků Hi-score, start boje a tréninkový mód. Při spuštění boje (1 nebo 2 hráči) vyberete druh pozadí a obtížnost. Zbytek

je pak už jen a jen na vašem rychlém postřehu a umění bravurně ovládat joystick. Před bojem bych však všem doporučil jednu věc a tou je tréninkový mód.

V tomto módu si lze nacvičit veškeré pohyby, chmaty a údery, které lze s karatistou provádět. A že jich není málo, to dokazuje obrázek s



vyobrazením směru a jejich kombinacemi s tlačítkem na joysticku. Rozlišuje se zde přitom také délka držení toho kterého směru či sled mačkání směru a tlačítka. Karate Kid by se divil!

Všechny údery jsou doprovázeny

skvělými zvuky, opět zdigitalizovanými. Také mnohé skřeky zasažených jsou srdceryvné. Až se člověk diví, jak to ze sebe ten dotyčný dokázal vyloudit. Ale kdo by se se divil při dvojitém kopu do břicha a přetáhnutí loktem přes hlavu?

Navíc je Black Panther docela rychlý a to si myslím, že je u karate dosti důležité. Hra nepotěší ty, kteří k tomuto typu nějak netihnou. Vpodstatě se Panther ničím zásadním od ostatních takových mlátiček neliší. Ale zkuste si jej zahrát ve dvojici. Pak pookřeje i to nejzavrtzelejší paňanské srdce. **MARCUS**



**Název :** Buffalo Bill's ...

**Délka :** 4 str.

**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

**Firma :** Tynesoft



\* \* \*

**Rok :** 1988

Ve světě všech šedesátčtyřkařů (fuj, to ale bylo slovo) je bezpochyby známá alespoň jedna z mnoha sérií her - Games - firmy Epyx. Vzpomeňme např. Summer Games, které to všechno začaly, přes World Games až třeba k The Games - Winter Edition. Co když ale někdo přijde s disciplínami z oblasti čistě nesportovní ?

Například z Divokého západu. Na světě se ihned objevila série pod názvem Western Games. O těch snad ale někdy přistě.

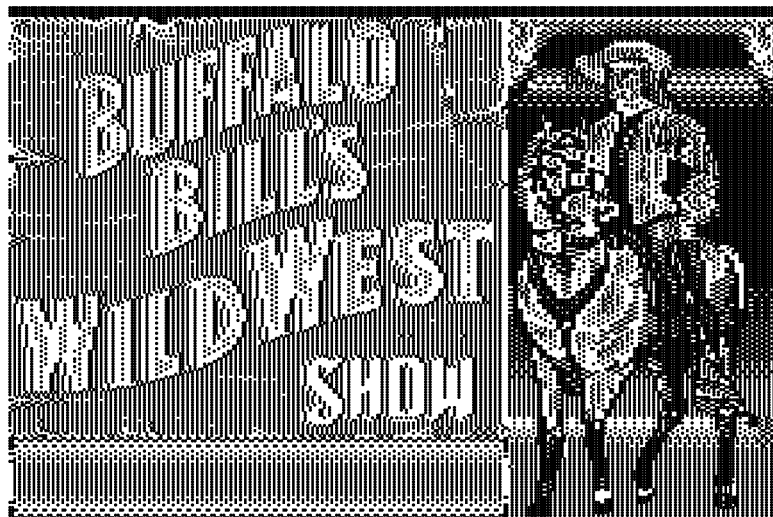
Další firmou, která přišla s podobným nápadem, byla celkem neznámá skupina, říkající si Tynesoft. Ta

zpracovala, a světlo světa spatřilo Show proslulého Buffalo Billa. Tento chlapík (mimořádně vlastním jménem William Cody) se proslavil jako profesionální lovec bizonů a v pozdější době kočoval se svým proslulým cirkusem a představoval lidem takové atrakce jako krocení divokého mustanga, přepadení dostavníku a jiné mírumilovné výjevy z Divokého západu.

I ve hře nesoucí jméno tohoto legendárního muže lze zažít mnoho z toho, co normálně zažít nelze. Hra má několik částí a v úvodu si můžete vybrat, jestli chcete vyzkoušet své

štěstí ve všech, nebo některé z nich vynechat. Nemůže zde přirozeně chybět taková klasika jako střelba po letících láhvích, vrhání nožů do kola, na kterém je přivázaná nevinná dívčina (chudák holka, předem ji lituji), krocení koně či lov splašeného telete. Vcelku dobré zpracování (i když by mohlo být dokonalejší po stránce

grafické) disciplín kazí dost zdlouhavé nahrávání po částech. Na tom si programátoři opravdu mohli dát víc záležet. Alespoň, že si každou část můžete zopakovat po sobě v libovolném množství. Tím se dá docela dobře nacvičit. Oplátkou



za tuto vadu je po celou dobu nahrávání na obrazovce vidět obrázek, který se tematicky váže k jednotlivým disciplínám. Ty jsou pro změnu úplně super. Zvláště ten s teletem se co do reality blíží téměř kvalitám hrubší barevné fotografie.

Celou hru podbarvují country kovbojské melodie, které se neoposlouchají snad ani za 100 let (a nechybí na žádných digitálcích).

Teď už nezbyvá, než upravit sedlo a zkontrolovat zásobníky svých koltů. Heááá !

MARCUS



**Název :** Dragon Wars  
**Firma :** Interplay Prod.  
**Rok :** 1989

**Délka :** 5 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Nemohu si pomoci, ale musím znovu potvrdit svůj názor o tom, že hry typu Dungeon jsou prostě nejlepší. A Dragon Wars považují na C64 za nejlepší z nich, ne-li vůbec za nejlepší hru ze všech.

Firma Interplay Production je tvorbou dungeonů přímo posedlá. A to je dobře, neboť jinak by těžko mohla vzniknout taková esá jako Bard's Tale I-III, či právě „Dračí války“.

Dragon Wars vznikly rok po Bard's Tale III a také ji po všech stránkách převyšují. Co do podobnosti vlastní hry, i v Dragon Wars si vytvoříte skupinu

dobrodruhů, ale zde se již nabízí nový druh tvorby s přidělováním bonusů k nejrůznějším dovednostem. Nechybí přirozeně ovládání nejrůznějších zbraní, otvírání truhel, ale i plavání, šplhání, obvazování ran a jiné. Také magie je zde rozdělena až na 5 kategorií. Od nízké, přes sluneční, vysokou, druidskou až po zvláštní magii. Budete vážit každý bod k přidělení. Hra se odehrává na obrovském, ale skutečně obrovském území země Dilmun. Je zde mnoho měst, obydlí, podzemí a jiných prostor, kde se potuluje množství nejrůznějších příšer. Také boj je rozšířen o mnoho nových možností.

Budete si muset kreslit mapy, jinak se v Dilmunu rychle ztratíte. Hra sice má automapování území, kterým jste prošli (a ne nejhorší), ale přece jenom není nad obyčejné mapy na čtverečkovaném papíru, které má člověk okamžitě k dispozici.

Co mě však u hry upoutalo, je příběh. Dragon Wars skutečně příběh má. V průběhu hry se z legendy vynořují postavy jako bůh Namtar, Irkalla a zdánlivě s ničím nespojující místa či lidé zde dostávají svůj smysl. Vše souvisí se vším.

Grafika při pochodu je velmi pěkně udělaná, ale při souboji

(zde se ukazují nepřátelé, podobně jako u BT III) prostě nemá chybu. Lépe snad už obrázky, mimochodem slušně animované, nemohly být nakresleny. Neskutečné barvy a kombinace se budou líbit všem.

Hra nabízí ještě nespočet dalších možností, ale na jejich vypsaní by tu zaručeně nezbylo místo. Vadí jen jedna věc. Dragon Wars je doslova prošípaná desítkami odkazů na manuál. A ty jsou dost důležité. Ale máte-li tento manuál k dispozici, pak si tuto hru opravdu vychutnáte se vším všudy.

MARCUS





**Název :** First Samurai  
**Firma :** Image Works  
**Rok :** 1992

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Jsi samuraj, bojovník a jsi na cestě pomsty. Pomsty, která šíří tvoje vědomí. Ty doby, kdy jsi se svým mistrem meditoval v chrámu, jsou již nenávratně pryč. Jen matně si vzpomínáš na ten poslední den s mistrem. Byla to snad tajfun, který se snažil strhnout jej do svého středu. Chtěl jsi tomu zabránit, avšak tvé síly k tomu nestačily. Mistr zmizel bez jakékoliv stopy. Nyní jsi již měsíc na strastiplné cestě, aby jsi svého mistra našel a potrestal zlého démona, který to všechno způsobil. Snad se ti to podaří...

First Samurai je jednou z mála her, které hráče chytanou již od prvního okamžiku. Pěkně nakreslená úvodní obrazovka s hlavou samuraje-mstitele doplněná nevtíravou hudbou a dynamický průběh hry z ní činí slušný výtvar v kategorii akčních her, kde ovšem musíte použít veškerý svůj důvtip a logický postřeh k tomu, abyste přešli přes mnohé nástrahy zde nastražené. A že jich není vůbec, ale vůbec málo, to vám mohu potvrdit.

Ovládáte postavu samuraje (jak jinak) a procházíte mnoha bludišti, které jsou obývány nejružnějšími příšerami, často smrtelně nebezpečnými. Cílem každé části je sesbírat předem určený počet předmětů (v každé části

jsou jiné), které... ale to bych již napověděl příliš. Jen si na to pěkně přijdete. Zkrátka a dobře, na konci každé úrovně vás čeká boj s obzvláště odolnou potvorou, se kterou si to budete muset pěkně rozdat. K tomu vám pomůže vaše katana (pro neznalce východních bojových umění - meč samuraje). Po její

likvidaci se můžete dostat do další části, kde celá práce začíná nanovo. Už s tvrdšími nepřáteli a rozsáhlejším bludištěm.

Hra je po stránce grafické přímo skvěle zpracována a také animace všech, kteří se nějak pohybují, je zvládnutá slušně.

Hra hýří navíc barvami a to vše myslím rozhodně není na závadu. Viděl jsem Samuraje i na PC a rozdíl mezi PC-verzí a verzí na C64 jsou vskutku až neznatelně malé! Jeden a to dost podstatný tu ale je. I když je hra obdarována mnoha životy, je tak těžká, že snad jen málokomu se podaří dostat se hned napoprvé byt i jen do 2. části.

No, a na závěr jednu radu: Mále-li dost energie, používejte teleport. hrnce (podržet joy k sobě, dokud obraz neblíkne). Po ztrátě života se pak objevíte na tomto místě.

MARCUS





**Název :** Oil Imperium  
**Firma :** Reline Software  
**Rok :** 1991

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Za pomoci této vynikající hry se lehce přenesete do role ropného magnáta a přiblížíte si trochu oblast podnikání v tomto oboru. Oil Imperium je v tomto druhu her jedním z nejlepších výtvorů na C64 a je oblíbená i na počítačích Amiga. Na hře je ovšem nejpřitažlivější možnost současné hry až čtyřech spoluhráčů, což nemálo přispívá k již tak dosti velké zábavě.

Po shlédnutí páru úvodních obrázků si zvolíte firmu, za kterou budete hrát, jméno, kancelář (až 4 druhy) a misi (na 3 roky, ovládnutí 80 procent trhu, do zkrachování všech

ostatních firem, dosažení 60 mil. kapitalu). Vlastní hra probíhá na kola rozdělená po měsících. Hrajete-li sami, počítač zastoupí zbylé firmy, je-li vás více, vždy po uplynutí měsíce jde na řadu další hráč a plánuje stejný měsíc. Vaše podnikatelské křeslo vám dá takřka neomezené možnosti, avšak začínáte s 5 mil. dolary a tak musíte ze začátku šetřit. Nákup polí, vrty, nákup cisteren a údržba něco stojí, proto si musíte vybrat ta nejlepší území. Pomohou vám k tomu expertizy. Na výběr je celkem 6 území po celém světě a na každém z nich se nachází 24 polí. Je tedy z čeho vybírat.

Samozřejmě, že nic neprovádíte osobně, celou činnost řídíte pohodlně z kanceláře prostřednictvím svého terminálu. Boj o zisk je ale tvrdý a proto je pro vás nachystána možnost sabotáže na území konkurenční firmy (opět několik druhů). Proti jejich sabotážím se můžete chránit najmutím detektivů. Ale občas

vzplane nějaké vaše pole a pak nezbyvá než hasit. Buď sám nebo (při větší katastrofě)

musíte najmout požárníky.

Po každém ukončeném kole si můžete prohlédnout celkovou bilanci všech firem a naplánovat další tahy.

Hra nabízí samozřejmě mnoho a mnoho dalších funkcí. Ovládání je vyřešeno komfortně - joystickem pohybujete šipkou (vlastně jakousi malou ručičkou) a najetím s následným kliknutím zvolíte žádanou variantu. Ve hře je zabudováno rychlé nahrávání, takže čekací doba bude minimální. Kromě toho hru doplňují mnohé akční mezihry jako stavba potrubí, vrtání pramene a jiné, což dodává Oil Imperiu ten pravý spád. Stav lze průběžně zaznamenávat na čistou disketu. U hry tedy klidně prosedíte mnoho večerů. Jednoduše, o zábavu bude postaráno. **MARCUS**







**Název :** Block Out  
**Firma :** California Dreams  
**Rok :** 1988

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Po obrovském Boomu počítačů řady PC, který nastal před několika lety, bylo všem programátorům jasné, že mají-li se tyto „stroje“ rozšířit do řad mnoha uživatelů, bude nutné pro ně vytvořit programy nejrůznějšího typu a zaměření. Mezi ně právem patří i hry (co si budeme říkat, mnozí z nás si počítač koupili JEN kvůli nim !!!). A jednou z takových raných PC-her byl i Block Out, jakási trojrozměrná verze hry Tetris (která má jen tak mimochodem svůj původ v Rusku).

Block Out si okamžitě vydobyl oblibu, podobně jako jeho starší 2D bráška. Zde již totiž nestačí jen

otáčet předmět kolem jedné osy a zasadit jej do správného místa, nýbrž se dá otáčet již kolem tří os a proto hra vyžaduje ještě bystřejší logický úsudek a bleskové reakce. S nadsázkou by se dalo snad říci, že ten, kdo v kuse hrál 6 hodin Block Out, není pak další půlhodinu schopen myslet jinak nežli „v kostkách“.

O co vůbec ve hře Block Out jde? Základem všeho je velká nádoba kvádřového tvaru. Do té se jakoby díváte shora. No a shora pomalu padají nejrůznější tvary, složené z kostek. Jsou to krychle, kvádry, kvádry zahnuté do L a další. Vaším úkolem je postupným otáčením

tvary dosáhnout toho, aby optimálně spadly na dno nádoby a postupně zaplnily celé patro. Stane-li se to, patro zmizí. Samozřejmě, že mnohdy se dostanete třeba až do 4. patra a pak se musíte setsakramentsky snažit, abyste to hezky dorovnali níže, protože jakmile zaplníte nádoby, hra končí. Tak to jde pořád dokola až do

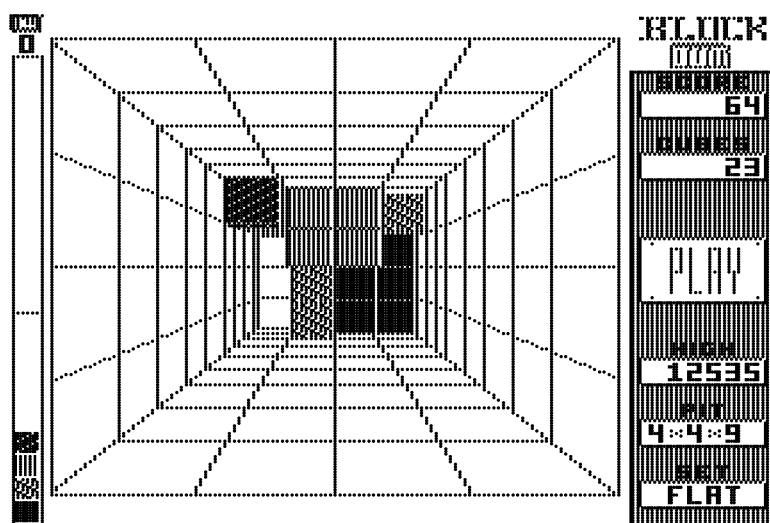
dokonalého vycucnutí mozku. Ale pohyb tvarů, které padají shora se postupem času stává rychlejším a rychlejším, a tak vás honí do stále většího tempa. Abyste neustále viděli na dno nádoby, jsou částice průhledné (přitom ale bezpečně rozeznáte jejich

tvar) a až po dopadu se zabarví. Zde má také pro lepší rozlišení každé patro jinou barvu.

V úvodu hry lze navolit nejrůznější varianty hry, můžete změnit velikosti nádoby, rychlost padajících předmětů a i složitost tvarů (to pak budete s hrou pěkně rychle hotoví).

Vaše skore se zapisuje na disketu (je-li ovšem dostatečně vysoké) a tak je hra velmi vhodná k soutěžení mezi přáteli, kdo je lepší.

MARCUS





**Název :** Pool of Radiance

**Firma :** SSI, TSR

**Rok :** 1988

**Délka :** 8 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Také vám učarovala tematika fantasy her na hrdiny (angl. Role Playing Games - RPG) ? Pokud jste alespoň trochu znalí, jistě víte, že jako první s tímto druhem zábavy přišla v Americe koncem 60. let firma TSR a stvořila systém zvaný Dungeons and Dragons. Později jej vylepšila na Advanced Dungeons and Dragons a v této podobě zůstal dodnes.

Při nástupu počítačové techniky napadlo firmu SSI zkusit tuto stolní hru převést do počítače a odkoupila od TSR autorská práva na počítačové zpracování jejich systému. Zdařilo se a v současné době je SSI uznávanou špičkou v této oblasti.

Pool of Radiance (je to snad nejobsáhlejší hra pro C64, kterou jsem kdy poznal) je také jednou z her na hrdiny, ve které ovládáte partu dobrodruhů a bojujete všemi prostředky proti zlu. Je prvním dílem velké ságy zvané Forgotten Realms. Dílem druhým je pak hra Curse of the Azure Bonds, ale o ní si povíme snad někdy později.

Na začátku každé takovéto hry je zvykem vytvořit si postavy válečníků, kouzelníků, zlodějů a jiných profesí. Ani Pool of Radiance není v tomto směru výjimkou. Kromě číselných

ohodnocení a náhodné tvorby vlastností si zde však můžete zvolit, jak bude který hrdina vypadat. Stačí si vybrat tělo a hlavu, kterých tu je k dispozici plno. Lze zde dokonce vytvořit i kombinaci ženské hlavy s mužským tělem nebo naopak. Obzvláště kreace staré fousaté trpaslické hlavy posazené na ženské tělo se

zvlášť vyvinutými přednostmi je doslova k popukání. Po vytvoření postav (nechybí zde výběr rasy a povolání (i kombinací) si sestavíte skupinu, se kterou budete „operovat“. V průběhu hry vás čekají lité boje se

stvárami všeho druhu, ale i řešení hádanek a logických problémů. Budete procházet nejrůznějšími zeměmi a natrefíte také na mnohá užitečná stavení (mezi nimi samozřejmě nesmí chybět hospody, kovárny, obchody se zbraněmi, chrámy, atd.). Vše důležité se vždy dozvíte na předem určených místech, jako je třeba správce kancelář. Prostě je zde přichystána zapeklitá pařba, při které se vám budou mozkové závitky protáčet všemi směry. Hra je vcelku složitá. Kdo by k ní měl nějaké podklady (manuál, návod, atd.), nechť se ozve.  
Bye  
MARCUS



An Official **Advanced Dungeons & Dragons**®  
COMPUTER PRODUCT



**A FORGOTTEN REALMS™**  
*Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I*

© 1988 TSR, Inc. All rights reserved.  
© 1988 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.



**Název :** Soul Crystal  
**Firma :** Avantgardistic Arts  
**Rok :** 1992

**Délka :** 6 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)  
 \* \* \* \* \*

Nemám rád německé hry. Vadí mi u nich těžko srozumitelné texty, hlavně u her typu adventure a textovek. Ale o jedné bych se přece jen rád zmínil. Kvůli ní jsem se přinutil zapřít svou averzi vůči germánskému jazyku a dokonce jsem ji delší dobu hrál. Jde o skvělou hru s názvem Soul Crystal. Tato hra se totiž vymyká z běžného průměru her pro

C64 a patří bez přehánky mezi ty opravdu nejlepší, které byly pro tento počítač vytvořeny. Soul Crystal je typická adventure viděná očima hrdiny (jako u Elviry). Stanete se zde chlapcem, který odjíždí na prázdniny

do malebné vesničky, trochu zabloudí a rázem se dostane do doby středověku. Ve vesnici, kde se octne, řádí temné vojsko démonického krále, který se spojil se sněžnými muži a drancuje celý kraj. Jak už to u těchto her bývá, cílem hry je přemoci tohoto bastarda a obnovit v zemi zase dny klidu. Ve hře potkáte mnoho dalších postav. Některé se stanou vašimi přáteli, kteří vám pak s vaším úkolem pomůžou.

Ovšem na hře je nejbombastičtější její zpracování a všechny ty srandičky kolem. Po nádherném intru, kde se postupně představí v

interlace grafice (128 barev !!!) všichni, kdo ve hře vystupují, se na obrazovce objeví terminál, kde si můžete volit ovládací zařízení. Vedle obvyklé klávesnice a joysticku nechybí i myš (samozřejmě nejideálnější ovladač). A pak už jen spustíte hru kliknutím na ikonu krystalu a jedeme dál. Hra používá jednu z nejrychlejších nahrávacích rutin,

které jsem kdy viděl, takže nějaké zdržení ani nepostřehnete. Programátoři přidělali i automatické kontrolování přítomnosti disket, jako má Amiga. Po zastrčení diskety se nemusí už nic odfuknout, vše obstará program. Prostě lahoda !



Ovládá se šipkou v přehledném menu příkazů. Kdo má myš, využije i druhé tlačítko. Grafika je dokonalá, hudby podmanivé a v textech, které se občas objeví dole v komunikačním oknu, nechybí ani svérázný humor. Samozřejmě nechybí i ukládání a zpětné nahrání pozic (může jich být několik, každou lze jinak pojmenovat). Po ukončení hry se ještě objeví vaše skóre, krátká reklama na připravovaný Soul Crystal 2 a už běží zespodu po obrazovce titulky hraných postav, tvůrců hry atd., jako to bývá na konci filmu. V této hře je vždy na co se dívat. **MARCUS**



**Název :** Last Ninja 3

**Firma :** System 3

**Rok :** 1992

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Temná, bouřlivá noc. Vitr skučí mezi skalisky a v dálce doznívá vytí vlků. V tomto nečase by se neodvážil vyjít ven nikdo, kdo si váží svého zdraví. A přece! Přes širou pláň se pomalu pohybuje postava zahalená do tmavého pláště. Je to ninja. Poslední ze svého rodu. Přišel, aby se pomstil temnému démonovi, se kterým se už tolikrát utkal...

Přesně takto začíná poslední díl z trilogie her o neohroženém ninjovi, který bojuje s věčným zlem.

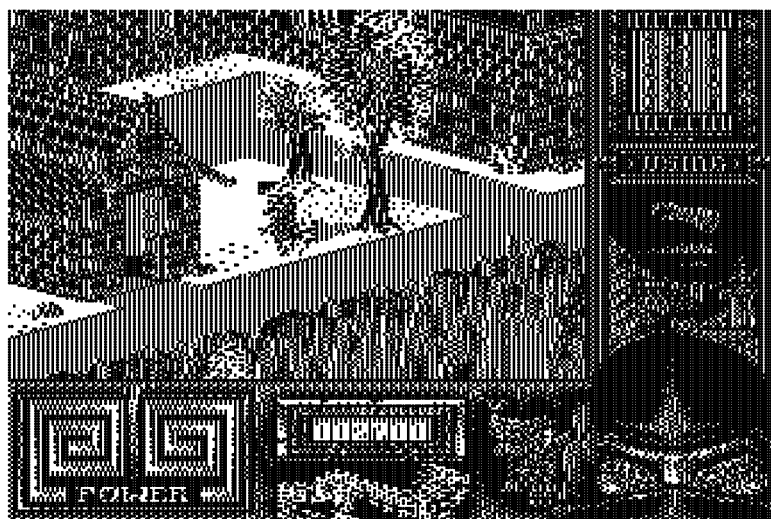
Je asi zbytečné připomínat, že předchozí 2 díly řady Last Ninja (obzvláště pak Last Ninja 2) se setkaly u hráčů po celém

světě s obrovským úspěchem, který si firma System 3 zajistila perfektní realistickou 3D grafikou a taky dokonalým hudebním doprovodem. Dalo se tedy očekávat, že 3. díl bude ne-li lepší, tak alespoň stejně dobrý jako díly předcházející. Ovšem to, co programátoři z C64 ve hře Last Ninja 3 vydolovali, předčilo i ty nejoptimističtější předpoklady. Grafika ve hře je tradičně skvělá a přibyly nádherné hudby Reyna Ouwehanda, společně s úvodním intrem, které svým zpracováním až nápadně připomíná začátek nějakého akčního filmu.

Herní systém se v zásadě neliší od předešlých

dílů. Hrdinu vidíte mírně shora a ze strany a ovládáte jej joystickem také měnění zbraní a předmětů je stejné jako dříve. Ovšem animace všech postav, které se nějak pohybují již doznaly změn (samozřejmě k lepšímu). Při přecházení mezi místnostmi zde trochu vadí pomalejší vykreslování pozadí, ale na to si za chvíli zvyknete, takže vám to po

časě ani nepřipadne. Na panelu dole přibyly dvě věci. Jednou je ukazatel, ve kterém se vždy, když se přiblížíte k nepříteli, ukáže zbraň, kterou protivník používá. Také se zde objevují předměty, kolem kterých zrovna procházíte.



Dalším prvkem je dráček Bushido. Tady jsem ovšem nezjistil, k čemu slouží. Vím jen, že když mlátíte nepříteli slabší zbraní, než kterou používá on, Bushido se začne zelenat. A naopak pokud dáváte výprask holí třeba chlapíkovi s holýma rukama, dostává Bushido zpět červenou barvu.

Celkově hra vzbuzuje velmi dobrý dojem. Právě díky kombinaci grafiky a hudby, které jsou na úrovni. A když už si hru nezhrajete, určitě se s chutí podíváte alespoň na úvod, u kterého zaplesá i to nejotrlejší divácké srdce.

MARCUS



**Název :** Mayhem

**Délka :** 1 str.

**Hodnocení :**

**Firma :** Apex Computer Prod.



(max. 5 hvězdiček)

**Rok :** 1993

\* \* \* \*

**M**alý dráček Mayhem, zvaný pro své neobyčejné schopnosti také Speedicus Maximus, je milou postavičkou, se kterou se setkáte ve hře s názvem Mayhem in Monsterland.

Kdo hrál někdy starší hry firmy APEX, Creatures a Creatures 2 (její recenzi najdete také v tomto čísle), ví, že hry od APEXů

oplyvají neobyčejně velkou dávkou srandy a humoru.

Pravda, odmyslíme-li si těch pár litříků krve, které při těchto

humorných situacích taky málokdy chybí.

Nejinak je tomu i u Mayhema.

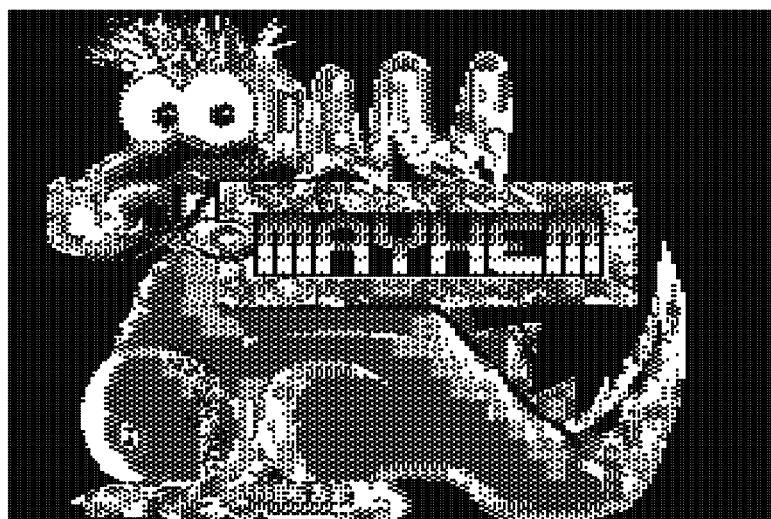
Krve už tu sice tolik nestříká, ale legrace nechybí ani tady. Už když začneme úvodem hry, který jaksi vzdáleně připomíná jistý druh animované encyklopedie prehistorických příšerek, samozřejmě značně komicky zkarikaturizovaných a taky dost zajímavě pojmenovaných. Hra se stylem trochu podobá známé Giana Sisters, ale mnoho věcí je zde nových. Sympatický dráček je pěkně barevný a stále se mile usmívá (pokud tedy zrovna vaší vinou nepadá do nějaké propasti či chřtánu jiné obludy). Prostředí, ve kterém se pohybuje je tvořeno z několika zemí. Každou

tuto zem musí projít Mayhem dvakrát. Poprvé má za úkol sesbírat určený počet pytlů s kouzelným práškem, za který si pak u svého staršího brášky vyprosí postup do druhého kola. V tomto kole je už trochu veseleji, jednak díky pastelovým barvám, kterými je namalováno okolní prostředí, a taky díky mnoha zlepšením, která zde Mayhem může

získat. Zde je nutné posbírat určený počet hvězd a pak už jen najít východ a jste v další zemi. Ale těch je celkem šest, takže než se dostanete na konec, pořádně se zapotíte.

Na druhou stranu bych chtěl hru srovnat s o rok

starším produktem firmy APEX, hrou Creatures 2. Ačkoliv jsou „kreatury“ starší, líbily se mi více a to hlavně z jednoho důvodu. Zatímco v Mayhemovi děláte v podstatě stále to samé, Creatures 2 vám v každé části nabídly jinou logickou hádanku či problém. Byly taky celkově různorodější. Ovšem to nic nemění na tom, že Mayhem je v současnosti stále oblíbenou hrou a zábavným zpracováním bezpochyby patří mezi ty zdařilejší produkty na Commodore 64. A věřím, že programátoři od Apex Computer Productions vytvoří i příště nějakou další takovou hru. **MARCUS**





**Název :** Creatures 2  
**Firma :** Apex, Thalamus  
**Rok :** 1992

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)  
\* \* \* \* \*

Meslem této hry by se klidně mohla stát věta „Jsi-li sadista a miluješ černý humor, pak jsou Creatures 2 určeny právě pro Tebe !“. Ve hře skutečně tečou potoky krve, kosti lítají vzduchem a ani drcení příšerek lisem či porcování motorovou pilou zde není žádnou výjimkou. Ovšem vše je bráno s notnou nadsázkou a humorem, takže místo nepříjemného dávivého pocitu z krajiny břišní se spíše popadáte za břicho z úplně jiného důvodu. Hra má originální nápad, grafické zpracování je na vysoké úrovni a ovládání malého Clydea Radcliffa (což je hlavní hrdina této hry) je dobře řešené, takže se hra i příjemně hraje.

Ovládáte malého medvídko, který dovede chodit, skákat, plivat oheň a po sebrání různých lahviček dostane poměrně slušný výběr zbraní, takže se dovede ubránit příšerám, kterých není vůbec málo. Avšak tady už nestačí pouze mít postřeh, silnou zbraň a autofire na joysticku. To, co je na Creatures 2 nejpoutavější, je její rozdělení na sekce. Hraje se na 3 ostrovech a každý má 6 částí (kromě 3. ostrova, tam jich je 5). Nejzajímavější jsou tzv. Tortury, kde řešíte vždy nějaký logický problém a musíte si řádně pohnout, jinak vám vaše přátele mezitím někdo usmaží, sežere, utopí, rozpustí a jinak si na nich pošmáknou (mlask !!). Doporučil bych vám alespoň jednou si vždy v každé tortuře počkat na konec, co se stane. To je totiž na nich to nejzábavnější. Mezi těmito částmi jsou proloženy mezihry, ve kterých musíte dostat pomocí trampolíny své přátele vždy na druhou stranu propasti, dále pak části s likvidací rodiny zrůd ohrožujících ostrov, na

kterém právě jste a na konci 1. a 2. ostrova musíte převést přes moře své kamarády a tím se dostat na další ostrov. Celá hra je dělaná na vysoké úrovni a určitě si vás získá hlavně svými morbidními kousky, kterých je na každém kroku dost a dost, takže krve si užijete opravdu hodně. Mimo to hru často doprovází nemálo humorných hlášek a dialogů a tak je zábava opravdu dokonalá. Kdo si dá tu práci a dostane se na úplný konec (mě se to podařilo asi za hodinu a půl), toho za odměnu čeká špičková gratulace a závěrečná sekvence, se kterou budete zaručeně spokojeni. Po celou dobu jsou jednotlivé levely doprovázeny fantastickými hudebními doprovody, které se hned tak neslyší.

Já Creatures 2 řadím stále k desítkce nejlepších her, které jsem kdy hrál a proto ji doporučuji i vám. Zahrajte si ji a uvidíte, že čas u ní strávený rozhodně nebudete litovat.

MARCUS



**Název :** Captain Blood  
**Firma :** Informatique  
**Rok :** 1988

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Daleká budoucnost, galaxie Hydra. Kapitán Blood bloudí vesmírem, a usilovně pátrá po svých 5-ti dvojnících, vzniklých genetickým klonováním. Proč to dělá? Vlivem nedostatku vitálního fluida totiž začíná Bloodovo tělo pomalu, ale jistě degenerovat a kapitán nad ním postupně ztrácí kontrolu. Jediným způsobem, jak se vyhnout tomuto nežádoucímu

efektu, je nalézt své dvojníky a zlikvidovat je v dezintegrátoru Bloodovy lodě. Jenže v galaxii čítající několik stovek planet to je jako hledání jehly v kupce sena. Naštěstí je tu jedna věc. Mnohé

planety jsou obydleny různými rasami s jejichž příslušníky se dá docela slušně komunikovat, čímž lze získat mnoho cenných informací. Takže neztrácejte ani minutu a rychle směrem k nejbližší obývané planetě. Hra Captain Blood by se dala definovat jako jakýsi druh kosmické sci-fi adventure, s prvky textových her a simulací (přistávání na planetách). Hra má mnoho originálních prvků, které jsem dosud neviděl u žádné hry, např. obrázková komunikace s obyvateli, přistávání na planetách pomocí zařízení zvaného poetický OORXX, nebo navigační systém mezi

planetami. Všechny funkce lodi ovládáte několika tlačítky, které obsluhujete rukou kapitána Blooda. Ta se navíc po čase, pokud jste už dlouho nenašli některého ze svých dvojníků, začne třást, takže po chvíli již nebude možné loď ovládat. Pro takové situace je zde jediná rada - často si ukládat pozice a dolovat z obyvatel vesmíru co nejvíce cenných

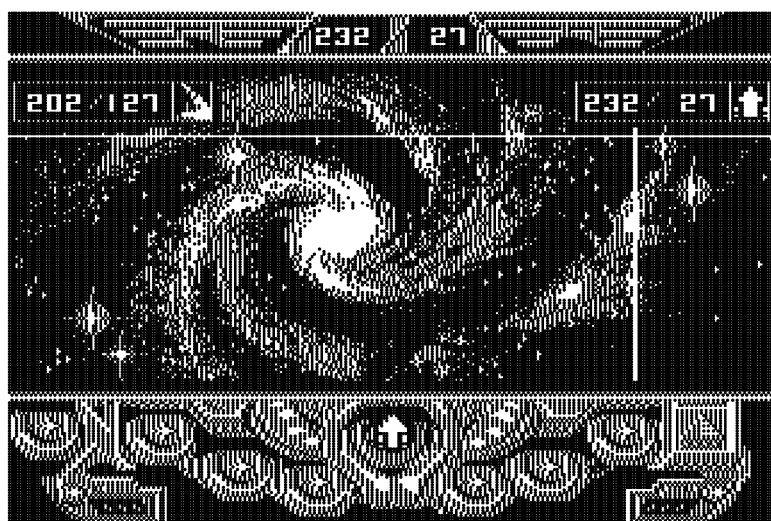
informací, které je nejlepší si někam zapisovat.

Trochu mi ve hře chyběla nějaká hudba, která by alespoň trochu oživila vaše putování vesmírem, ale jinak je hra poměrně zdařilá, díky své originalitě a neotřetlosti. Při

komunikaci je výhodné využívat typických vlastností jednotlivých ras žijících ve vesmíru. Např. někomu lze pohrozit (neřekne-li vám potřebnou informaci, zničíte jeho planetu), jinému tvorovi zase slíbíte, že jej svezete na jinou planetu, apod. Některé rasy jsou bojovné, jiné mírumilovné, někdo je lstivý a jiný tvor zase zná asi jen 5 či 6 slov, takže s ním je zbytečné ztráčet čas.

V podstatě je Captain Blood zvláštním typem hry, se kterým jsem se ještě nesetkal. Někoho otráví hned po pár minutách, jiného zaujme i na několik dní.

MARCUS





**Název :** Chuck Yeager's...

**Firma :** Electronic Arts

**Rok :** 1987

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Zkuste se někdy zamyslet a srovnat poměr leteckých simulátorů založených na bojových letech a simulací civilního, tedy mírumilovného zaměření. Ty první jasně vyjdou jako vítězové. Snad možná i proto se firma Electronic Arts rozhodla dokázat nám, že i let v Cessně či Camelu může být stejně poutavý jako rychlé akce ve stíhačkách a že k

opravdovému pocitu z letu není třeba sáhnout po Tomcatu či F16 vyzbrojené až po zuby raketami všeho druhu.

A tak tady máme hru s názvem Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, která má i

přes svoje stáří své kouzlo a disponuje mnoha přednostmi, které ji řadí právě mezi oblíbené hry.

Hra se dělí na 4 části. První z nich je jakési demo, které ukazuje možnosti programu, další tři jsou již volné lety a to samostatné, ve dvojicích a tréninkový mód, který zahrnuje základní prvky jako zatáčky či sestup a vzestup. Nechybí ovšem ani ty nejsložitější akrobatické prvky (Immelman, Kubánská osma, Roll, atd.). Trénink je u této hry obzvláště atraktivní vložkou, neboť zaručeně naučí létat i naprosté laiky.

Chuck Yeager's... používá osvědčenou freescape-grafiku, která je ovšem mnohem rychlejší než např. u Fighter Bomber, je zde možnost mnoha pohledů z letadla i zvenku a zalétat si můžete s více než 10-ti letadly. Jen pro představu: jména jako Mustang, Spitfire, Cessna, Camell, Spad, Piper, X 1, X 12, F16, F18 a mnoho, mnoho dalších mluví za vše.

Jako jediný ovšem má tento simulátor jednu přednost, se kterou jsem se ještě nikde nesetkal.

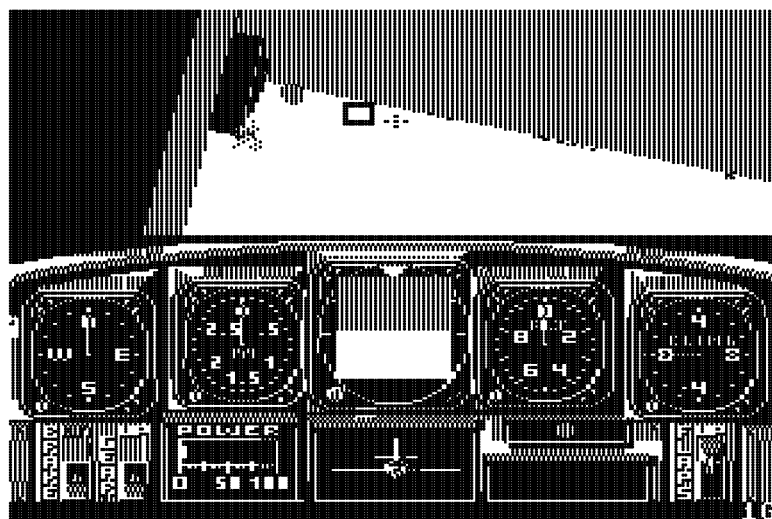
Dovedete si představit létání na C64 s analogovým joystickem ?

Kdo se s touto periférií někdy setkal (nejčastěji na PC), ví o

čem je řeč. Nuže, Chuck Yeager's... dokáže emulovat „analog“ na vašem joysticku s mikrospláči. A to dost úspěšně. Jak ? To už se přesvědčte sami. Tento fakt bezpochyby posunuje zmiňovaný simulátor o třídu výše.

Co se týče hudby, té si ve hře asi moc neposlechnete. Ale to se ostatně ani u takových programů nečeká. Důležitý je věrohodný pocit z letu, rychlost a odpovídající ovládání. A to je zde na jedničku. No a řekněte sami. Podarilo se vám někdy zalétat si třeba ve Spitfiru a nevytáhnout přitom paty z domu?

MARCUS







**Název :** Caveman Ugh-lymp. **Délka :** 4 str.

**Firma :** Dynamix, El. Arts

**Rok :** 1988



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Dnes si něco povíme o hře se zvukným jménem Caveman Ugh-lympic. Jak již z názvu vyplývá, bude mít Caveman určitě něco společného s olympiádou či se sportem. Ovšem čím se liší od klasických zpracování sportu, je prostředí, ve kterém se hra odehrává. Zapomeňte na gigantické stadiony a přeneste se o pár set tisíc let zpět. Ughawugha, je tu

doba udatných neandrtálců !!! S hrdiny jako jsou Gronk, Crudla a další jejich soukmenovci, si můžete ověřit, jakými sporty se bavili naši prapředci v době, kdy největším výdobytkem lidstva bylo udržování ohně a mezi

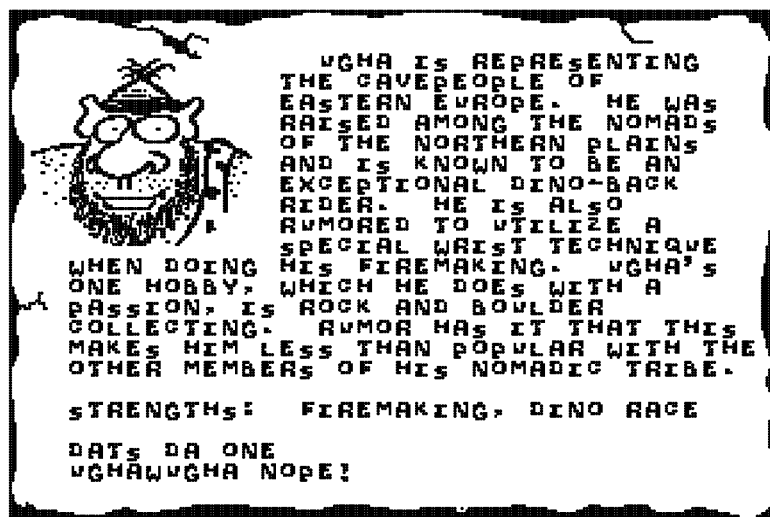
vynálezy výrazně bodoval oštěp s pazourkovým hrotem. Avšak to, že naši předkové měli sporovního ducha, se jim nedá v žádném případě upřít. S hrdostí můžeme říct, že tradice sportovních disciplín jako jsou běh, skok o tyči či koňské dostihy spadají až do této doby. Pravda, pravidla se tehdy značně lišila od dnešních a také sportovní nářadí bylo jiné než dnes. Po pravdě řečeno, kdo by si nyní troufnul skákat o bambusové tyči přes hlavu Tyrannosaura a pak lehce dopadnout na podušku z žulových balvanů? Také se dá vcelku úspěšně pochybovat o tom, že by někdo

schválil při vrhu do dálky změnu kladiva za svoji družku (nicméně připustíme si, že určití jedinci by rozhodně nebyli proti, spíš naopak). Hra je co do zpracování poměrně zdařilá, i když na druhé straně není nic, čím by nějak výrazně vynikala. Atraktivní je možnost volby až 8-mi hráčů, což můžete využít v případě extrémně velkých návštěv. Hra nabízí

několik disciplín jako už zmiňovaný skok o tyči (přes ještěra), dostihy na dinosaurech, rozdělování ohně, běh o život před šavlozubým tygrem, vrh družkou, přátelský souboj nad propastí a jiné atrakce. Pokud překonáte stávající rekord,

nové skóre se automaticky nahraje na disketu společně se jménem vítěze, časem a jménem jeho sponzora (???). Proto je dobré nejdříve si jednotlivé disciplíny důkladně nacvičit a až pak se pustit do celého klání. Před započatím vaší sportovní kariéry máte možnost vybrat si z šesti horkých favoritů z celého světa. Nechybí jejich charakteristika a dovednosti v jednotlivých disciplínách (a ti, kdo neumí číst - nemyslel jsem nikoho osobně !!! - si vyberou alespoň podle vizáží).

MARCUS





**Název :** Lemmings  
**Firma :** Psygnosis, DMA Des.  
**Rok :** 1993

**Délka :** 3 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)  
\* \* \* \* \*

Tum de dum, tum de dum. Sláva, lumíci už konečně přikvačili i na obrazovky C64. Ale že jim to trvalo, co ?

Kdo by neznal alespoň z doslechu tuto skvělou a neobyčejně zábavnou hru, u které nechybí ani nějaké ty logické problémy, se kterými se bude muset potýkat váš mozek, ani skvělá atmosféra.

Tato hra se poprvé proslavila na počítačích Amiga a stala se trhákem i na PC. Dokonce (a to už je co říct), byla vytvořena i pro počítače Sinclair (to je ostuda, dřív než na C64 !!!). To, že je tak rozšířená jen

svědčí o jejich kvalitách. A není se ani čemu divit. Vždyť Lumíci splňují všechny předpoklady které má každá správná pařba mít. Grafika je na slušné úrovni, hudby od Maniacs of Noise (a to už samo jméno mluví za sebe) a perfektní atmosféra, která vás okamžitě do hry vtáhne tak, že čas nebudete počítat na hodiny, nýbrž na dny.

Takže o co ve hře kráčí ? Ovládáte hordy lumíků, které se tupě ženou do záhuby. Tedy vy je ani tak neovládáte, spíše usměrňujete. Vaším cílem je provést to tak, aby jich přežilo co nejvíce. Na začátku každé úrovně je dán

počet v procentech, který musíte zachránit. Zbytek můžete obětovat (ale fuj, to je oššššklivé ššššlovíško). Taky je zde udán celkový počet lumíků, který je u každé úrovně jiný. Po prohlédnutí těchto údajů a krátkém studiu zmenšené lokace se jde do akce. Lumíci vypadají z jakýchsi dveří (někdy rychleji, někdy pomaleji) a už se valí pořád



jedním směrem. Jakmile se o něco zarazí, obrátí se a hajdy zpátky. A tak pořád dokola. Ovšem to není jen tak. Jsou zde totiž nastraženy nejrůznější propasti, ozubená kola, plameny, voda, atd. Naštěstí programátoři lumíky trochu

polidštili a tak mohou vykonávat práce jako šplhání, kopání, stavění cihlových mostů, podhrabávání se a jiné. Tyto funkce zadáváte tvorečkům právě vy a tím lze docílit jejich záchrany před tím, než se někde utopí nebo jinak zabijí.

Samozřejmě, že funkcí jen pouze omezený počet, takže je vždy důležité nejprve promyslet celou akci a až pak jednat, ale rychle.

Závěrem mohu jen říct, že Lumíci jsou hrou určenou pro všechny věkové kategorie a i to jí dodává své kouzlo.

MARCUS



**Název :** Supremacy  
**Firma :** Probe Software  
**Rok :** 1990

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)  
 \* \* \* \*

Strategická hra Supremacy byla původně vytvořena pro šestnáctibity, ovšem pro její úspěch se programátoři rozhodli udělat i verzi pro naše Commodore 64.

V této hře bojujete proti několika vesmírným protivníkům (jsou celkem čtyři a záleží jen na vás, kterého z nich si vyberete), snažíte se kolonizovat planetární systém

rychleji než nepřítel a nakonec za pomoci svého vojska svého oponenta definitivně zničíte. Alespoň by tomu tak mělo být. V opačném případě zničí on vás. Hra je poměrně složitá a nabízí

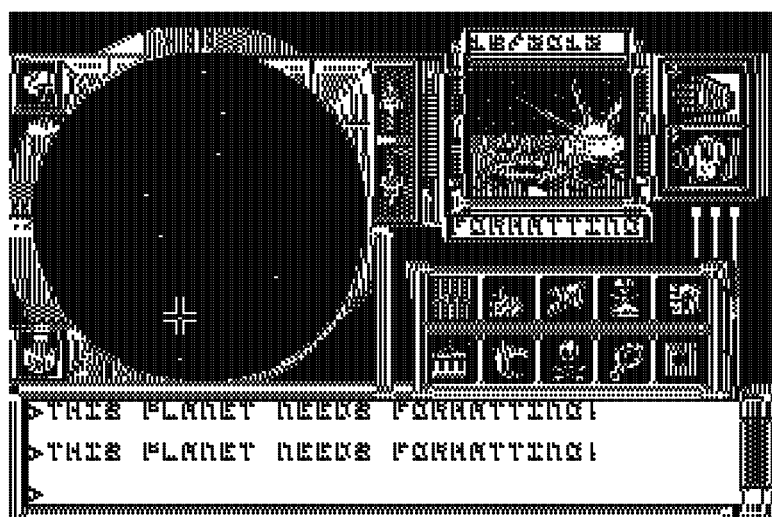
množství menu, zato se vám však odmění komfortním ovládáním pomocí šipky po obrazovce. Ve hře operujete jednak s vojenskými jednotkami, které si sami tvoříte, cvičíte a vybavujete zbraněmi, jednak kosmickými loděmi, s jejichž pomocí obydľujete a připravujete k životu cizí planety. Určujete ovšem také nájemné, které vám lidé za bydlení na planetách platí-musíte také přece z něčeho žít, ne ?

Podle volby protivníka se přirozeně liší i jeho strategie osídlování a jeho schopnosti. Mění se také množství planet, které se nacházejí v

planetární soustavě. Od 8-mi (první protivník) až po 16 (ten poslední). Tím pádem se liší i délka hry. Proto je chvályhodné zařazení už tradiční volby uložení stavu na disketu.

Hra je graficky zpracována na velmi vysoké úrovni, z barev až oči přecházejí ! Prostě fantazie. Ovšem mne na Supremacy zaujala jedna věc ze všech nejvíce. Tou je ozvučení.

Tomu se prostě nedá zholat nic vytknout. Už úvodní soundtrack (opět od Maniacs of Noise) je prostě super. Pěkně sladěný s obrazem a objevujícími se titulky. V samotné hře hudba sice nehraje, zato tu je hojně zvuků



taky na slušné úrovni. Dalo by se dokonce říct, že i podle určitých zvuků byste mohli rozpoznat co se zrovna na obrazovce děje. Zkuky se dají i vypnout, ale to nedoporučuji, protože jinak Supremacy ztratí hodně ze své přitažlivosti.

Hra končí dvěma způsoby: obsazením všech planet a likvidací nepřítelů, nebo přesně opačně. Pokud chcete být úspěšní budete se muset hodně snažit a taktizovat jak jen to půjde. A nezapomeňte před poslední bitvou zapnout agresivitu vojska na maximum.

MARCUS





**Název :** Neuromancer

**Firma :** Interplay

**Rok :** 1988

**Délka :** 4 str.



**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Cyberpunk. Tento literární (a pro mnohé i životní) styl poslední dobou ovládá mnoho mladých lidí a stává se stále oblíbenějším u čtenářů této věkové kategorie (vzpomeňme například v Ikarii nedávno uveřejněnou povídku „Je 7.00, pro dnešek nejvyšší čas zabít svého prvního policajta“ - všele doporučuji, samozřejmě přečtení povídky!). Jakousi svatou biblí všech kyberpunkerů se stala ve své době kniha W.

Gibsona s názvem Neuromancer.

Každý alespoň s trochou fantazie (anebo také ti, kteří si nezapomněli přečíst horní titulky) si jistě domyslí, že hra, o které bude řeč, byla samozřejmě napsána podle tohoto skvělého románu. Zcela správně, ani dnes se nemýlíte! Ale pro jistotu to zopakuji ještě jednou (co kdyby...).

Hra Neuromancer byla vytvořena podle stejnojmenné knihy (která se mimochodem jmenuje - to byste neřekli jak - Neuromancer, hehe?). Jasně?

Neuromancer spadá do kategorie her, kterým se říká adventure. Trochu se podobá svým předchůdcům (Maniac Mansion, Zak McKracken), avšak zcela se odlišuje svým dějem. Ten probíhá ve fiktivní daleké budoucnosti, uprostřed zaprášených velkoměst ovládaných gigantickými firmami vyrábějících všechno, na co jen lze pomyslet. Hrdinou této hry (není těžké se dovtípit, že jej budete ovládat vy) je jistý cracker, který je zrovna bez práce. Za podivných okolností se mu naskytne možnost, jak si docela levně přivydělat, a to navíc v oboru, ve kterém se cítí jako ryba ve vodě. Tento job (čti džob) mu nabídne nějaký pan Armitage, o kterém dosud nikdo nikde neslyšel.

Ovšem každý špás něco stojí. I náš hrdina si uvědomí (pozdě, jak už to většinou bývá), že se do této akce neměl vůbec pouštět. Při neúspěchu to totiž jaksi smrdí. V lepším případě procedurou zvanou vymytí mozku (že by nový Total Recall?), v horším pak smrtí osobně.

V průběhu celé hry se pohybujete ve městě Chiba City, v pozdější části v 3-dimenzionální síti databází

obchodních společností a firem, zvané Cyberspace. Velice zajímavými prvky hry je postupné zdokonalování vlastní osoby. Děje se to hlavně pomocí kupování zvláštních čipů, které si pak zabudujete do hlavy (no nevím, jak bych se cítil já kdyby mi někdo vpálil dva, tři šváby do hlavy - asi by mi moc do smíchu nebylo).

Ale budiž. Budoucnost je holt budoucnost. Kdo ví, co bude za pár let. Kromě dalších běžných akcí, jako komunikace s lidmi (i roboty), nabízí hra pohyb v síti Cyberspace a likvidaci ochran jednotlivých databází, což je vlastně cílem hry. Dostat se přes kódovanou ochranu poslední databáze firmy Tessier-Ashpool. To ovšem nejde tak najednou, v cestě vám stojí řada menších databází, které budete muset předtím překonat (řekněme si to na rovinu - zlikvidovat). V tom vám pomůže jedině výkonný počítač a množství virových nebo crackovacích programů jako třeba Hammer, BlowTorch, LogicBomb atd. (kam se hrabou Michelangelo nebo Jimmi, pche!). Pak už vás čeká křížená odměna v podobě ... (čehopak asi?) Ale to už se nechte překvapit a zahrajte si hru sami. **MARCUS**





**Název :** Mean Streets  
**Firma :** Access Soft.  
**Rok :** 1989

**Délka :** 4 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Zatímco hra Neuromancer byla čistě cyberpunkovou záležitostí, Mean Streets je spíše příběhem z blízké budoucnosti lidstva (konkrétně se hra odehrává na začátku 21. století). Hra je jakousi kombinací všech možných stylů, počínaje detektivní adventure, přes akční káži až po jistý druh simulace (dá-li se tak s trochou nadsázky nazvat jízda či dokonce let v supermoderním vznášejícím se automobilu, zvaném speeder).

Nejblíže však má Mean Streets k adventuře. A jako každá jiná, tak i tato adventure má svoji zápletku a příběh, kolem kterého se odvíjí celý děj.

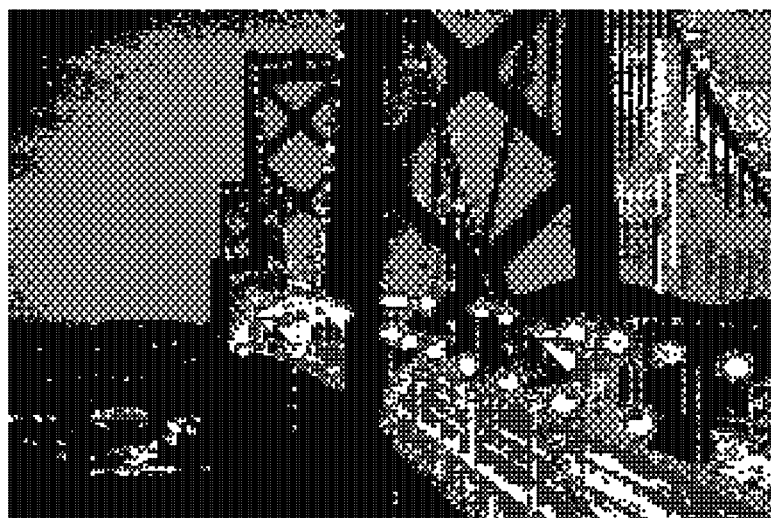
Jste soukromý detektiv jménem Tex Murphy a zrovna se přišerně nudíte ve svém křesle v kanceláři, když tu se otevřou dveře a dovnitř vstoupí mladá

žena. Po krátké rozmluvě s ní se dozvíte o údajně sebevraždě jejího otce a dívka vysvětluje, že si vás najala k prošetření tohoto případu. Je zde totiž několik věcí, které ani zdaleka nenasvědčují tomu, že by se prof. Carl Linsky (tak se totiž mrtvý muž jmenoval) zabil sám. Vzhledem k těmto faktům (a taky díky neskutečné přitažlivosti profesovy dcery, která vám učarovala hned při prvním pohledu), se rozhodnete, že uděláte, co bude ve vašich silách, abyste vyšetřil tyto záhadné okolnosti a dostal za katr skutečného vraha...

Hra probíhá zcela v detektivním duchu a proto se to tu jen hemží desítkami osob, svědků a podezřelých. To z Mean Streets činí zajímavou hru, u které prosedíte i několik hodin a stále si nebudete jisti, zda „vrahem byl zahradník“ či někdo zcela jiný. Rozmluvy s

osobami ve hře mohou probíhat hned několika způsoby. Nejprve se zeptáte na to, co vás zajímá, pak můžete (to podle toho, zda vám jeho odpověď stačí) případně nabídnout dotazovanému menší obnos, abyste jej přinutili mluvit, anebo mu ze stejného důvodu pohrozíte pořádným výpraskem. Ne vždy se to ovšem vyplatí. (To dá rozum, že u policejního úředníka asi těžko pochodíte s poslední variantou „přátelské komunikace“.)

Vškeré takto získané informace si můžete ověřit u své sekretářky, nebo informátorky (ale, ale - samé ženy), které zavoláte faxem ze svého speederu (tomuhle se říká komfort 21. století!). Většinou se takto dozvíte nová jména anebo tzv. NC kódy, které představují konkrétní místa na mapě (adresy). Na tyto adresy se



dá dostat ve speederu dvěma způsoby: buď si tam dojedete sami (doporučuji letět, je to rychlejší) podle přístrojů, nebo jednodušeji použijete k navigaci palubní počítač. Někde naleznete zajímavé důkazy, jinde si pořádně zastřílíte. Ne všechny zóny amerického západu jsou totiž bezpečné a pod kontrolou policie. Proto je ve hře zabudována možnost ukládání stavu, což jistě uvítá nemálo hráčů.

Celkově je hra velice propracovaná a precizní, dost sice vadí pomalost při letu se speederem, ale to se dá částečně zlepšit snížením detailů krajiny. Mean Streets obsahuje ještě mnoho dalších originálních prvků, mezi kterými jsem ocenil hlavně množství digitalizovaných animací při rozhovorech s lidmi (i ve faxu). Pošmáknou si tedy i fandové grafiky. **MARCUS**



**Název :** Chambers of Shaolin **Délka :** 1 str.

**Firma :** Thalion

**Rok :** 1990



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\*\*\*

Zřídka kdy se stává, aby byla hra jejíž náplní je boj, respektive karate, naprosto originální. Většinou to s takovými hrami vypadá tak, že naskočíte do hry, bez jakéhokoliv předcházejícího upozornění, proč se máte mlátit a rovnou bojujete. Když jsem vkládal do drajvu disk s hrou, jejíž název zní v překladu Komnata (Místnosti) Shaolinu., očekával jsem něco podobného.

Zda-li je tomu skutečně tak, se dozvíte na následujícím

řádku. Tak tedy -  
**NENÍ.**

Chambers of Shaolin je naprosto pravým opakem všech karatistických her. Ale pěkně popořádku.

Ještě než nastoupíte k opravdovému boji, musíte totiž projít Komnaty Shaolinu (jsou celkem tři), kde se máte naučit věci, potřebné k porážení protivníka. V

první místnosti se máte zdokonalit v držení rovnováhy.

Stojíte na jakési plošince a pod vámi pumpují chlápci vodu. Díky tomu se z vody vynořují klády, nebo co. Váš úkol je jasný, musíte je všechny přeskákat. Abyste to neměli tak lehké, každá kláda se vynořuje jinak rychle. I přesto se však jedná o nejllehčí komnatu.

Naopak, ta následující je nejtěžší. V této komnatě se totiž prověřuje Vaše rychlost.

Nacházíte se uprostřed místnosti. Nad Vámi je zavěšená koule na provaze. Po stranách stéká voda, ta se pod Vámi hromadí a vy musíte kouli co nejrychleji vykopat tak, aby dosáhla vodorovné polohy a bouchla tak do čehosi, co zastaví vodu. Nepodaří-li se Vám to, než voda dosáhne Vaší úrovně, tak jste test rychlosti nesplnili.

Teď už Vás očekává poslední komnata. Zde musíte prokázat svou sílu.

Prokážete ji tím, že přelomíte dřevěnou desku. Sílu nabíráte tak, že kmitáte joyem zleva doprava (někteří z Vás možou také zprava doleva), tak jako v legendárním Decathlonu. Nemůžete však kmitat věčně, protože jste omezeni velmi rychle ubíhajícím časem... Dokážete-li zlomit desku, nic nebrání tomu, abyste se

utkali se samotnými mistry Shaolinu.

Tímto však výčet originálních maličkostí nekončí. Vy jste se totiž naučili pouze rovnováze, rychlosti a síly. Nenačili jste se však úderům, takže umíte pouze pár základních kopů a víc nic. Další údery, salta a podobné serepetičky odkoukáte od svých soupeřů. V praxi to znamená,

že v prvním zápase neumíte zhola nic, v posledním ovládáte absolutně všechny údery. To je myslím nejlepší vlastnost celé hry, dokazuje to otřepanou frází, že člověk se učí celý život...

Na závěr jsem si jako tradičně nechal zpracování hry. Vše je jedním slovem super. Grafika i zvuky (ty zvlášť) jsou však přece jenom o trochu horší než v Black panterovi, avšak BP nesáhá Chambers of Shaolin ani po kotnasky co se týče originality.

Mám-li srovnat tyto dvě skvělé hry, vychází z toho vítězně o krůček CHAMBERS OF SHAOLIN.

MATTHEW





**Název :** Basket Play Off

**Firma :** Simulmondo

**Rok :** 1992

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Předně jeden fakt. Basket PLAY OFF je suverénně nejlepší basketbal, jaký jsem kdy na naší C64ce viděl. Řečeno bez emocí. Pokud nevěříte, čtěte dál, věřící můžete otočit na další stránku, nebo jít do kostela. Tolik úvodem.

Na náš počítač bylo vytvořeno spousta her, kde driblujete s míčem a směřujete jej do koše.

Od těch úplně prvních, jako např. One on One, Professional

Basketball, International

Basketball, až po celodiskové, jako je Street basket a náš Basket Play Off. Tato špičková hra vzešla z dílny Simulmondo na přelomu let 1991-92. Tato

italská firma je dnes známá spíše z PCček, kde už vytvořila nejednu kvalitní gamesu..

Tato hra, jako jedna z mála obsahuje intro, doprovázené

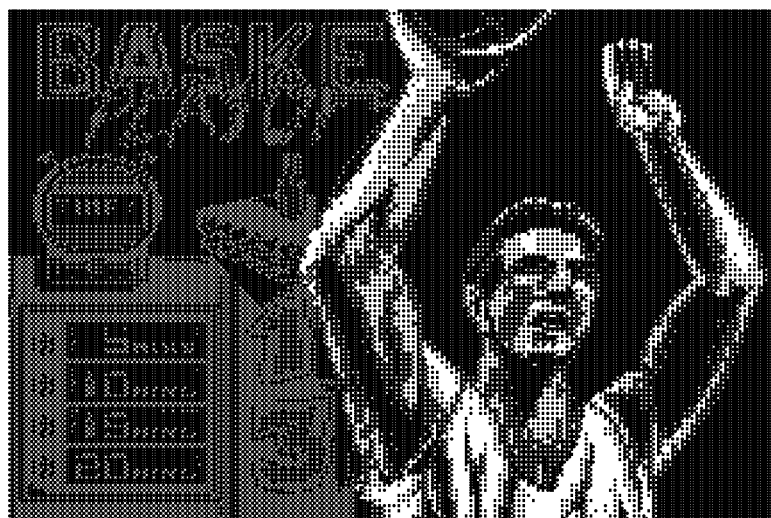
poměrně pěknou hudbou, a i když je poměrně krátké, jistě potěší nejednoho milovníka košíkové a sportu vůbec. BPO má zabudovaný vícejazyčný (2) systém, což se hned tak na C64ce nevidí. Napadá mě pouze Manchester United 2 a Space Crusade (obě dvě jsou od stejné firmy, zkuste uhádnout od jaké). Po zvolení jazyka, ve kterém chcete mít psány texty - máte na výběr italštinu a angličtinu - (o co, že uhádnou jaký jazyk zvolíte ? Tak tedy svahilštinu. Ó promiňte, ta zde není, tak teď už to může být pouze italštinu. Cha, to jsem vás dostal co?) se před Vámi objeví spousta ikon. Na co slouží, přijdete určitě sami, takže jen zběžně. Můžete zde měnit názvy mužstev, těch je celkem 32, dále je tu na výběr 50 hráčů, z nichž každý má své jméno (autoři zde neskrbílili humorem, neboť Thatcher silně připomíná anglickou premiérku

dob nedávno minulých, Jackson mi zase připomíná nějakého zpěváka... Za boha však nemůžu přijít koho... Už to mám, no přece Roda Stewarta.

Málem bych zapomněl na jednu důležitou věc. U každého hráče je tabulka, v níž jsou znázorněny jeho schopnosti. Jsou to : rychlost, technika, síla a střelba.

Každý z těchto hráčů má rozložení jiné, ale nachází se zde jeden, nebo dva, jež mají všechny dovednosti

vybíchané na maximum. Tomu však odpovídá i jeho cena. A tímto se dostávám k další důležité části hry. Nejenže jste hráčem, ale také jste majitelem klubu, a jako takový disponujete všemi pravomocmi, které manažer má. Na počátku máte 34 miliónů USD. Za ně si můžete, respektive musíte nakoupit hráče. Ty pak můžete v průběhu hry



samozřejmě dále prodávat a nakupovat lepší hráče.

Hra skýtá možnost nastoupit rovnou do vyřazovacích bojů, nebo si zahrát celou ligu. Rozhodli-li jste se, pak už stačí jenom vybrat pětku, která zahájí zápas a můžete jít na to. Tady bych se trochu pozastavil nad pohledem, jakým jsou hráči viděni. Je velmi netradiční, protože všechny výše jmenované hry měly pohled z boku. Tady jsou však hráči viděni zhora. To se na první pohled může jevit jako zbytečnost, avšak později zjistíte, že to velmi výrazně zrychluje pohyb postavíček na hřišti.

U této hry se rozhodně nebudete nudit, doporučuji ji všem, kdož si potřebují odpočinout od řešení složitých hádanek v dungeonech, nebo jakékoli jiné hře. Basket Play Off si rozhodně nenechte ujít.

MATTHEW





**Název :** Kennedy Approach  
**Firma :** Microprose  
**Rok :** 1985

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Snem snad každého malého kluka alespoň jednou bylo, je a bude stát se pilotem nadzvukové stíhačky (nejlépe vojenské a hodně vyzbrojené). Málokdo si ovšem uvědomí, že nedílnou součástí složitějšího letectvého provozu je jeho řízení ze země. Jednoduše řečeno bez letové dispečera nemá žádný pilot ani ránu. To, že je to však velmi obtížné zaměstnání, si můžete ověřit ve starší, přesto ovšem stále přitažlivě hře s názvem Kennedy Approach.

Jak už bývá dobrým zvykem, i tuto hru ovládáte joystickem.

Veškerou náplní hry je odesílání letadel, přijímání letadel na přistání a udržování pořádku (ze mně snad bude básník nebo co - já se z toho pícnu !!) jak na runwayi, tak i (a to hlavně) ve vzduchu.

Jednotlivé směny trvají vždy 10

minut a po skončení se vždy vyhodnotí vaše výsledky. Ovšem nemyslete si, že to bude procházka růžovým sadem ! Kdepak. Ono totiž udržet ve vzduchu šest i více letadel najednou a přitom to zařídit tak, aby se nesrazila a zároveň jim nedošlo palivo, a ještě navíc stíhat vypouštět pravidelné linky ze svého letiště tak, aby se z nich nakonec nestaly nepravidelné, dá pořádně zabrat i zkušenému profesionáloví. Samozřejmě své povolání zpočátku vykonáváte na méně frekventovaném, s trochou humoru se dá říct až lidovém letišti (ne, Ruzyně to není, to jste vedle jak ta borovice). Pokud neuspějete, budete bez milosti vyhozen. Jste-li ale dostatečně úspěšný a zpoždění letadel nebo srážky jsou minimální (nejlépe, když žádné), máte další možnosti. Buďte nastoupíte další směnu, ta je už náročnější, ale plynou z ní vyšší zisky,

anebo změňte pracoviště a vyberete si nové letiště (např. Washington).

Celý tento obsáhlý proces řídíte na jedné obrazovce, jež představuje danou letovou oblast. Výběry letadel, se kterými chcete manipulovat, se provádí joystickem nebo stiskem klávesy s písmenem letadla. Vzhledem k roku výroby grafika nepřevyšuje zažitý standard, ovšem to, co mě na hře opravdu přitahuje, a bez čeho

bych si ji již nedovedl představit, je ozvučení. Všechna hlášení prováděných manévrů a hlášky z letadel či z věže jsou velice kvalitně namluveny a zdigitalizovány (nezapomeňte si před spuštěním hry zesílit zvuk naplno a poslat rodiče hodně daleko od svého monitoru). Proto je hra doslova protkána



hláškami typu: „Zde DC 3, provádím výstup na 5000 stop“, nebo „Tady AM 118, jdu na přistání“. Hlášení mohou také pomoci zorientovat se v nepřehledné situaci (např. slyšíte-li nouzové volání o kritické hranici paliva, je jasné, že brzy některé z letadel zahučí, pokud něco hodně rychle neuděláte). Speče (mluvená hlášení) jsou - jak jinak - v angličtině. Oni už piloti asi jinak mluvit nebudou (což třeba nářečí afrických křováků s mosambickým dialektem ???). Co mi na KA ale vadí, je zdlouhavé nahrávání začátkem hry. Firma Microprose se nepoučí snad nikdy. Naštěstí se ve hře už téměř s disketou nepracuje, takže to není tak žhavé. A nehrát dobré hry jen kvůli tomu, že se pomalu nahrávají by byla asi škoda, ne ?

MARCUS



**Název :** The Champ

**Firma :** System 3

**Rok :** 1990

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Nepředpokládám, že je mezi Vámi někdo, kdo nikdy neslyšel o boxu. Fajn, tak Vám tedy nemusím vysvětlovat, co to box je. Myslím si, že i kdybych se o to pokusil, nikam by to nevedlo. Ale dost žvástů o ničem (mimochoodem, někde jsem slyšel, že mluvit o ničem je umění. Asi jsem umělec. Vidíte, už mě to zase chytá). Takže od začátku.

The Champ je (chvilu napětí a hrobového ticha) BOX.

A nyní, když víte to nejpodstatnější, můžeme přikročit k méně důležitým, ale zajímavějším informacím.

Tuto hru vytvořila někdy v 80-tých letech proslulá firma SYSTEM 3. Mnohým z Vás jistě při zaslechnutí tohoto jména vystávají před očima takové pařby, jako MYTH, nebo dokonce slavná trilogie LAST

NINJA. Všechny tyto hry byly skvěle graficky zpracovány. TC není výjimkou, avšak přece jen v porovnání s LN3 dost pokulhává. Otázka je, zda lze tyto naprosto rozdílné hry srovnávat...

A co hudba a zvuky? Hudby si v této hře moc neužijete (co byste také při boxu chtěli slyšet - dechovku, nebo dokonce metal?! Sorry, zase jsem se nechal unést), avšak zvuků se nasýtíte ažaž. Samozřejmě zvuky se ozývají pouze při ráně dopadající na soupeřovo tělo, nebo taky na Vaše, nebo dokonce na rozhodčího. Ne, tak daleko zas programátoři nešli, i když by to bylo super.

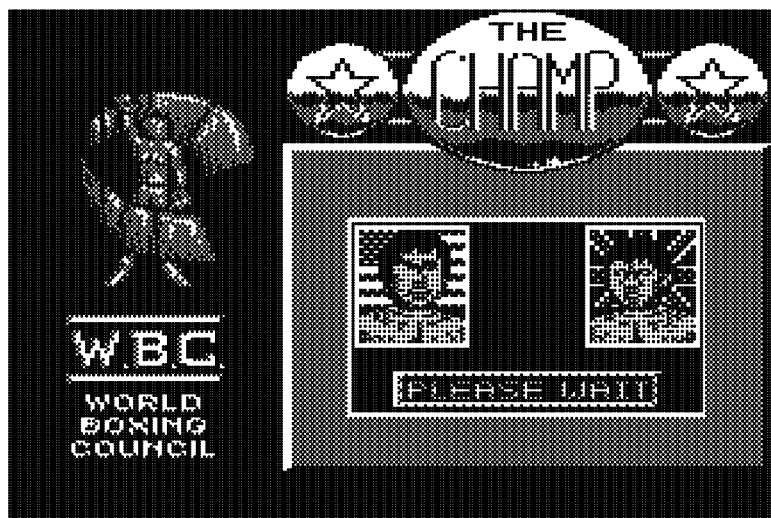
Vraťme se však ke hře samotné. Ještě, než nastoupíte do ringu, můžete si zaboxovat se sparring partnerem, nebo pouze trénovat. Můžete si také prohlédnout žebříček 10 nejlepších. Vaše jméno zde zatím chybí, ale

za pár hodin, kdo ví... Ještě, než Vám World Boxing Council umožní nastoupit do světa tvrdého, nicméně z finančního hlediska velice zajímavého (už mě to zase chytá, to dělá asi to sluníčko, ach jo) profi ringu, musíte dokázat v několika pouličních soubojích, že na to máte. Vyhrajete-li tyto souboje, jste zařazeni na 10. místo (trochu zvláštní, po pár pouličních bitkách být desátý na světě, ale co se dá dělat?) a od této chvíle to

jde jako po másle. Vyzýváte k zápasu ty boxery, jež sdílí místo před Vámi, s přehledem je porazíte a postupuje výš a výš. Až se najednou zjevíte (nesnáším tohle slovo) před samotným šampionem. Jeho jméno zní dosti podobně jako jméno nedávného mistra světa všech vah - Mikea Douglasa. Jmenuje se totiž Gary

Douglas. Nevím zda byl Mike šampionem při tvoření této hry, nebo zda jde pouze o hříčku náhody, ale spíš bych si vsadil na to první. Když jsem tedy vyzýval G. Douglase o titul, říkal jsem si v duchu, že to bude pohodička, jako všichni ostatní (do té doby jsem měl pouze jednu porážku a to z prvního zápasu), ale pravda byla úplně jiná. Ten haj, totiž vykrýval všechny mé rány, a naopak mi přiděloval jeden hák za druhým. Teprve když jsem prohrál K.O. tři zápasy za sebou, usoudil jsem, že bych měl změnit taktiku boje. To nakonec přineslo křážené ovoce, a taky boxerský titul šampiona všech vah.

Závěrečný verdikt pro The CHAMP zní, i přes jeho stáří jednoznačně kladně. MATHEW





**Název :** Combat School  
**Firma :** Ocean, Konami  
**Rok :** 1987

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

A zase je tu další z řady tzv. kvedlavých her. Omrzela vás už olympiáda Daleye Thompsona ? Nevadí, nebojte se, že bude váš joystick zahálet, opět budou mikrosplínače lupkat, až se z nich bude (málem) kouřit a svaly rukou porostou do neuvěřitelných dimenzí. Je tu totiž něco, na co se již klepou všichni vyznavači kníplových disciplín a tímto lákadlem je hra s názvem Combat School. Bojová škola...

...Ták, bažantíci, kdo z vás si myslel, že si tady bude válet šunký a házet frajera z nasbíraných frček, ten se šeredně mýlil. Tohle je totiž výcvikový tábor speciálních jednotek námořní pěchoty a já tady z vás nadělám pořádné mariňáky, i kdybyste měli potit krev ! Na programu máme běh přes překážky, ostrý



střelby, plavba v kánoi (a kdo nestihne nasednout, poplave si pěkně po svejch), dále opět střelby, páku a jiné podobné atrakce. A ti, kteří to všechno vydrží a vše zvládnou do časového limitu, si to nakonec rozdají se mnou, velkým důstojníkem, v boji beze zbraně. Kdo nebude stíhat, bude potrestán. Zhyby. Je to všem jasné ? OK. Tak se na všechno důkladně připravte a neulejvat se. Všechno vidím a nestrpím tady žádný podrazy !!! Pohov...  
 Jak je zřejmé z proslovu majora O'Connora, bude to opravdu fuška a hra dá zabrat i zkušených pařanům. Ovšem za to se odmění množstvím pěkné grafiky, která je opravdu na vysoké úrovni, pěkným zvukovým doprovodem a atraktivní volbou hry dvou hráčů najednou. Obraz se pak rozdělí na horní a dolní polovinu a můžete si zasoutěžit s přítelem, kdo z vás

bude vydrží více a kdo odpadne hned po prvním kole. Po několika hrách zjistíte, že pokud stihnete některou z disciplín ve velmi krátkém čase, započítá se vám pár sekund do další části a tak získáte větší šance ke splnění limitu, který je někdy až nehezky krutý. Ale pro ostříleného hráče to nemůže znamenat žádnou překážku. Budete-li naopak pomalí, končíte výcvik a nezbývá, než začít vše od začátku. Někdy to bude

sporné a důstojník to za vás vyřeší trestem v podobě zhybů. Ale pokud je nezvládnete, adios u titulků hry. Ale i kdyby jste chtěli hrát stále znovu a znovu, nebude to už tak jednoduché, protože ruka se nekompromisně přihlásí a vyžádá si svůj odpočinek, ať chcete nebo ne (to mi připomíná: nosili jste už někdy celý den 50-ti kilové

pytle s cementem ?). Proto se snažte být co nejlepší hned ze začátku, jinak brzo odpadnete a ruka vám bude platná leda tak na mazání chleba s máslem (někdy dokonce budete rádi, když se vám podaří zvládnout i tento jednoduchý úkon a nepůjdete spát s prázdným žaludkem).  
 Ale přece jenom se dá nad hrou alespoň částečně vyvrát. Pokud váš přítel joystick disponuje magickým přepínačem autofire, oddychnete si alespoň u prvních 2 střeleckých disciplín. Stačí sepnou autostřelbu a pak už jen dobře zaměřovat. A to by v tom byl ďas, kdybyste netrefili nejméně 5 cílů nad limit !!! Pokud ovšem ne, tak pak už se tomu neříká únava rukou, ale trochu jinak. No a to tady nebudu dále rozebírat, neboť bych se nerad dotknul vaší pařanské cti. **MARCUS**



**Název :** Terminator 2

**Firma :** Ocean

**Rok :** 1992

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Jistě nikomu z vás nemusím dvakrát připomínat, jaké úspěchy zaznamenal v nedávné době dnes již legendární (i když už částečně zapomenutý) film Terminator 2. Stal se doslova kasovním trhákem a v době jeho promítání všechny kina praskaly ve švech. Za svůj komerční úspěch vděčí Terminator 2 hlavně skvělým počítačovým trikům, na kterých pracovala slavná firma ILM a které obdivovali doslova všichni diváci a mnohdy i filmaři.

Nebylo se tedy čemu divit, když se za krátkou dobu objevila i počítačová hra tímto filmem inspirovaná. Jak jinak, než od firmy Ocean. (Ti snad odkoupili práva na všechny filmy na 10 let dopředu, jinak si to nedovedu představit.)

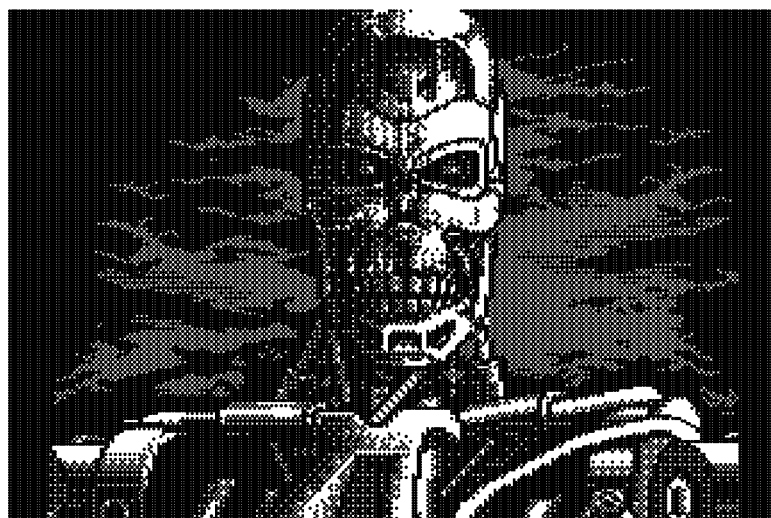
Nemohla tedy chybět ani verze pro C64. Ovšem podle mého

názoru hra zdaleka nedosahuje takové kvality, jakou od ní čekali všichni hráči. Na následujících pár řádcích se vám pokusím toto tvrzení vysvětlit. Ale nejprve přejděme k vlastní hře.

Tak tedy: hra je rozdělena na 9 částí, z nichž 2 jsou logické a zbytek bez výhrad akční. V první části ovládáte terminátora typu T800 (ve filmu jej hraje A. Schwarzenegger a jen tak bokem - je to vlastně hlavní hrdina hry) a bojujete proti jeho „stájovému kolegovi“ T1000. Už podle typu označení si lze domyslet, že protivník je v lecčems dokonalejší. A taky že jo. Mydlí vás hlava nehlava. Jediným cílem tohoto úseku hry je nedat se a naopak zlikvidovat T1000 mocnými údery svých titanových paží. V další části pak řídíte motorku viděnou shora a vyhýbáte kamenům a loužím (nevím sice, jestli Harleyovi nějaká ta loužička

může vůbec nějak ublížit, ale to nechme na autorech hry). Aby to nebylo tak prosté, zezadu do vás naráží T1000 jedoucí ve velkém kamionu. Po překonání několika krutých minut se dostanete ke 3. části. Ta je pro změnu logická, avšak omezená časem (dá se docela dobře zvládnout). Zde musíte srovnat dráty na terminátorově ruce (kterou si asi poranil při své ranní zdravotní procházce lesem, když zakopl o pařez) a

dostat je do správného pořadí. Poté nastává 4. část. Tady pro změnu utkáte se Sárou z blázince (to je alespoň kapitolka ze života, huj!) a musíte se dostat do přízemí a pak pryč z budovy. Cestu vám budou znepřehňovat zřízenci se svaly jako melouny a debilním výrazem ve tváři. Zmydlete je pendrekem. 5.část: Zde se opět mlátí



T800 a T1000 (tady si můžete všimnout legendární kostkované podlahy, bohužel z ní nikdo nelezl). Po bitce opět trochu logiky. Klasická skládanka (puzzle), kde skládáte levou polovinu terminátorovy tváře. Tato část se mi líbí snad nejvíce, protože Arnold (zde je konečně trochu sobě podobný) všelijak kroutí mimikou - asi se mu nelíbí, jak s ním zacházíte. Pak následuje útek podobný 4. části, ale zpestřený hordou všetečných policajtů. Když se dostanete ven, v 8. části ujíždíte vozem (opět je v patách T1000) a na závěr se mlátíte už naposled nad kádí roztavené oceli. Tam musíte protivníka hodit. Celkově mi hra připomíná něco jako bonus k filmu, protože, kdo film neviděl, neví proč se mlátí s robotem, proč utká z blázince, atd. O nějaké originalitě nelze ani mluvit. Nicméně grafika je poměrně slušná, tak proč ne? **MARCUS**



**Název :** Summer Games 2

**Délka :** 2 str.

**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

**Firma :** Epyx



\* \* \*

**Rok :** 1985

Už Vás slyším, jak nadáváte, že recenzujeme staré hry, jako např. právě Summer games 2, a že tuto hru už každý zná a já nevím, co ještě. Ano ti, kdož vlastní disk drive, tak již hru nejspíš viděli a hráli. Vězte ale, že náš časopis, dá-li se to tak nazvat, čtou také majitelé datasetu a Ti si rádi přečtou jakoukoliv recenzi.

Je léto (mnozí z Vás budou z nudy argumentovat tím, že na jižní polokouli je zima) a k létu patří Letní hry. Bohužel se nejedná o žádná hrátka se sexuální tematikou, jež jsou příznačné právě pro toto období roku, nýbrž jde o hry sportovní a to ještě na počítači.

Stejně, jako v díle prvního i zde je celkem 8 disciplín. Od trojskoku a skifu počínaje, přes oštěp, jízdu na koni, skoku do výšky a šermu pokračuje a konče dráhovou cyklistikou a kajakem. Výběr je tedy bohatý a zcela určitě si na své přijdou milovníci jakéhokoliv sportu (je docela možné, že zklamání budou boxeři, golfisté a lukostřelci a džudisté a umývači oken a ... Promiňte, nechal jsem se trochu unést).

Stejně, jako v Summer games 1, i zde jsou světové rekordy. Znamená to, že když v nějaké disciplíně vytvoříte čas, hod, či skok, jež nikdo předtím nedokázal, bude tento Váš výsledek uložen automaticky na disk. Bude tam tak dlouho, dokud nepřijde někdo nový, který Váš výsledek překoná, nebo dokud se k Vaším diskům nepřichomejtně nějaký magnet. Jako se to stalo mně.

Vzhledem k tomu, že už nemám o čem psát a tak si vymýšlím různé prkotiny, jako že se mi k diskům dostal magnet (nechci ani pomyslet na to, co by se stalo, kdyby se to opravdu stalo. Nejspíš bych se snažil ten zpropadený magnet rozkousat, načež bych zjistil, že mi magnet rozkousal moje zuby na padrě, a protože bych se nedokázal najíst a musel bych jíst kašičky jako nějaký kojeneček, tak bych spáchal sebevraždu skokem ze židle na hlavu...) budu se raději věnovat zpracování samotné hry.

Takže grafika. Grafika je přímo úměrná roku výroby. Pro pomalu chápající - představíte-li si, že se píše rok 1985, budete nadšeni nádhernou grafikou a animací. Vráťte-li se zpět do tvrdé reality, zjistíte, že grafika už tak nádherná není a že nevybočuje z průměrné řady.

A jak si na tom stojí hudba? Řeknu to takhle.

Melodie z této hry určitě hitparádu netrhaly. Atmosféra je stejná jako u každé jiné hry, kde se pachtíte za co nejlepší výsledek, abyste pak svým kámošům mohli říkat, jak jste jim to pěkně natřeli.

Takže závěrečné hodnocení vypadá takto.  
1) Nedá se říci, že byste bez Letních her 2 nemohli žít.  
2) Nedá se ani říct, že by Vám taková klasika mohla chybět ve Vaší soukromé sbírce.

Takže ad 1) Hru si neshánějte, škoda diskety.  
ad 2) Hru si sežeňte, jeden disk přece oželíte.

MATTHEW

P.S. Nedovedete si představit, jaké peklo bylo napsat tuhle recenzi. Vůbec jsem nevěděl, o čem mám psát. Přece nemůžu napsat, že ve skoku do dálky skážete do dálky, a že v jízdě na koni jedete na koni. No né?



CHUCK SOMMERVILLE      JOE EPP  
LARRY LIGUE      SUIT NELSON  
© Epyx Inc. 1985



**Název :** Card Sharks  
**Firma :** Accolade  
**Rok :** 1987

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Karban. Ten jsme tady ještě neměli. A né ledajaký. Hned mezinárodní a s diplomatickým osazenstvem na úrovni. Asi si říkáte, co to blábolím za nesmysly. Ne, ne, ne - žádné nesmysly. Opravdu se bude hrát se slavnými osobami, mnohdy i s prezidenty. Může se zdát směšná představa, že v pokeru oberete o peníze Reagana nebo Gorbchieho, ale ve hře Card Sharks jde všechno.

Tak zaprvé nehrajete jen poker, ale můžete si vybrat hned ze tří karetních her. Vedle již zmiňovaného pokeru tu máme Hearts (Hercky) a dále Black Jack (americká obdoba hry Jednadvacet nebo taky jinak Okol). Poté, co si vyberete, v jaké hře chcete svého protivníka (nebo taky více hráčů) oškubat, zvolíte, s kým si to rozdáte. Kromě

obyčejných (ale řekněme si, kdo z nás je obyčejný ?) civilů jako Mario Pizza nebo Lady Vanderbilt se naskytá možnost zahrát si s Ronaldem Reaganem, Míšou Gorbáčovem anebo zvolit si dámskou spoluhráčku v podobě Margaret Thatcherové. Po nahrání příslušné hry se nacházíte u stolu ze svého pohledu před sebou máte svůj počítačnický obnos (ale nemusíte se bát, on časem vzroste, budete-li šikovni) a naproti sedí protihráči a kartář, který rozdává i hraje. V závislosti na tom, jaký typ hry jste si na začátku vybrali, vypadá i počítačnický vstup a akce do hry. Sázíte, berete karty, pokládáte, opět sázíte, znovu berete karty, měníte karty, ještě jednou sázíte (a pak všechno prohrájete - hehehe !!! (to nebylo směšné!)) a na závěr se dozvíte výsledky, případně shráníte „kulatý“. Hraje se tak dlouho, dokud nepřijdete o všechny své peníze,

nebo dokud „nezbustujete“ (tj. česká podoba slova BUSTED) bank.

Hru zpřijemňuje množství melodií, které nejsou ani příliš složité, ani příliš pomalé (takže si nepřipadáte jako na funuse, navíc vlastním). Za stolkem se nenuďte také z dalšího důvodu. Vaším spoluhráčům je totiž stále do řeči, a tak se není čemu divit, když Gorbík neustále před Reaganem obhazuje spravedlivý

komunismus a nejfrekventovanějším slovem Maria Pizzy je: „Mamma mia !“. Grafika hry je v jemnějším módu Hires, ale až neskutečně do detailů propracovaná. Není také nouze o nějaké ty animace. Kromě toho, že kartář rozdává karty a ty létají ladně vzduchem, všichni přisedlíci ohnují nosy koulejí očima vyplazují jazyky



a tropí podobné taškařice. Prostě je na co se dívat (občas si řeknete, že takové šašky neuvidíte ani v cirkuse). Navíc při hře se všichni tváří podle své momentální situace, takže když někdo vyhrává, je na něm znát, že se usmívá, kbyž naopak např. Mario prohraje, málem, že se nechytá za hlavu a lady Vanderbilt je do breku. Co říct na závěr ? Snad jen to, že kromě toho, že se hra líbí mě, líbila se zatím všem lidem, kteří ji u mně viděli (a to i těm, co v životě nedrželi pořádné karty v ruce a ke karbanickým zážitkům jim plně stačilo pár partiček pexesa).

Možná, že by se přece jenom našla nějaká ta vada na kráse (ta se najde všudecky), ale já si jako na potvoru na žádnou nevzpomenu (a navíc už tu na to nezbývá žádné místo - to jsem to takticky vyřešil, co ?).

MARCUS



**Název :** Where in USA ...

**Délka :** 2 str.

**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

**Firma :** Broderbund

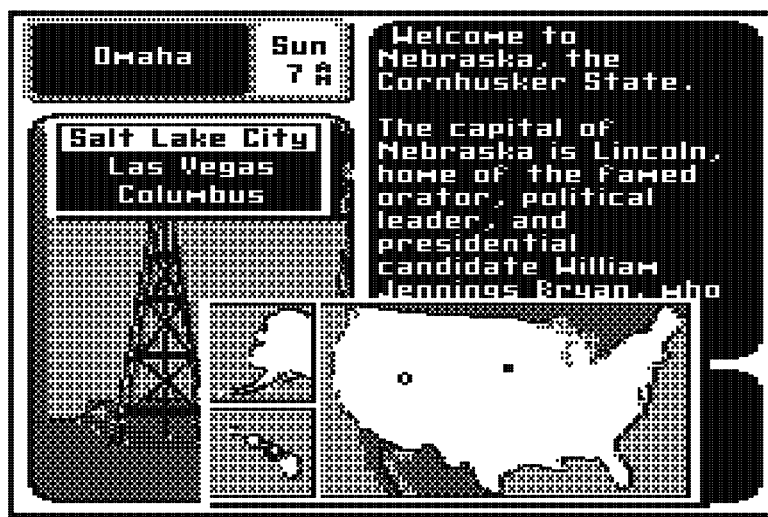


**Rok :** 1987

\* \* \* \* \*

Takže hned na začátek jedno upřesnění. Celé jméno hry, o které bude dneska řeč, zní Where in the USA is Carmen Sandiego? (To nebyla otázka, ten otazník patří k názvu.) Jistě uznáte, že hra s takhle dlouhým názvem nemůže být jen tak něco obyčejného. To taky není. Jestli chcete Carmen (budeme hře takto říkat) k něčemu přirovnat, tak na to hezky rychle zapomeňte, protože Carmen se s ničím srovnávat nedá. Ale abych vám mohl hru alespoň nějak přiblížit, řeknu snad jen to že jde o jakýsi typ výukové hry formou zábavy a s detektivními prvky. Stačí? Asi těžko, co? Tak dobrá, vezmeme to pěkně od pky, jedno po druhém. Nemusím vám asi říkat, že USA je státem o značné rozloze a i když krátkou (relativně), přesto bohatou (pro někoho taky

policejní počítač, pomocí kterého identifikujete stíhaného zločince. Hlavní děj však spočívá v pátrání po stopách, kam zločinec zmizel. Děje se to tak, že vstoupíte na jedno ze 3 míst, kde lze stopy hledat (stadion, muzeum, apod.) a vypíše se vám jedna informace o místě kam hledaná osoba zamřela. Nečekejte však že si přečtete něco jako: Frankie odjel do Chicaga. Ani náhodou! Dostáváte totiž hlášky typu:



ptal se na historii největšího západního kaňonu, anebo: říkal, že navštíví rodiště G. Washingtona. Ty to informace vás nutí neustále si zapamatovávat jednotlivé znalosti o Spojených Státech a tím se vlastně učíte. Už je to jasné? Při příjezdu do každého města se navíc dočtete o něm něco zajímavého (a pozor, pokaždé je to něco jiného!) a to máte

relativně historii. Můžeme zde lze nalézt mnoho zajímavostí, ať už geografických, historických nebo kulturních. Ale kdo by se chtěl biflovat nudná data z knížek a trávit dny sledováním naučných a dokumentárních filmů? To si asi řekla firma Broderbund a nejspíš proto vznikla Carmen.

Začínáte jako policejní nováček (Gumshoe - volně lze přeložit i jako gumák) a dostáváte vždy stejné úkoly. Najít hledaného zločince (zločinkyni) a dostat ji za mříže (zatím se to výukové hře nepodobá, ale počkejte, za chvíli k tomu dojdeme). Máte na to týden. Vaše pátrání začíná v jednom z amerických měst (ve hře jich je přes 50 a každý případ začíná v jiném městě). Vaše možnosti jsou následující: pátrat po stopách (lze na 3 místech), prohlédnout seznam měst, do kterých se dá odcestovat, odcestovat do zvoleného města a použít

možnost si zapamatovat a případně tuto znalost využít v některém dalším případě, kdy o dané věci bude řeč. Ovšem čas neúprosně utíká tím jak cestujete a také v noci, kdy se automaticky ukládáte ke spánku, takže si nemůžete dovolit přílišné bloudivění. To ovšem ještě není všechno. K úspěšnému dopadení potřebujete osobu identifikovat. K tomu slouží policejní počítač. Jsou zde položky: pohlaví, vlasy, oblíbený typ jídla, hobby, oblíbený sport, oblíbená hudba. U každé položky je několik možností k výběru. Nápovědu opět získáváte hledáním stop. Pokud případ s úspěchem vyřešíte, váš stav se okamžitě uloží na disketu. Po zvládnutí několika případů, jste povýšen a tak stoupáte po žebříčku hodností stále výš a výš. Tak co, líbí? Mně tedy rozhodně.

MARCUS



**Název :** Tajupný hrad  
**Firma :** Hardcore, Sabotage  
**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Nemám rád originální (rozuměj - nové, ne pouze přeložené) české hry. Po zkušenostech s hrou BLOODY KNIFE (Krvavý nůž) jsem zasunoval disk s nápisem „Tajupný hrad“ do disku s dosti velkým odporem a nechutí. Zvítězila však ve mě zvědavost, a taky jsem v nejzazším koutku mé počítačové duše doufal, že by jednou Češi přece jen mohli udělat něco pořádného. Takže jsem napsal magický příkaz : LOAD "tajupny hrad",8,1.

Tedy, ehm, já jsem vůbec nic nepsal, pouze jsem zmáčkli F5 a už to jelo. Tak se pojdme podívat Tajupnému hradu trošku na zoubek.

Tuto hru vytvořila v roce 1991 dvojice „firem“ **HARDCORE** a **SABOTAGE**.

TH je klasická textovka, se vším co k tomu patří, tzn., že pomocí klávesnice píšete

různé příkazy typu - prozkoumej dveře, otevři dveře, atd. - Ti kdo, někdy hráli nějakou textovku, tak ví, o čem je řeč. Tvůrci zabudovali do hry i systém zkratek, takže namísto zdlouhavého vypisování sloves stačí napsat pouze první tři písmena, např. : pro stůl, otevřete, atd. Toto není nic nového, ale oproti jiným českým textovkám, kde namísto psaní příkazů máte na výběr předem napsané odpovědi, jako u nějakého testu, je to výborné zlepšení.

TH mě však překvapil svou „originalitou“. Cílem hry je, cituji : „... pomocí starému čaroději, kterému kdosi ukradl jeho kouzelnou hůlku, bez které nedá ani ránu.“ Dobrý, ne ?

Teď bych se však rád věnoval samotnému zpracování Tajupného hradu.

Co Vás na první pohled (lépe řečeno poslech) zaujme, je

bombastická hudba. Ke škodě autorů musím říct, že není původní. Tvůrci si ji totiž vytáhli z nějaké hry, nebo intra. Škoda. Ti méně zkušenější budou také dumat nad tím, jak asi programátoři dokázali vytvořit tak skvělý efekt, jakým jsou bezesporu všelijakzaseboulétajfcí (čestnáři sorry, ale lepší slovo mě nenapadá) hvězdy. Je to prostě, pomocí sinusmakeru (existují jich desítky) nadefinovali x-ové

y-ové souřadnice, rychlost a ještě pár maličkostí, uložili to na disk, a pak si to natáhli do samotné hry. Jak jednoduché, že ? Ne, zas tak to jednoduché není, málokdo totiž ví, jak to všechno sbalit dohromady, apod. Já jenom chci poukázat na to, že není všechno zlato, co se třpytí...

Grafiky si ve hře moc neužijete,



nejsou zde žádné obrázky, které by pomohly dokreslit atmosféru hry.

I když tato recenze dopadla pro Tajupný hrad dosti negativně, přece jen stojí za to si TH zahrát. Já totiž TH považuji za doposud nejlepší českou textovku. Chtěl jsem jen ukázat jiným tvůrcům, aby se namísto létajících hvězd věnovali kreslení obrázků, byť třeba ve čtyřech barvách. Takový obrázek totiž dodá hře mnohem větší kouzlo, než nějaký efekt.

MATTHEW

P.S. Máte-li doma nějakou českou hru (vlastní !!!), pošlete nám ji, a pokud bude alespoň trošku na úrovni, určitě ji zrecenzujeme. Bye





**Název :** Italy '90

**Firma :** ???

**Rok :** 1990

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Před několika týdny skončilo Mistrovství světa ve fotbale. Pravděpodobně všichni víte kde se konalo, i kdo se stal mistrem světa, atd. Vzpomínáte si však, jak tomu bylo přesně před čtyřmi lety? Pokud ne, máte jedinečnou šanci připomenout si tyto dramatické okamžiky právě u ITALY 90.

Když jsem se rozhodl, že napíši recenzi na I90, řekl jsem si, že ke hře budu přistupovat tak, jako by se psal rok 1990. A toto je výsledek.

I90 vznikla pravděpodobně v roce 1990. Kdo ji však vytvořil, to nevím, neboť tato firma se ani nesnažila kamkoliv do hry napsat svůj název, nebo umístit logo. Bohužel...

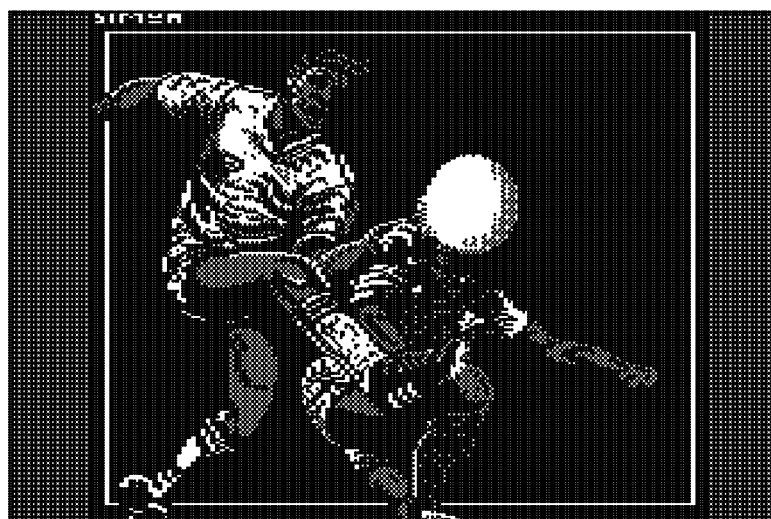
Hned na úvod skočíte do menu, kde si můžete zvolit, zda budete hrát celý turnaj, nebo finále, či zda budete hrát s kamarádem. To

však již nikoho nepřekvapí. Nezaujme ani možnost nastavit délku zápasu. To vše již zde bylo tisíckrát. Výborným nápadem bylo uložení pozice a zpětné natažení. Jakmile máte vše nastaveno, začíná samotný šampionát. Teď je pouze na Vás, které mužstvo zvolíte. Máte možnost vybrat si ze všech 24 zemí, které v Itálii startovaly. Každé mužstvo je označeno několika atributy - technika, rychlost, útočný projev a síla. U každého z těchto atributů je uvedeno číslo, které označuje jak na tom to, či ono mužstvo je. Nejlépe z tohoto hodnocení dopadá samozřejmě Německo, o krůček zpět je Itálie a Argentina. Československo je zde hodnoceno jako dosti průměrné mužstvo, byť se dostalo mezi posledních osm. To mě trochu mrzí. Jestliže jste si vybrali, následuje další menu, ve kterém si zvolíte taktiku - máte na výběr širokou

škálu, od silně defenzivní až po absolutně útočnou. Celkově je na výběr 8 formací, takže taktici můžou spokojeně mlaskat. Pak následuje výběr jedenácti hráčů, kteří zasáhnou do boje. Je velmi pěkné, že jsou zde všechna jména hráčů, kteří v Itálii byli. A to je v každém mužstvu kolem 16 hráčů!

Zápasy ve skupinách probíhají ve stejném pořadí, v jakém byli v Itálii. Postupují pouze dva, nebo tři z dané skupiny, takže se snažte vyhrát co nejvíc zápasů.

Podářilo-li se Vám postoupit ze skupiny, postupujete do osmifinále, a tak pořád dál a dál až do finále. Zvítězíte-li, můžete se těšit ze zlaté Niké a z dobrého pocitu, že jste to těm Němcům a Italům pěkně natřeli. Na závěr jsem si nechal zpracování hry.



Grafika a animace postav je vcelku na slušné úrovni, vždyť se taky jedná o hru stvořenou před čtyřmi lety. Hudba sice trochu pokulhává, o zvucích nemluvě, ale na to jsme u starších her zvyklí.

Atmosféra je vynikající u fotbalu to už ani jiné být nemůže, prostě hrajete tak dlouho, dokud nepokojíte celý svět.

Nejlepší jsem si nechal na konec. Jakmile zahajujete zápas, nebo je poločas, či konec zápasu, vždy se objeví obrovská tabule, taková, jaká bývá na stadionech a informuje o momentálním čase a stavu zápasu.

Klobouk dolů, to tu ještě nebylo.

Už se těším na WORLD CUP USA 1994, doufám, že bude ještě lepší, než Italia 1990.

Bye u další recenze. MATTHEW



**Název :** Storm Across Eur.

**Délka :** 1 str.

**Hodnocení :**

**Firma :** SSI



(max. 5 hvězdiček)

**Rok :** 1989

\* \* \* \*

Je 1. září roku 1939. Pravděpodobně by to byl den jako každý jiný, nebýt jedné významné události, která znamenala zvrát veškerého dění pro celý svět. V tento den totiž Německo napadlo Polsko a tím začala 2. světová válka, nejničivější válka v dějinách lidstva...

Od konce války uplynulo již téměř 50 let a stále je tato tematika živá. Možná i proto, že války doprovázejí lidstvo po celou jeho existenci a dosud snad nebylo období, kdy by se někde nebojovalo.

To jenom na úvod. Nyní se budeme věnovat hře, která má s těmito událostmi mnoho společného. Jde totiž o hru, která simuluje průběh 2. sv. války na území Evropy. **STORM ACROSS EUROPE** je hrou strategickou, což si jistě mnozí z vás již domysleli. Těchto her na náš počítač příliš mnoho není a proto se podívejme „Stormu“ trošku na zoubek.

Tak především vás překvapí jeden fakt. Hru lze sice hrát i ve 2 či třech hráčích (to zatím není tak úžasné, i když někomu se to tak jevit může), avšak hraje-li hru pouze jeden hráč, ovládá ze tří možných bojujících stran **Německo**. Rozumíte? Fašistické Německo, které 2. sv. válku prohrálo a stalo se pro lidstvo synonymem utrpení a nebezpečí (vzpomeňme jen například koncentrační tábory, apod.).

Ale zpět ke hře. Jak jsem již řekl, hru může hrát 1-3 hráči. Tomu odpovídají i bojující strany: Německo, Spojenci, Sovětský svaz. Zbýlé dvě může ovládat počítač. Veškeré dění a akce probíhají na zvětšené mapě Evropy, kterou můžete libovolně posunovat do všech směrů. Mapa je rozdělena na 224 území a každé z nich ovládá jedna z mocností. Samozřejmě, pokud území

dobudete, případně vám, což se projeví změnou barvy území. Hra probíhá po jednotlivých tazích, které představují 3 měsíce skutečného času. Navíc každý tah hráče sestává ze 4 fází, kdy lze zadávat rozkazy svým jednotkám (pozemním, námořním, leteckým), provádět hospodářské akce, řídit produkci a výroby zbraní anebo doplňovat armády o posily nebo armády kombinovat či přeskupovat. Vše ovládáte joystickem v

několika menu. Ve hře lze také vyvolat celkový pohled na Evropu, zjistit rozmístění nepřátelských sil, území apod. Vzhledem k tomu, že je hra také dosti obsáhlá, nabízí možnost uložení pozice na disk a opětovné nahrání. **Storm Across Europe** je dosti náročnou hrou, ale po prostudování podrobného manuálu zjistíte, že nabízí



neskutečně mnoho variant a možností a nechybí zde ani takové operace jako Půjčka a pronájem nebo ponorková válka. Co vás ovšem rozhodně neohromí, je grafika a ozvučení. Pravda, co se asi tak dá na strategii vylepšit, než plynule skrolující a hlavně podrobná mapa. Ale přece jenom, kdyby programátoři vložili sem tam do hry alespoň nějaký statický obrázek, vůbec by to ke škodě nebylo (manuál vám to alespoň vynahradí několika digitalizovanými autentickými fotografiemi). A co se týče zvuku, o tom nemůže být ani řeč. Pípání při stisku tlačítka vás ke zpěvu nebo zběsilému poklepávání nohou rozhodně nepřinutí. Nicméně, jako strategie je hra Storm... na vysoké úrovni a proto ji lze doporučit, hlavně těm z vás, kteří se o období 2. sv. války a tento typ her zajímají. **MARCUS**



**Název :** Vendetta  
**Firma :** System 3  
**Rok :** 1990

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

...Je temná noc. Uprostřed malého pokoje spí žena. Náhle někdo otevře dveře a dívku polije paprsek světla. Ve dveřích stojí muž zahalený do pláště. Jeho tvář něvěstí nic dobrého. Poté přikročí k dívce, zacpe jí ústa a odnáší ji do auta a odjíždí pryč...

Tak takhle začíná další hra od božského týmu programátorů SYSTEM 3. Jistě Vám nemusím připomínat, co má již System 3 za sebou. Věnujme se raději samotné hře.

Ocitáte se v roli hlavního hrdiny filmu. Někdo Vám, jak již vyplynulo z úvodního intru, unesl přítelkyni a Vám nezbývá nic jiného, než ji do hodiny najít. Je to opravdu fuška, neboť čas ubíhá velmi rychle...

Tato hra je velmi podobná Poslednímu ninjovi. A to téměř ve všem.

Jediné, čím se tyto hry zásadně liší, je hrdina. Last ninja byl velmi šťhlý a obratný, kdežto ve Vendettě mi hrdina příběhu připomíná kulturistu, trávícího denně 6 hodin v posilovně, jehož ramena si tykají se šifkou dveří. Samozřejmě, že odlišné je i prostředí ve kterém se pohybujete a idea, to už ani jinak být nemůže.

Tak, jako v LN, i ve Vendettě sbíráte a používáte různé předměty. Systém však doznal dosti velkých změn. Zatímco v LN se Vám předmět ukázal, jen když jste kolem něj přešli, tak zde Vám při každém vstupu do obrazovky zabliká na určitých místech křížek a to znamená, že zde něco je, nebo zde máte něco použít. Často se stane (skoro pokaždé), že v jedné obrazovce je více takových míst a je docela možné, že zapomenete, kde všude křížek byl. Nemusíte však zoufat, neboť, jak jsem psal výše, křížek se Vám zobrazí při každém

vstupu do obrazovky.

Velmi zajímavě a efektně je vyřešen také přehled předmětů, které máte u sebe. Všechny předměty jsou totiž zachyceny na fotografickém filmu, který si můžete kdykoliv zmáčknutím F1 prohlédnout a vybrat tak předmět, který chcete použít. Musím pochválit autory za to, že předměty vypadají tak, jak vypadají ve skutečnosti a odpadají tak problémy, které

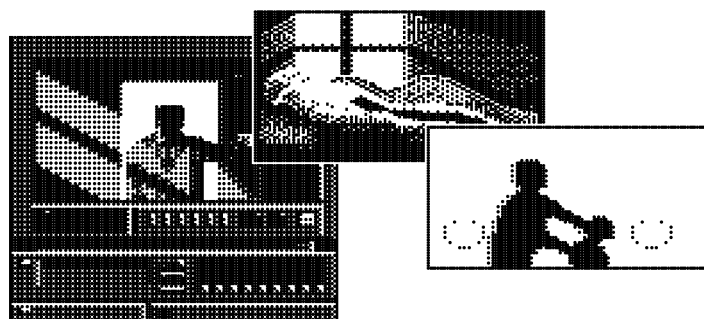
vznikaly v Last ninjovi, když jste se namísto hraní zabývali myšlenkami, co jste to jen sebrali.

Co se zpracování týče, je tradičně, jak jsme u her od System 3 zvyklí, na vysoké úrovni.

Grafika je bezchybná, jen to vykreslování by mohlo být o trošičku rychlejší.

Hudba při intru je nádherně ponurá a vystihuje tak přesně atmosféru.

## VENDETTA



Ale abych jen nechválil.

Vendetta se, ostatně jako všechny hry System trojky, velmi dlouho nahrává. Nedokážu pochopit, proč firma neodkoupí od Markuse Wiedersteina jeho IFFL loading. To je v současnosti nejrychlejší systém loudování a těžko někdo vynalezne ještě rychlejší rutinu. Pochopila to už spousta firem, uvedu za všechny Rainbow Arts, kteří IFFL loading použili ve svých Turricanech.

I přes tuto vadu, kterou jistě většina z Vás dokáže překousnout, musíte tuto hru mít doma ve své sbírce. Já osobně si myslím, že kdyby Vendetta tak nekopírovala Last ninju, měla by šanci stát se jednou z nejlepších her na náš počítač. Co vy na to ?

MATTHEW



**Název :** Speedball 2  
**Firma :** Image Works  
**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.

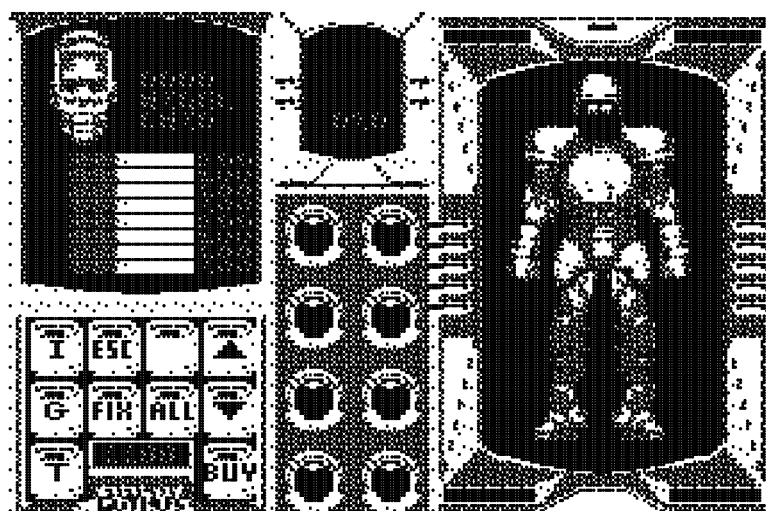


**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

„...a už nám na hrací plochu přichází devět Ocelových Tygrů. Vede je statný muž v lesklém namodralém titanovém brnění – Kulhavý Tom. Proti nim nastupují Rudí Kostiči v čele se šlenu Billem Toho rozeznáte snadno, chybí mu jedno oko a levá ruka. Dnešní zápas vám přináší firmy Šmržák company a Jedo-Cola...“

Takto nebo podobně by mohl komentátor ohlásit začátek zápasu ve Speedballu. Je to jakási kombinace amerického fotbalu a hokeje dohromady. Hraje se na ocelové ploše s opancéřovanými mantinely a už podle těchto atributů si lze lehce domyslet, že hráči mezi sebou nebudou zrovna nejhleduplnější. Ba naopak mele se to tu jedna báseň. Proto také hra nese podtitul Brutal Deluxe. Nelze se tedy divit, že na hřišti bude chybět rozhodčí, který



by se zřejmě na ploše ujmě na zdraví s největší pravděpodobností nevyhnul.

Pravidla v této hře neexistují a proto lze provádět snad všechno. Dopinky, rvačka s protivníkem, extra brnění nebo nabití máče elektrickým proudem (ten je, mimochodem, taky ocelový) zde není žádnou výjimkou. Různých dopingových předmětů se na hřišti válí nepočítaně (extra body, násobič skóre, brnění, rychloboty atd.) a není problém nějaký z nich cestou sebrat a zvýšit si tak šance k vítězství. Body samozřejmě ve Speedballu 2 nedostáváte jen za branky, ale i za doclená zranění soupeřů. A těch není nikdy málo, to si pište.

Na začátku hry si můžete vybrat druh zápasu (sólo, šňůra, demo), počet hráčů (zahrát si ve dvou s kamarádem taky není k zahození), pak se zobrazí

několik statistických tabulek a dostáváte se do menu, kde si lze prohlédnout své mužstvo, případně provést některé úpravy. Můžete si nechat zobrazit jednotlivé hráče a jejich umístění v mužstvu (útok, obrana, brána...), kdy se zároveň vypíší i úrovně vlastností a schopností těchto hráčů. Umístění můžete měnit dle libosti a schopnosti hráčů lze za utržené peníze zvyšovat. Zlepšujete i výbavu hráče. Postava v

pravé části obrazu ukazuje jednotlivé části brnění (sportovního obleku) a zvýrazněná část je ta, kterou právě editujete. Jste-li s konečnou úpravou mužstva hotovi, nastává rozhodující okamžik a tím je zápas.

Tak, jak je tomu ve fotbalu, i zde máte 10 hráčů a jednoho brankáře a hraje se na 2 poločasy. Pokud dá jedna ze

soupeřících stran gól, propukne příslušné mužstvo v pekelný jásot a vždy se zobrazí jméno hráče, který gól vstřelil, společně s momentálním skórem stran. Pokud se vám podaří nad protivníkem zápas vyhrát, získáváte křžené body (a samozřejmě i peníze), postupujete do dalšího kola s jiným mužstvem a celý průběh se opakuje.

Hra na mě udělala velmi dobrý dojem, hlavně co se týče zábavy, protože Speedball lze hrát až do totálního vyčerpání těla i ducha a pořád toho nebudete mít dost. Zkrátka a dobře, Speedball 2 je hrou určenou pro dlouhá, nudná odpoledne, kdy není co dělat a váš kamarád má zrovna čas. To si pak skutečně vychutnáte tu „ocelovou romantiku“ společného souboje.

MARCUS



**Název :** Karamalz Cup

**Firma :** Karamalz

**Rok :** 1993

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Pomalu jsme si již zvykli, že před každou pořádnou hrou je, stejně jako na výkonnějších počítačích PC, nebo Amiga, nějaké intro. Ani Karamalz cup není výjimkou a to i přesto, že se jedná o hru sportovní, přesněji řečeno o hokej.

Dalo by se říci, že KC je vlastně Mistrovství světa 93 v Německu. A to úplně se vším všudy.

Jsou zde všechna mužstva, jenž na zmínovaném mistrovství

startovaly. Je jich celkem 12, za všechny vyjmenuji např. Rusko, ČSFR, Kanada, Švédsko a Finsko.

Tyto týmy jsou rozmístěny do dvou skupin, přesně tak, jak tomu bylo ve skutečnosti.

Ale pěkně od začátku.

Co Vás zaujme na první pohled je to, že se tvůrci snažili zpestřit i „předkrm“ a to se vidí málokdy.

Totíž, abyste mi rozuměli. V každé nové obrazovce, ať už to je menu, nebo tabulky, je vždy nádherně nakreslený (FLI !!!) hráč v pohybu. Člověku se pomalu ani nechce věřit, že je to děláno ručně, spíš to vypadá na zdigitalizovanou fotku. Když jsem to viděl poprvé, tak jsem se vykašlal na nějaký výběr položek a pouze jsem se díval. To se mi stalo jedině u intra v LN3, když jsem nevycházel z údivu co všechno je možné z naší šedesátčtyřky „vymačkat“. Vraťme se však zpátky ke Karamalz cupu. Jakmile se dosyta vynadíváte a navolíte obtížnost, počet hráčů (až 4) a podobné věci, objeví se na obrazovce tabulka s vlajkami všech zemí a Vy si máte vybrat stát, za který budete bojovat. A je tu další šok. Zahraje Vám totiž hymna (to ještě není ten šok, ten teprve přijde !!). Ale

jaká hymna - kromě toho, že je česká (za předpokladu, že jste zvolili ČSFR), je absolutně nádherná. Poprvé v životě se mi zalíbila naše hymna a to je co říct. K dokreslení jedna skutečná událost. Jednou se u mě objevil kámoš, říkejme mu Tom a ten by jednou chtěl být D.J. Předpokládám, že víte, kdo to je. Protože jestli ne, máte smůlu. Nemám náladu a místo na vysvětlení. Takže ještě jednou - Tom chce být D.J.

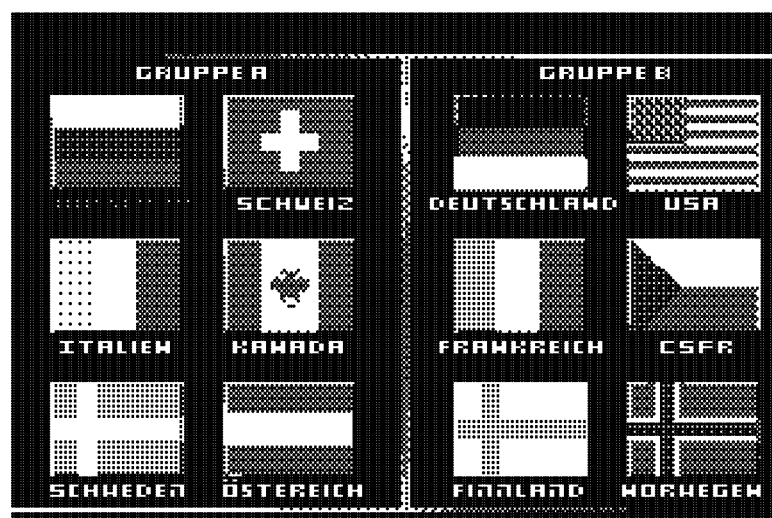
Zrovna jsme si vybírali mužstva a já jej upozornil na to, že budou hrát i hymny. Jakmile dohrála ta naše, tak se zeptal, kdy už konečně bude hrát hymna !!! Chápete ?! Nijak nechci snižovat jeho schopnosti, jen chci potvrdit moje slova, že hymny jsou prostě super. V KC ovšem. Po tomto bombastickém úvodu jsem

dychtivě očekával, jak bude vypadat zpracování samotného zápasu. A jak už to tak bývá, byl jsem trošku zklamán. Přece jen jsem očekával mnohem větší, lépe propracované postavičky.

Nedá se nic dělat, C64 není Amiga. Ale pak se objevila přece jen jedna věc, která mě zaujala. Chystáte-li se vystřelit (delším podržením fire na soupeřově půlce), naskočí velký obrázek brankáře a Vy pomocí klávesky zaměřujete místo, kam chcete vystřelit. Velmi pěkně.

Tvůrci se snažili doladit již tak skvělý dojem ještě takovými „malíčkostmi“, jako je střídání unavených hráčů, ofsajdy, dokonce můžete faulovat a to i rozhodčího. Pětiminutový trest (nejvyšší možný trest) vás však s největší pravděpodobností nemine.

Podle mého názoru, je to první sporovní hra, která si zaslouží maximální hodnocení. **MATTHEW**





**Název :** Shadow Dancer

**Firma :** Sega

**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Shadow Dancer je další z řady akčních-arcade procházeček her (zvaných také příznačně „levelovky“). Příběh hry je zhruba tento: blíže neidentifikovaná skupina teroristů ohrožuje start raketoplánu a požaduje po vládě částku ne menší než 25 mil. amerických dolarů. Rád bych ovšem viděl toho kdo by z kapsy pustil jen tak pro nic za nic 25 melounů. To si zřejmě myslela i vláda a proto povolali na pomoc speciální jednotku, která sestává ze 2 členů -tím druhým je pes a hlavním hrdinou je ninja (rád bych věděl, proč je oblečen v nestandardní bílé barvě - asi byl nejspíš převelen z tajné mise v Antarktidě a nestihl se chudák převléct). Jeho cílem je dostat se z letiště přes poušť (vlakem), podzemní stoky a vodopád (jestli tato „schůdná

jeho putování (pokud mu ovšem někdo nepodřízne krk) a neohroženě se vrhá po nepřítelích - když mu to samozřejmě jeho pán přikáže. Takového chudáka pak kouše, drásá a trhá, čímž ho načas znehybní, a ninjovým úkolem je rychle nepřítel zabít, než on zabije Alfka a pak i ninju.

Jednotlivé části jsou též omezeny časem a do této doby musí náš hrdina sesbírat všechny bomby rozmístěné po okolí a dostat se na konec. Nepodaří-li se mu to, bomby vybuchnou a ninja ztrácí život. Občas, když sebere bombu, se jeho zbraň (shurikeny) změní na dvojnásobně účinnou tím, že se změní v hořící hvězdice. Při boji zblízka již hvězdice nepoužívá, ale ohání se katanou (mečem). Je jasné, že o akci nebude rozhodně nouzi a k dohrání



trasa slouží i personálu kosmodromu, tak potěš Pámbru D až ke kosmodromu a zlikvidovat cestou všechny teroristy. Každá z tras je rozdělena na 3-4 části a na konci každé trasy čeká obzvláště tuhý nepřítel. Proti této dotrající havěti je ale ninja výborně vybaven, hned třemi způsoby. Prvním jsou jeho shurikeny (hvězdice), které stačí na většinu řadových „potvoráků“. Další vymožeností jsou kouzla. Ninja jich má hned několik, ale jsou omezená, takže se vyplácí je používat pouze v krajním případě. Vypuštěním takového kouzla zničí ninja všechny protivníky, kteří měli zrovna tu smůlu a nachomýtlí se v tu dobu na obrazovku. A třetí zbraň je jeho věrný čtyřnohý přítel (jmenuje se sice Al-Bhuha-Khaan-Ishrain-Da, ale řkejme mu Alfka). Tak tedy Alfka doprovází svého pána po celou dobu

hry budete potřebovat veškerý svůj hráčský um, pokud si ovšem nenavolíte nekonečné životy (jakože nejspíš ano).

Grafika hry je řekl bych na úrovni, na začátku vás přivítá pěkný obrázek a v následujícím demu se zkráceně seznámíte formou instruktaže a barevných obrázků s celým průběhem mise a úkoly v jednotlivých částech. Ve hře vás potěší pohybové možnosti ninji, který se plazí, skáče dělá salta a jiné skopičinky. A Alfka poslušně kluše za ním a ani velké bedny mu nedělají větší překážku, ladně je přeskočí a opět je pánovi u nohou. Ale přece jenom, přes všechny tyto detaily je Shadow Dancer typickou arkádou, potěší, ale po čase vás omrzí. Každopádně zavilé lamače joysticku a vyznavače všech bojovek tato hra určitě potěší.

MARCUS



**Název :** Manchester Un. II

**Délka :** 1 str.

**Hodnocení :**

**Firma :** Krisalis



(max. 5 hvězdiček)

**Rok :** 1991

\* \* \* \*

Recenze na Manchester United 2 se dá napsat dvěma způsoby. Ten první je, že ji napíšete jako recenzi na manažerskou hru, no a druhý způsob je, že se Manchesteru dvojce budete věnovat jako klasickému fotbalu. Abych byl objektivní, napíšu recenzi oběma způsoby. Pravda, ten druhý bude poněkud kratší, ale co se dá dělat...

MU2 je absolutně nejhorší provedení fotbalu, jaký jsem měl možnost kdy vidět. Ještě, že se tato čísta hry dá vypnout.

Doufám, že Vám to stačilo. Pokud je Vám to málo, tak si hru sežeňte, zahrajte a jděte se vyblít někam do ústraní.

Tolik k druhé možnosti.

Máte-li však manažerského ducha, hru si sežeňte, zahrajte a uvidíte že budete skákat radostí (ze židle, ne z okna). Protože

Manchester United 2 je prostě SUPER. Ale pěkně od začátku.

Pokud si vzpomínám, tak v žádném fotbalovém manažerovi nebyla možnost hrát poháry (kromě národních). Tato hra staví na přesném opaku, protože hrajete pouze mezinárodní poháry. Celkem máte možnost hrát 3 základní (PMEZ, PVP, UEFA) a do jednoho, respektive dvou, máte šanci se probojovat. Jsou to Evropský superpohár (vítěz PMEZ vs vítěz PVP) a World club championship (vítěz PMEZ vs mistr Jižní Ameriky). Tolik k „idey“ hry.

Tak jako v každé podobné hře i zde je obrovské množství údajů. A to jak statistických, tak výsledkových a já nevím jakých ještě. Na dokreslení uvádím toto. V týmu máte přibližně 20-25 hráčů. U každého, opakuji, u každého hráče jsou tyto údaje :

Počet odehraných zápasů, počet vstřelených gólů, počet faulů které rozdál a naopak inkasoval, počet žlutých a červených karet, počet střel nohou a hlavou, kondička, stáří a ještě pár dalších, na jejichž funkci jsem nepřišel. Pokud Vám to však nestačí, tak dodám, že ve hře se vyskytuje přibližně 100 - 200 týmů všech evropských a jihoamerických států a u všech těchto mužstev si můžete zmiňované údaje prohlédnout.

Méně otrlí se mohou jít opláchnout ledovou vodou, zbytek může pokračovat ve čtení.

Nechybí zde ani výběr z mnoha variací rozestavení hráčů na hřišti a dokonce můžete nastavit snaživost jednotlivých řad. To je však trošku mimo moje chápání, neboť chci vidět trenéra, který svým hráčům před



pohárovým utkáním řekne : „Brankář může chytat na polovinu svých možností, obrana pojede naplno, záloha může hrát tak na 30 procent a útok taktéž.“

Aby bylo hráčům-statistikům učiněno za dost, můžou si prohlížet výsledky všech pohárů a to úplně od počátečního zápasu až do finále. Myslím, že teď i ti nejtříšlejší z Vás běžejí do koupelny a otáčejí modrý kohoutek nadoraz...

Pár slov na závěr.

Nejraději bych dal Manchesteru United 2 sakumprásk 5 hvězdiček, ale vzhledem k velmi nepodařenému zpracování herní části, musím zůstat u klasických čtyřech.

MATTHEW



**Název :** F14 Tomcat  
**Firma :** Activision, Dynamix  
**Rok :** 1988

**Délka :** 4 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Dnes je na řadě opět jeden letecký simulátor. Nese název F14 Tomcat, což je zároveň označení dvoumístné americké stíhačky námořního letectva, se kterou se v této hře budete prohánět nad mořem i nad pevninou. Tento bezpochyby skvělý stroj je jedním z nejlepších letounů současnosti a disponuje mnoha přednostmi, ať už co se týče letových vlastností anebo výzbroje a přístrojů, kterými je Tomcat vybaven (kupříkladu silný radar, který

má F14-ka v přídí, jí umožňuje zasáhnout raketami Phoenix nepřitele na tak velkou vzdálenost, že letadlo protivníka dosud nemá o nějakém soupeři ve vzduchu ani ponětí).

Vraťme se ale k vlastnímu programu. Musím říct, že F14 Tomcat, je jednou z nejkvalitnějších simulací stíhačky, se kterými jsem měl kdy co do

činění. Je totiž prospikován takovým množstvím nádherných obrázků, že budete jen valit oči a naprosto zapomenete na to, jak se létá a kde se drží knipl. Prostě pastva pro oči - super!

Pozadu nezůstávají ani ostatní vlastnosti hry. Zvuk je na docela dobré úrovni (i když by mohl být přece jen lepší a více hudeb - ale nemůžeme chtít přece všechno) a navíc je hra velice originálně rozvržena. Po spuštění hry se objeví Tomcat z profilu a jeden z asi 20-ti prvků, radarovou anténou počínaje přes raketu Sidewinder až bezpečnostním technikem konče. Je to jakýsi test znalostí z oblasti vojenského letectví. Slouží asi jako ochrana proti pirátům, ale nemusíte se bát, že neuhádnete, protože ať zvolíte cokoli, program vás pustí dále. Někdy si říkám, že by nebylo špatné mít „ostrou“ verzi a vyzkoušet si pěkně svoje

znalosti v těchto věcech. No, co se dá dělat. Po krátkém nahrávání si již můžete zvolit ze 3 možností: vstup do letectva, pokračování v kariéře nebo let jedné mise. Při vstupu podepíšete smlouvu s armádou, projdete přijímacím řízením a začnou vám letové kurzy. A to je věc, která se mi na Tomcatu opravdu líbí a zároveň jsem byl dosti rozčarován její obtížností. Zezačátku plaňte příkazy jako vylétnout do 15000 stop, otočit se na

245 stupňů apod. Pak přijdou 2 lety, při kterých cvičíte manévry jako Immelmana, Loop, Roll, hloubkový let, nůžky a mnoho dalších. Před vámi letí instruktor v druhém Buckeyi (na Tomcatu zezačátku můžete s klidem zapomenout - kdo by svěřil takovou mašinu nezkušenému nováčkovi?) a vašim cílem je opakovat po něm všechny provádě

děné manévry. Musím ovšem říct, že ať jsem se snažil sebevíc, na více než 65 bodů jsem výcvik nikdy nesplnil a to si myslím, že s létáním (tedy na obrazovce) mám docela slušné zkušenosti. Pro zařazení do útočné letky musíte splnit nejméně na 95 bodů !!! Při zvolení samostatné mise jste sice po jejím skončení opět v prvním menu, ale aspoň si zabojujete, jak se patří. Simulace je velmi rychlá a zvláště při divoké honičce se cítíte jako na houpačce. Občas se nevyhnete ani přetřetí, což se projeví zatměním nebo nahnutím krve do hlavy. To vám pak váš kopilot dá patřičně najevo své mínění o vás. Letadla, se kterými bojujete vypadají opravdu jako letadla a při jejich zasažení se z nich dokonce kouří a vidíte, jak vývrtkou padají k zemi. Závěrem jen jedinou poznámku: F14 Tomcat si plně hodnocení rozhodně zaslouží. **MARCUS**







**Název :** Mars Saga  
**Firma :** Westwood Assoc.  
**Rok :** 1988

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Role playing game, zkráceně RPG (nebo taky expéďčka) patří už dlouho mezi ten nejoblíbenější a také nejrozšířenější typ počítačových her. Valnou většinu RPG zastupují hry typu dungeon, ať už pseudo 3D typu jako třeba hry firmy SSI (Pool of Radiance, Gateway to Savage Frontier...) anebo tzv. v hlavní roli, viděné jakoby svýma očima (Bard's Tale I, II, III, Shadow of the Evil, atd.). O tom, že se RPG nemusí odehrávat

výhradně jen v prostředí temných kobek plných skřetů a jiné havěti, svědčí vytvořené americké firmy Westwood Association. Hra s názvem MARS SAGA totiž reprezentuje sci-fi RPG odehrávající se na Marsu 21. století.

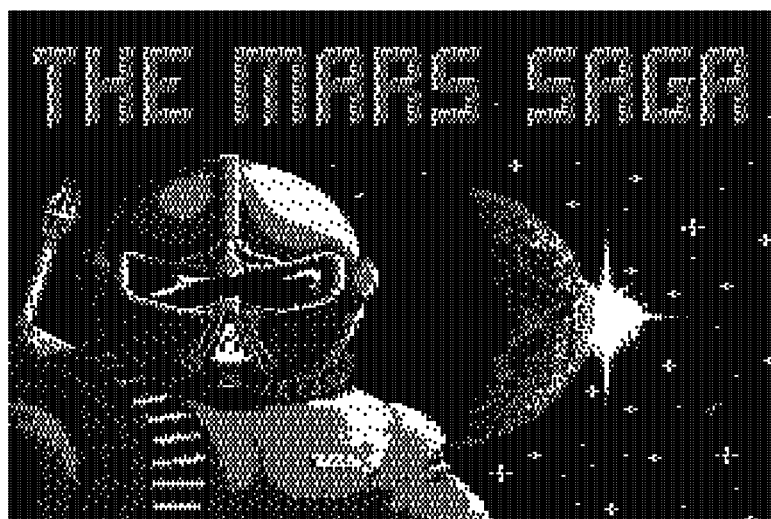
Jsi Tom Jetland, ztroskotanec na Marsu. Jediným způsobem, jak se odsud dostat, je sehnat peníze na

opravu své lodi a co nejdříve odletět zpět na Zemi. Ze svého pobytu zde totiž dvakrát nadšený nejsi. Mars je vojenskou a zajateckou kolonií, kde v rudných dolech tvrdě pracují trestanci odsouzení k doživotnímu vyhnanství ze Země. Ale přes to všechno (a možná i proto) zde vládne čilý ruch a jedinými obyvateli tu nejsou pouze trestanci a jejich dozor, nýbrž také obchodníci všeho druhu, personál několika středisek (nemocnice, univerzity, školící tábory, atd.) a také mnohá individua, jejichž jména lze nalézt v nejednom policejním rejstříku. Za tu dobu, co je Mars kolonizován, zde totiž vyrostla 3 podzemní města.

Ale neodběhneme příliš daleko. Jak jsi se dozvěděl, jediným způsobem, jak si co nejrychleji vydělat prachy na opravu, je zjistit, co se stalo se 4. městem, Prosceniem, jehož stavba začala před několika lety a z

něhož se už dlouhou dobu neozývá žádná zpráva. Zpočátku se budeš pohybovat pouze v jednom městě, ale s přibývajícím zkušenostmi a dovednostmi, které si můžeš osvojit, se dostaneš i do dalších a zavrtáš také do podzemních, dávno opuštěných štol. Samozřejmě to nebude nic jednoduchého. V ulicích města je potulují bandy hrdlořezů a nevynechají jedinou příležitost, jak si nacpat kapsy tvým majetkem. Výchozískem je

většinou jen boj s nimi. Po čase můžeš v některém z barů najmout další osoby, které ti mohou ve tvém boji pomoci. Hra má mnoho předností, mezi něž patří např. vývoj jednotlivých postav, nebo osvojování dovedností. Tak třeba při hře hazardních her lze zvýšovat dovednost Gambling a tím si značně přivydělat (třeba na nové



zbraně či léky). Anebo absolvováním věcviku v trénink. středisku může postava pokročit v používání některého typu zbraní, což jí umožní bojovat se silnější zbraní než dosud.

Obzvlášť dobře je udělaný systém boje - strategové si přijdou na své. Také mě překvapil neobyčejně dobrý systém automappingu. Hře se sice dá vytknout slabší grafika, ale to vše vyvažuje zábava a množství detailů, které nenechají nikoho na pochybách o tom, že několik nocí rozhodně ani nepomyslíte na spánek a vícehodinové pařby nebudou výjimkou. Vzhledem k množství možností, které Mars Saga nabízí, rozhodně uvtáte manuál, který vám pomůže přijít na to, s čím si sami nebudete vědět rady.

MARCUS



**Název :** Pro BMX Simulator **Délka :** 1 str.

**Firma :** Code Masters

**Rok :** 1988



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Firma Code Masters je známá především dvěma druhy her: sérií nezbedných příběhů vejcohrdiny Dizzy a pak zábavnými sportovními simulacemi z ptáčí perspektivy (skřítáckými nejednou zábavu pro 2, ba co dím, i 3 či 4 hráče najednou). Marně bych vás asi přesvědčoval, že PRO BMX SIMULATOR je nejnovější verzí příběhů slavného vejce (vejčáka, vejčmana, diagonálního šišoída..., jak chcete). Nepochybuju o tom,

že byste mě okamžitě poslali na psych. vyšetření. No dobrá, nebudu se s vámi hádat. Dnešní recenze bude skutečně o sportu zvaném BMX, tedy terénní cyklistice. Tak, už je vám lépe?

O tom, že je hra tradičně řešená pohledem z ptáčí perspektivy a že nabízí volbu až 4 hráčů najednou, přičemž ovládání se děje pomocí joysticků a

klávesnice, vám vykládat rozhodně nebudu (???). ...No dobrá, dost legrace a konečně fakta.

**Fakt č.1:** Hned ze začátku vám hra nabídne volbu standart nebo expert. Jednotlivé možnosti se liší hlavně složitostí tratí, tzn. více výmolů, kopců, atd. a pak také kvalitou soupeřících jezdců, protože ...

**Fakt č.2:** Zvolíte-li počet hráčů jako 1, zbytek řídí počítač. Takže vždy jsou na trati 4 jezdci, přičemž jednoho z nich řídíte vy (nejčastěji toho nejvíce nešikovného, hahaha). Ovládání je jednoduché. Jedinými funkcemi, které potřebujete, je točení vlevo, točení vpravo a přidávání rychlosti. Pak už záleží jen na tom, abyste nenaráželi moc často a dojeli vás do cíle. Nejlépe na 1. místě, ale stačí i to 3., bronzové. Sorry, ale bramborovou medaili tady nevedou.

**Fakt č.3:** Tím je dáno také to, že čím více lidských

hráčů BMX hraje, tím vyrovnanější je souboj a užije se také více legrace. (Obzvlášť tehdy, když se dva tahají o jednu klávesnici a zbylí s joystickem v ruce se jim škodolibě smějí.)

**Fakt č.4:** Grafika hry je na slušné úrovni. Jemnost detailů neobyčejně potěší, zvláště stroměčky, zábradlí nebo různé tabulky typu vstup zakázán (turnaje BMX se, jak už to bývá zvykem, odehrávají na stavenišťích,

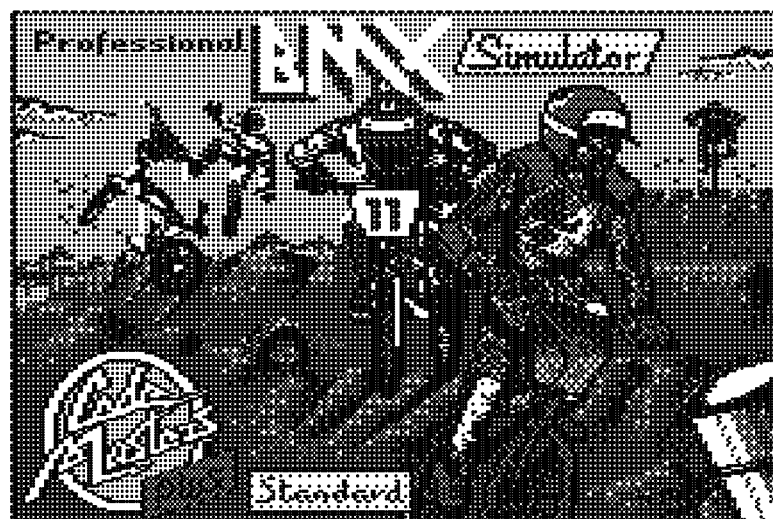
učiněném to rájí všech cyklotriatlistů). Výmoly a duny na tratích ovšem nejsou jen pro srandu králíkům (pečeným, mňam !!), a tak je dobré jich při jízdě často využívat.

**Fakt č.5:** Zvuku si kromě úvodní znělky a pískotu rozhodčích moc neužijete, ale to nevadí, o to je to zajímavější. Na konci závodu, či při vyřazování jezdců přece

jenom zazní nějaká ta hudbička, a tohle ozvučení docela stačí. A propo...

**Fakt č.6:** Vyřazování jezdců. Je nutné dojet nejméně na 3. místě a také musíte vše stihnout v časovém limitu. Tedy, životně nutné to není, ovšem pokud chcete pokračovat na další trati (a to si myslím, že ano), tak to hra jaksi vyžaduje. Ze začátku to bude hračka, ale další tratě jsou postupně složitější a jejich projetí se stává stále větším a větším problémem.

**Fakt č.7:** Samotné vás hra možná příliš nenadchne, nespíš vás odradí kvalita počítač. protivánka. Ale zkuste si BMX zahrát ve dvojici (trojici, čtveřici). Pak vězte, že se od obrazovky ještě dlouho neodlepíte (KANAGOM - lepší vše) a po násilném vypnutí el. proudu ze strany rodičů si hned na příště sjednáte se svým soupeřem odvetný závod. **MARCUS**





**Název :** Battle Chess  
**Firma :** Interplay Prod.  
**Rok :** 1989

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\*\*\*

Ačkoliv šachových programů či her není na C64 zrovna málo (jmenujme např. staříčkový Grandmaster nebo novější řadu Chessmaster), hra, o které bude nyní řeč, se od všech klasických šachových programů někým liší. Battle Chess, neboli bojové šachy vám kromě klasického šachového souboje totiž nabízí i zábavu a podívanou. Jak to myslím? Tak zavřete oči a zkuste si představit, co by se stalo, kdyby...

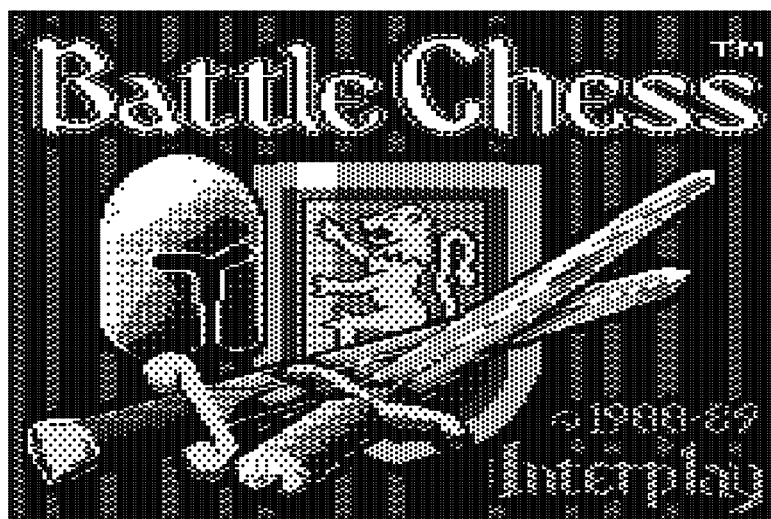
**KDYBY...**, no prostě kdyby figurky naráz obžily a začaly se na šachovnici mydlit hlava nehlava, jako při skutečné bitvě. Tak už zase oči otevřete, a s klidem si nahrajte hru **BATTLE CHESS** do počítače a přesvědčte se, že všechno jde, když se chce.

Tyhle šachy vám tuto podívanou zkrátka a dobře umožní. Celá hra se odvíjí na velkém poli o

rozměru 8x8 políček (to je ale překvapení !!), které vidíte z mírného horního nadhledu. Po zadání svého jména se vaše figurky rozestaví nře a protivník obsadí tu vzdálenější stranu. Samozřejmě lze zvolit i opačnou alternativu (tedy vy nahoře, protivník dole, jak jednoduché, že?) a nechybí též volba hry 2 hráčů proti sobě. Perličkou je zvolit C64 proti C64. I to je možné. Ale tím zdaleka vše nekončí. Všechny volby se nastavují pohodlně v pull-down menu, kam se dostanete najetím kurzoru úplně nahoru, nebo stiskem F1. Zde si lze také změnit úroveň vyspělosti (nováček, 1-5 úrovní), typ šachovnice mezi 3D a 2D (při 2D se objeví klasické pole shora a odpadnou animace), zapnutí animací, zvuku a chodu figurek (pouze pro 3D) a jiné serepatičky.

Obzvlášť vhodným tahem je umožnění uložení stavu

hry (až 5 pozicí) a opětovné nahrání. Nechybí též libovolné rozestavění šachové situace, kdy si obzvlášť šachovní experti mohou vyzkoušet řešení nejzapeklitějších problémů. Při chybném pohybu lze poslední tah vrátit pomocí **TAKE BACK** a když si nevíte rady, můžete počítat požádat o pomoc (**SUGGEST MOVE**). Po ukončení partie si lze pomocí **REPLAY** celou hru znovu prohlédnout.



Jak už bylo řečeno, hlavním odlišným aspektem je u Battle Chess animace postav. Ty jsou velice hezké, obzvlášť proto, že každá figurka chodí jiným způsobem a všechny z nich mají odlišný styl boje. Tak např. královna útočí pomocí magie, pěšáci využívají svých kopí, střelec dominuje ohnivou holf a věž jakožto kamenný gigant zase svojí hrubou silou

leckdy zbyde z protivníka zásahem golemovy pěsti pouze tenká placka, lehce se snášející k zemi).

Bohužel, vše má i své nevýhody. Disky množství dat, které animace vyžaduje, se každá část animace (chod nebo boj) zvlášť natahává z diskety. Tím se hra stává poněkud zdlouhavější. Tomu se lze vyhnout vypnutím všech anim. scén, ale tím se zase ochuzujete o legraci při sledování bojujících postavíček. Nicméně, pro hráče, kteří nehrají na rychlost a nevadí jim to občasné Zzz..., značí, že teď je v běhu disk drive, toto krátké zdržení určitě přehlédnou a vychutnají si tu pravou pohodu a klid (kafčo by bodlo, což takhle dát si Douwe Egberts?). Možná grafika by mohla být trochu barevnější a ani hudba alespoň na úvod by nebyla ke škodě, ale i tak se bojové šachy firmě Interplay docela povedly.

MARCUS



**Název :** Cheeky Twins 2  
**Firma :** Markt und Technik  
**Rok :** 1994

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Nazdar pařani!

Tak jste konečně odsedli od mašin po několikahodinových bitvách s démony, skřety a jinými špatňáky. Máte už pro dnešek dost mávání meče? Ano? Co takhle přejít na výkonnější zbraň, bomby? Tak to je hra CHEEKY TWINS 2 určená právě pro vaše rozkvedlané joysticky. Je to totiž hra velice zábavná a stojí za to strávit u ní pár hezkých nocí (kdy hvězdy jasně svítí a ze SIDA se line zvučná, třískanálová hudba). Ale teď k věci. Hra Cheeky Twins 2 je možná některým z vás známá z PC, Amigy nebo konzolí. Celý „děj“ se odehrává na jedné jediné obrazovce (je to vlastně jakési bludiště) viděné shora, kde ovládáte takového malého ělobrdu. Jediné, co brání ělobrdovi v postupu, jsou zdi.

No a na ty zdi máme - dynamit. Udělá bum a cesta je volná. Ale během toho nesmírně ničivého výbuchu je jediným problémem se schovat za jinou zeď, aby na vás výbuch „nedosáhl“. No a tak se dál pomocí bomb probíjet celým bludištěm, občas najít nějaký více či méně užitečný bonus a pak sejmutou nějakou tu ubohou příškerku. Ale pozor, to byl popsán pouze mód pro jednoho hráče. Akutní změna atmosféry nastává, když hrají dva nebo i tři hráči.

Každý začíná v jiném rohu a pomocí bomb se musí navzájem zničit. A to je teprve ta pravá řežba a vy uhýbáte, až už nevíte před čím, adrenalin v krvi kriticky stoupá a pak jednou neopatrný pohyb, bum a je to 1:0 pro druhého. V módu pro více hráčů se totiž za každé vítězství počítá 1 bod. Kdo jich má 5, vyhrál. Pak samozřejmě nastane situace: „však počkej, teď ti to

nandám zase já!“, a pař se odznova. Takže po stránce zábavy je to jedna z těch špičkových věcíček.

Ještě něco málo k provedení. Zajímavé je to, že se stěny nebo cihly neustále na každý boj mění, takže to není zase tak monotónní. Hudba je správně závislácky pobuňující (???), ale to v zápalu boje klidně odpustíte. K zajímavostem totiž patří i samotné bonusy nacházející se pod bouchnutými cihlami. Buď jsou to nové bomby - a

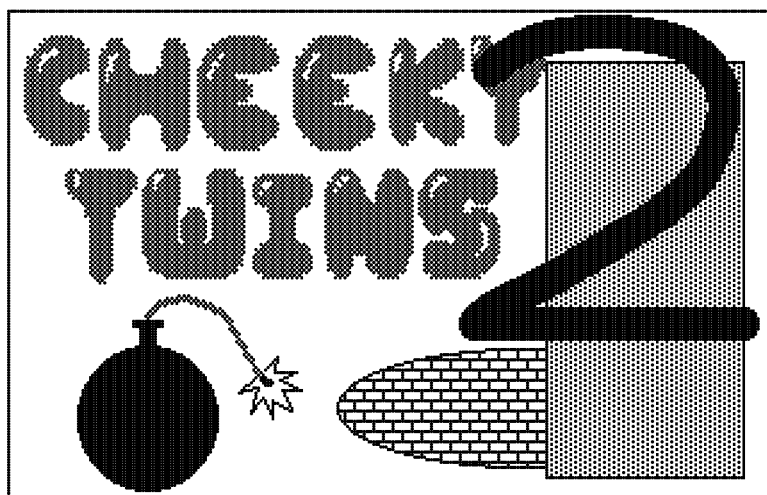
to znamená, že můžete klást více bomb naráz (při výbuchu takových osmi už je to pořádný rachot, zvlášť, když explodují zároveň...), anebo to jsou různé zrychlování, zpomalování, body a taky otazník. Na ten obzvlášť pozor, je to mrcha nevypočitatelná. Někdy se totiž stane, že po jeho sebrání začnete sázet bomby, aniž byste

tiskli FIRE a teď ty kvalty se někam schovat, pche. (Tomuto procesu jsme výstižně říkali „mít průjem“ a téměř bez výjimky to znamenalo potupnou smrt zákeřně postiženého hráče. Tedy figurky, kterou hrál ovládal.) Nutno říct, že položená bomba vybuchne až tak za 3 vteřiny, ale i tak je to „o hubu“.

Jinak nemám co bych dodal. Okamžitě sežeňte další pařany nebo odchyťte náhodné chodce, zvolte hru pro tři a pařte, závislačte, prostě až do úplného konce těla i ducha.

U dalších „brutalit“ se těší

VIP.





**Název :** Beyond Dark Castle **Délka :** 2 str.

**Firma :** Activision

**Rok :** 1989



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Princ Duncan dostal těžký úkol. Musí zničit zlo a chaos, který se skrývá mezi zdmi temného hradu a nakonec vyzvat na souboj samotného černého rytíře, hradního pána a krutého vládce této citadely hrůzy.

To je obsahem pěkné akční adventure pod názvem BEYOND DARK CASTLE. Spolu s postavičkou prince Duncana musíte projít několik komnat hlídaných odpornou havěť jako netopýry, krysy, skřety a jinými nečistými obludami a hledat 4 magické koule, které musíte položit na jejich původní místo ve vstupní hale hradu. Pak se otevře velká brána a z ní vyjde samotný černý rytíř, aby se s vámi utkal v rozhodujícím zápase.

To ovšem neznamená, že je princ naprosto bezbranný. Kromě své obratnosti (nebo spíš vašeho umění ovládat joystick)

je Duncan vybaven určitým počtem kamenů, kterými může své nepřátele zneškodnit. Jak známo, rána kamenem do hlavy dovede často zázraky. Bez námahy se ocitnete rovnou v říši mrtvých.

Kromě těchto kamenů (které se dají doplňovat sbíráním příslušných věčků) může časem princ využít i nalezený meč, štít či lopatu (...krycí heslo: Pernská chaloupka). Energie je zde také omezena, ale dá se obnovit vypitím různých lektvarů. Nedoporučuji ovšem zhltnout vše, co najdete, protože ne vše je bez úhony požitelné a protijed se tak těžko hledá...

Beyond Dark Castle je hra, se kterou si hodně užijete, jelikož je graficky na vysoké úrovni a animace postavičky prince jsou velmi, ale opravdu velmi propracované. Mnohdy se neubráníte úsměvu, když princ narazí do zdi, začne se motat, pak se otevře a

pokračuje dále v putování. Běhání skoky (zde můžete určovat a regulovat délku a směr skoku), sbírání a jiné pohyby svědčí o tom, že si programátoři na hře dali skutečně záležet. Velice atraktivní je zde možnost natrénovat si v Practice-menu jednotlivé komnaty před tím, než vstoupíte do vlastní hry. Tím u mne hra velice stoupla na popularitě. Programátoři tak umožnili hráčům pohled i do dalších částí hradu a zároveň usnadnili poměrně obtížnou a na přesnost náročnou hru. Přirozeně hru lze dohrát jen při zvolení Start.

Velice originálně je vyřešeno vrhání kamenů. Nejprve podržte tlačítko, pak pomocí pohybů nahoru či dolů nastavíte úhel paže a tím i směr vrženého kamene. Proto lze kámen hodit téměř do všech směrů.

Jak už bylo řečeno,

hra se opravdu vydařila a výsledný dojem je velice kladný. Avšak, snad každá hra má i své nedostatky. Ačkoliv je jich u Beyond Dark Castle minimálně, i tato hra se jim nevyhнула. Jedním z nich je trochu trhaný pohyb pozadí v místnostech, kde se šplhá (tzn. věže). Jako druhým, závažnějším недостатkem je to, že hru zle spustit pouze se zapojeným modulem Final Cartridge (II, III). Bohužel, nevím jak je to možné, ale pokud tuto cartridge nemáte, prostě hru nespustíte. Od programátorů je to značně podivný tah, ale nedá se nic dělat. Naštěstí většina z hráčů u nás tento modul vlastní a tak to nebude zase tak velký problém. V každém případě kladné vlastnosti této poutavé hry převažují její nedostatky a proto Beyond Dark Castle jistě potěší většinu z vás.

MARCUS





**Název :** Space Crusade  
**Firma :** Gremlin Graphics  
**Rok :** 1992

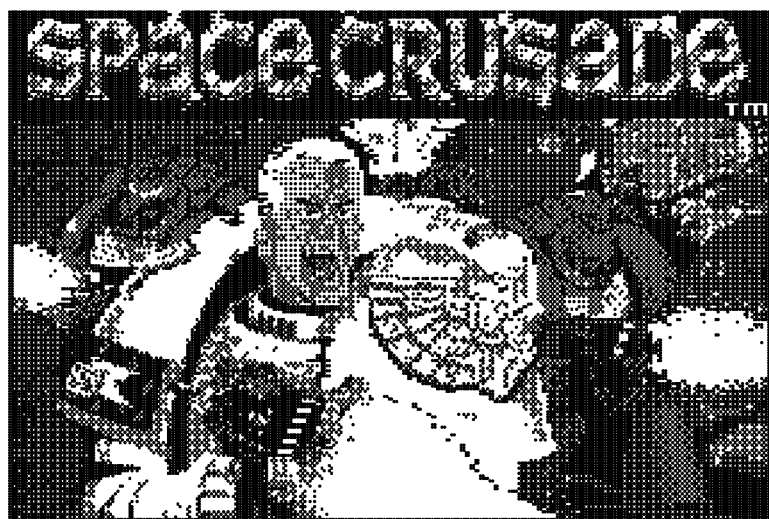
**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Opět jedna vesmírná loď obsazená krvežíznivými vetřelci. V poslední době jakoby se roztrhl pytel se strategiemi z prostředí kosmických plavidel napadených nepřátelskými bytostmi ryze bioxenomorfního původu. Tento typ her je velmi populární a nelze se tedy divit, že se i firma Gremlin Graphics rozhodla stvořit něco na ten způsob. A že se jí to podařilo, se můžete přesvědčit u hry s názvem Space Crusade. Hra vznikla za koprodukcí gigantické hračkářské firmy Hasbro, a jako hlavní hrdinové zde vystupují vojáci vesmírné maríny. Ve Space Crusade ovšem nelikvidujete jen mutanty mimozemského původu, nýbrž také ostatní vojenská komanda. Společně s vámi jsou tři. Na začátku hry, po výběru řeči, kterou s vámi bude počítač komunikovat, si



vyberete, které skupině chcete velet, dále můžete úplně pozměnit výzbroj a výstroj všech členů vaší party (tj. jeden velitel a čtyři androidi), zvolíte jednu z misí, kterou budete plnit a přečtete si, co bude cílem této mise. Je jich celkem 12 a k úspěšnému zakončení akce je též důležitý počet bodů, které během boje získáte. Ten je uveden také v popisu mise.

Pokud hráte sami, zbylá 2 mužstva řídí počítač. Lze však navolit také hru o 2 či 3 hráčích, takže Space Crusade užijí i další „příživníky“ z řad gamesnků.

Po krátkém nahrání se již ocítáte na palubě nejmenovaného (diskrétnost plně zajištěna...) vesmírného plavidla a akce začíná. Vše vidíte pohledem shora a ovládací panel je přehledně uspořádán. Hlavní okno zabírá výhled na palubu, níže pak jsou příkazové ikony, zmenšená mapa celé lodi a status okno s

příslušnými jednotky. Nahoře je čtvercový prostor, kde se objevují hlášení o výzbroji jednotlivých vojáků, příp. zde s vámi počítač komunikuje během boje. Pokud šipkou (tou celou hru obsluhujete) nažuknete na nepřítel, zobrazí se zde i jeho identifikace.

Mapou lze posunovat několika způsoby: buď ji posunujete šipkami na okraji největšího okna, nebo

použijete tlačítko se symbolem růžice, anebo šipkou nakliknete ve zmenšené mapě na to místo, kde chcete být. Vaši muži mohou kromě chůze též střílet na zvolený cíl, bojovat ručně, otevřít dveře, používat scanner (to je jakýsi radar, který zobrazí určitý rozsah území a odhalí tak cizí objekty) a mnoho dalších činností. Ovšem ty jsou

omezeny počtem kroků. Proto je vhodné předem každý tah důkladně promyslet. Jste-li hotovi s rozkazy, použijete tlačítko s dvěma šipkami a čarou, čímž předáte tah protivníkovi. Pokud dojde k boji, počítač náhodně vygeneruje bojové číslo útočnicka a obranné číslo zaměřeného soupeře a podle rozdílu rozhodne, zda byl zničen, zasažen, nebo minut.

Kladnou stránkou hry je to, že každý souboj se zobrazí v pěkné 3D perspektivě (i když jen ve 2 barvách). U Space Crusade mi ale naopak vadí pomalost, s jakou vede své tahy počítač. Také pohyb vlastních vojáků není z nejrychlejších. To představuje u hry dost značné zdržení. Závěrečný verdikt je přesto víceméně kladný, jelikož hra se příjemně hraje a množství misí nabízí variabilitu bojů, kdy lze použít pokaždé jinou taktiku.

MARCUS



**Název :** Running Man  
**Firma :** Grandslam  
**Rok :** 1989

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Ben byl vládním zaměstnancem. Byl jím do té doby, dokud neodmítl nadále plnit příkazy vydané jeho vojenskými nadřízenými. Při jedné politické akci došlo v ulicích města k demonstraci a Ben odmítl střelbu z armádní helikoptéry do bezbranné masy lidí. A tak byl odsouzen na doživotí k pobytu v přísně hlídaném pracovním táboře pro politické vězně a jiné nebezpečné trestance. Při jedné vhodné situaci se

Ben pokusil o útěk. Byl by se mu zdařil, nebýt zrádné ženy, která Benův úkryt udala a po krátkém pobytu na svobodě byl Ben opět chycen.

V té době byla v zemi plně diktatury a násilí velice populární živé přenášené show. Jmenovala se **RUNNING MAN**. Hlavními aktéry byli právě lidé, na jejichž životě vláda neměla právě dvakrát zájem.

Jednoduše, odsouzení na smrt. Tím se stal i Ben. Fikanou filmovou reportáží z poslední Benovy akce, samozřejmě náležitě sestříhanou a upravenou, udělala tajná státní služba z Bena ne soldáta, který se postavil na odpor nehumánním příkazům, nýbrž brutálního vraha lidu. A tak se stal nepřitelem všech „normálních“ občanů - a tudíž ideálním adeptem pro oblíbenou show. Je záhodno říci, že tuto show dosud žádný její herec nepřehýl (když se to tak vezme, je to vlastně celoživotní role - hehe,...ehm).

Zde začíná akční hra vytvořená podle stejnojmenného sci-fi filmu s Arnoldem Schwarzeneggerem v hlavní roli. Ovládáte Bena, který se po šleně jíždě jakýmsi vozíčkem uvnitř dlouhého potrubí ocitá v podzemním komplexu, kde na něj číhají ti nejtvrdší zabijáci, vybavení neméně vražednými nástroji, jakými jsou

oni sami. Celkem musí Ben absolvovat 5 úseků, které ovládá vždy jedna z těchto bestií v lidské podobě. První z nich je hokejista, který našeho hrdinu ohrožuje střelbou s nabitým pukem. Toho lze snadno zneškodnit rychlým přiblížením a kopáním. Jako další nastoupí maník s motor. pilou (na toho již pozor, nesmíte se zastavit ani na chvíli), pak tlusťoch s elektřinou, muž na jetpacku (plameny, které vystřeluje,

lze anihilovat dříve sebranou koulí) a nakonec střelci vybavení ruční puškou. Na každého z nich existuje nějaká účinná taktika a pomohou také předměty, které Ben najde na zemi (bohušek, tyč, puška, lékárny).

V průběhu boje jsou nepřijemní dobrmani, které do prostor show vypustil asi nějaký „dobrák“, co si přál, aby se Ben dole necítil tak

opuštěný. Mezi akčními částmi nastupují logické mezihry, ve kterých musíte do čas. limitu seřadit stejně podle vzoru symboly rozestavené v kruhu. Na konci poslední páté akce se Ben pomstí pořadateli show tím, že jej pošle na malou projížďku, stejnou, jakou předtím absolvoval sám.

I když Running Man není tak špatnou hrou, viděl jsem už i lepší (viz Turrigan, Total Recall, aj.) a lze zde vytknout několik věcí. První z nich je dost trhaný scrolling (posun pozadí), dále pak jednoduchost grafiky, hlavně ve sladění barev, a nakonec (a to hlavně) jakákoliv absence kvalitního intra (alespoň psaného), které by osvětlilo, proč vlastně chodíte s tím drobným chlapečkem a zabíjíte psy (ochránci zvířat promínou) a další lidi. Kdo neviděl film, prostě nepochopí, že ti zlí jsou právě oni a ne Ben.

MARCUS





**Název :** Hermetic  
**Firma :** Markt und Technik  
**Rok :** 1993

**Délka :** 2 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Vítám všechny příznivce her typu „střel je, smahni je, pusť na ně smartbombu“, prostě tahle recenze je pro všechny ty, kteří schopnosti člověka posuzují podle měřítka „kolikrát jsi projel Katakis bez ztráty života, he?“ a denně se modlí před šestkrát zvětšeným titulním obrázkem ze hry R-Type, vytištěným na ultrarychlém klepadle BT-100 (předpokládaná rychlost 300 znaků za týden) a vyvěšeným na

čestném místě nad postelí. Ano, tak právě pro vás je připravena recenze hry HERMETIC.

Ovládáte raketku (holt, tak už to ve vesmíru chodí, s traktorem byste v mléčné dráze moc neuspěli), která letí zleva doprava, ale i nahoru a dolů (většinou však zleva doprava, i když sem tam i nahoru a občas - neuhádnete - může i dolů!). DOOOST!

Ježkovy voči,

mně už z toho dočista hrabe. Back to reality.

Hra nabízí celkem 5 levelů, kdy prolétáváte jakési kosmické tunely a střílíte po jiných raketách a robotech, kteří prozvěnu zase pálí po vás. Sem tam lze najít blikající „E“, které rozhodně doporučuji sebrat, neboť vám zaručí postupně lepší střelbu, střelbu dozadu, 1. pomocný modul, 2. pomocný modul (3. pomocný... - kušuj!), rychlost, život navíc anebo extra smartbombu. Ty máte celkem 3 - na každý život. Těch je zase 5 (ach, ta matematika). Smartbombu pustíte klávesou G a co myslíte, že se stane? Máte pravdu, všechny protivníci na obrazovce vybuchnou (přirozeně bez následků na zařízení ve vašem bytě, to by ještě tak scházelo). Na konci každého z pěti levelů vás čeká souboj s velkým mechanoidním strážcem, který své lasery a granátometry rozhodně nenechá

zahálet. Po jeho odstřelu následuje zasloužený odpočinek, kdy máte možnost zahrát si v interplanetárním baru jednu ze 3 legendárních automat. her. Jsou to Pacman, Breakout nebo Space Invaders. Je to takový vděčný druh bonusu, neboť hrou nezískáte jen body, ale můžete vyhrát třeba i život navíc a jiné chuťovky. Po ztrátě fiktivních 3 životů pokračujete v letu vesmírem a ničení nepřátel. A tak to jde až do té

doby, dokud není zničena i poslední příšera.

Hermetic je graficky na vysoké úrovni a hudby jsou také velice vypracované, obzvláště ta v úvodu. Raketa se docela pohodlně ovládá a tak hra brzy získá své příznivce.

Ale nic není tak dokonalé, jak se na první pohled může zdát. Na několik drobností, které jinak kazí opravdu skvělou zábavu,

bych rád upozornil. Tak zaprvé, časté přihrávání (a to i několikrát během jednoho levelu) mnohdy člověka přivádí do stavu, kdy následkem přerušení akce málem nervozitou rozhrýže joystick. Další nedokonalostí se mi zdá to, že nikde nevidíte, kolik smartbomb ještě máte v zásobě, takže na to musíte neustále myslet. A nakonec ještě obtížnost. I když lze hru po tvrdém tréninku nacvičit tak, že ji (snad) lze bez větších problémů dohrát do úplného konce, vyžaduje to neustálé vypětí všech smyslů, neboť hned 2. level se odehrává až v depresivně úzkých štolách a méně vytrvalí pařani by to lehce mohli zabalit hned po první prohře.

Ale doufám, že těch je mezi vámi minimum a většina z vás se nechá strhnout do vřru akce, kde hlavní roli hrají vaše postřehy a výzbroj rakety. **MARCUS**





**Název** : Shadow of the Evil **Délka** : 3 str.**Firma** : Ultraforce Soft.**Rok** : 1994**Hodnocení** :  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

V dnešním čísle vám chci představit zbrusu nový dungeon, který stvořila dosud neznámá firma Ultraforce Software Team a produkuje jej pro změnu velmi známá firma Markt und Technik.

**SHADOW OF THE EVIL** - Hargon's Blame (pro neznalce angličtiny zhruba: Stín ďábla - Hargonova vina) je jedním z nejnovějších herních produktů pro C64 a tudíž nezapře množství vylepšení a možností, které zde najdete.

Nezanedbatelnou věcí je ovládní pomocí myši (zde se opravdu vyplácí, neboť celou hru obsluhujete za pomoci šipky v menu příkazů), pěkné intro na začátku hry anebo možnost konfigurace ovládní, atd. Hra je založena na klasické zápletce, kdy v roli chlapce musíte osvobodit svoji dívku, kterou vězní temný mág Hargon na svém

hradě. Na začátku jste vybaveni pouze svítilnou a pšišalkou. Tyto věci dostanete od kouzelníka Romeho, který vás požádal o pomoc při zničení Hargona a jeho pekelných sil.

Hra je řešena podobně jako většina dungeonů, tedy pohybujete se v podzemních a hradních chodbách, kdy vše vidíte ze svého pohledu. Při souboji klikáte na příslušné příkazy, čímž určujete taktiku boje. Sebráním zbraní, předmětů a výstroje se postupně vybavujete a zvyšujete tak své schopnosti útoku a obrany. Kromě životní energie disponujete též magicou energií, kterou lze využít při vyvolávání kouzel. Máte čtyři: obranný štít, útok plamenem, útok kouzelnou silou a kouzelné čtení (nevím, k čemu slouží). Jejich vyvoláním se mag. energie snižuje a doplnit se dá pouze spánkem, stejně jako život. energie. Hru doprovází

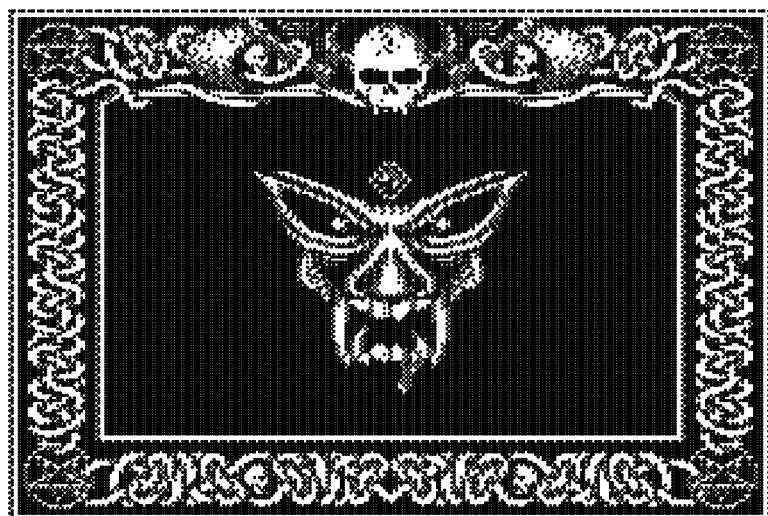
pěkná, i když po čase na nervy lezoucí hudba (po několika minutách, kdy se motiv hudby už snad popadesáté opakoval, jsem raději zvolil zvuky). Ke zpřjemnění vašeho bloudění jistě přispívají též pěkné obrázky při bojích. Jenže...

Jenže když zavzpomínám na dobu zhruba před rokem, kdy jsem vždy o vskendech kolem 11. hodiny noční nedečkávě a se slavnostním výrazem ve tváři

zapínal počítač a magickou formulí `LOAD"*",8,1` natahoval do počítače mou oblíbenou hru Dragon Wars, uvědomuji si, že S.O.T.E. mě zdaleka tolik nenadchlo, jako tato fascinující pařba. Zatímco v Dragon Wars jste se mohli toulat v nespočtu různých územích, město, les či podzemí nevyjímaje, Stín ďábla vás uvězní stále jen v chodbách. Navíc mně u

S.O.T.E. chybí to zdokonalování postavy pomocí bodů zkušeností. A to vůbec nemluvíme o učení nových kouzel, množství nejrozdůlnějších zón, komunikací s obchodníky, bohatějším systémem boje, ale především problémy a do sebe zapadajícími zápletkami, na které jsem v Dragon Wars narážel co chvíli. V tomto ohledu na mne Shadow of the Evil působí jaksi ochuzeně a mám z něj smíšené pocity. (Co jsou to smíšené pocity? „Když se tvé nové auto řítí do propasti s tvou starou tchýní.“ No, nechme toho.)

„Stín“ bezpochyby patří mezi jedny z nejlepších her poslední doby. Po přečtení recenze této hry, uveřejněné v Excaliburu jsem ale čekal něco přinejmenším tak famózního, jako jsou skvělé produkty firmy Interplay. Teď musím říct, že Dragon Wars se svou vypracovaností již jen těžko něco překoná. **MARCUS**





**Název :** Pocket Rockets

**Firma :** Capcom

**Rok :** 1988

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

V minulých číslech našeho katalogu jste si mohli přečíst již o několika automobilových hrách a simulátorech (jmenujme např. Test Drive II, Grand Prix Circuit, Crazy Cars 3 nebo Lotus Esprit Turbo Challenge). Dosud však chyběly recenze pro vyznavače „jednostopých vozidel“, tedy pro ty, kteří si vůni benzínu spojují s představami takových mašin jako Harley Davidson, Kawasaki, Yamaha a dalšími představiteli sportovních motocyklů.

Dnes tedy zavítáme do světa těchto silných a rychlých strojů a povíme si něco o hře Pocket Rockets někdy též označované jako RVF Honda.

Na první pohled Pocket Rockets připomínají starší hru s názvem Speed King ale už po krátké době hraní lze postřehnou mnohé rozdíly, samozřejmě k lepšímu. A to je

dobře. Po úvodním obrázku se závodníkem právě vybírajícím ostrou zatáčku se po krátkém nahrávání objeví hlavní screen (obrazovka) s výběrem stroje, se kterým budete mít chuť závodit. Jsou celkem čtyři: Suzuki Katana, Kawasaki Ninja, Yamaha FZR a Honda Hurricane. (Automatizovanou ultrarychlostní sekačku na trávu tady nenajdete, asi se předpokládá minimální zájem o tuto mašinu.) Chcete-li, můžete si počkat na technická data, která se zobrazují v horním pruhu obrazu. Chtěl bych podotknout, že tak nádherně nakreslené motorky jsem na C64 dosud ještě neviděl. Obrázky jsem byl doslova nadšen a myslím, že budete i vy.

Poté už přistupujete k vlastní hře. Pocket Rockets nabízí 2 druhy jízdy. Buď čistě rychlostní zkoušky na rovině (Drag Racing) anebo dlouhý závod na trati

(Road Racing). To volíte ikonami se stopkami nebo s praporkem. Při časovkách na rovině se snažte o co nejrychlejší průjezd celou páskou za co nejkratší dobu. Tady vidíte svého jezdce z boku a dole je palubní deska s přístroji. Motocykly mají 6-stupňovou a proto závisí rekord i na optimálním řazení.

Road Racing čili jízda na trati je už provedena klasicky, kdy vidíte závodníka zezadu a dole na obrazovce

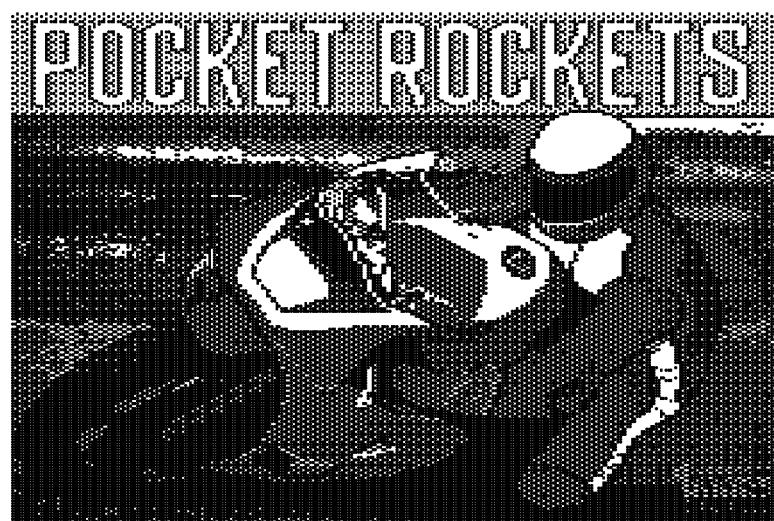
je opět palubní deska. Zde se již vyskytují zatáčky a musíte proto dávat pozor, abyste „nevylítli“. Po páté srážce (se sloupky na okraji silnice) končíte.

Musím říct, že jak mne hra na začátku nadchla svojí grafikou, tak mé nadšení po čase trochu opadlo hlavně díky závodění na tratích. Zde je totiž dost obtížné udržet (při vyšších rychlostech) jezdce na

silnici a musíte se hodně soustředit na cestu, abyste hned po druhé či třetí zatáčce nevypadli z dráhy.

Pokud bych měl tedy hodnotit celkovou hru, musím pochválit obrázky v úvodu a nápad s rychlostními jízdami na rovině. Dokonalé jsou i palubní desky (u každého stroje jiná) a vliv řazení na rychlost a čas. Naopak nedostatkem se mi jeví výše zmiňovaná nízká ovladatelnost motocyklu v zatáčkách a málo věrné zobrazování trati (všechny zatáčky jsou stejně ostré). Proto chválím alespoň pípání, které hlásí optimální přefazení na vyšší stupeň. Neboť sledovat při rychlosti 135 mph zároveň trať i otáčkoměr se mi zdá značně nereálné. Ale i tak skýtá Pocket Rockets zábavu na několik večerů a než vás omrzí, stihnete určitě trhnout nějaký ten rychlostní rekord.

MARCUS





**Název** : The Train

**Firma** : Accolade

**Rok** : 1987

**Délka** : 1 str.



**Hodnocení** :

(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Ve světě her se můžeme setkat s množstvím her, které nesou název **Simulátory**. Těchto her je opravdu mnoho. Firma Accolade je dosti známá těmito hrami. V roce 1987 vyšla na světlo hra The TRAIN, kde se hráč stává strojvedoucím parního vlaku, který je potřeba dopravit přes celou Francii. Kromě řízení vlaku je potřeba jej také bránit před okupanty, kteří se snaží zabránit splnění Vaší mise.

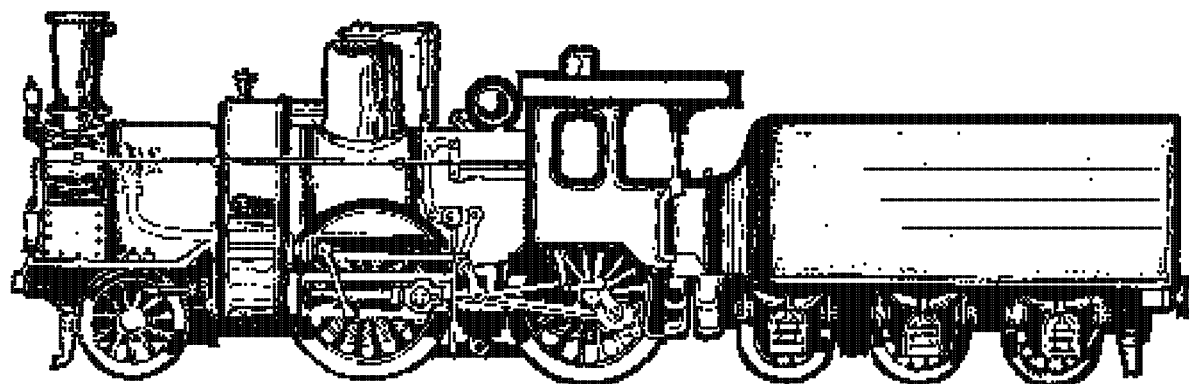
Celá hra se odehrává v nočním prostředí. Nálety letadel, ničení okupovaných mostů a přestřelky ve stanicích, kde musíte zastavit a nabrat palivo, vodu, která je důležitá k jízdě, odeslání zpráv ze stanic Vám může

pomoci nebo také pěkně zkomplikovat cestu k cíli.

Kvalita hry, dobrá grafika a hratelnost přináší tomuto počítači dobrou autoritu a pocit, že i na tento typ jsou kvalitní hry. Já osobně Vám tuto hru doporučuji, protože jsou zde akční a logické prvky, což je příjemný pocit, že nemusíte jen zbítet Hitlerovce, ale pomocí lsti jim poplést hlavu tak, že Vám uvolní cestu.

Tak se podívejte na nějaký válečný film a nandejte to těm zabijákům a kromě vybití zlosti se objeví nádherný pocit vyhrané hry.

S.Karafiát





**Název :** Solo Flight  
**Firma :** Microprose  
**Rok :** 1987

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\*\*\*

Sólový let (angl. SOLO FLIGHT) je po Kennedy Approach a F15 Strike Eagle další letově-simulační hrou (mluvit o simulátoru by bylo přece jen trochu přehnané) firmy Microprose. Stáváte se v ní pilotem malého vrtulového letadla (zvuk jeho motoru je velmi věrně napodoben) a rozvážíte do měst poštovní balíky.

Abyste bylo jasno, není to jen tak. Váš stroj, který mimochodem vidíte zezadu - přičemž dole na obrazovce je palubní deska - je dosti slabý a nevezve tolik nákladu, co dnešní tryskové letouny. A proto si musíte hned na začátku pečlivě rozmyslet, kolik nabere paliva a kolik balíků na rozvoz. Když to přezene, klidně se může stát, že se s letounem nezvednete z runwaye a parádně to napálkujete do země. Naopak, když se nacetpe poštou a paliva natankujete příliš málo, nemusíte zase doletět na další letiště...

Vrátil bych se ale ještě k začátku hry a možnostem, které Solo Flight nabízí. Tak tedy, kromě toho, že si lze vybrat, na kterém území USA budete provádět svoji činnost (Michigan, Colorado, Texas aj. - liší se hornatostí, výškou terénu a samozřejmě letišti), umožňuje hra také procvičit si jednotlivé úkony. Tak si lze vyzkoušet přistání v mlze, podle přístrojů, let ve dne či v noci, nebo nácvik letu. Nácvikový mód je vděčnou alternativou, zvláště pro nováčky „na křídlech“, jelikož počítač s vámi komunikuje (textově i mluvením) a říká vám, co máte dělat.

Vlastní poštovní let pak nabízí 4 obtížnosti, kdy se mění intenzita bočního větru, viditelnost a další aspekty, které zpestřují ovladatelnost (nebo spíše

neovladatelnost) letadla. Než zasednete za knipl a přidáte plyn nadoraz, čeká vás ještě prohlídka mapy oblasti, kde si dobře prostudujete polohu letišť. Stiskem F1 se dostanete do obrazovky, kde natankujete a naberete balíky (pozor, přiměřeně!). Pak už jen stačí stisknout F7, rychlý pohled na mapu, znovu F7 a ocitáte se na rozjezdové dráze. Netřeba připomínat, že k tomu, abyste své žihadlo odlepili od

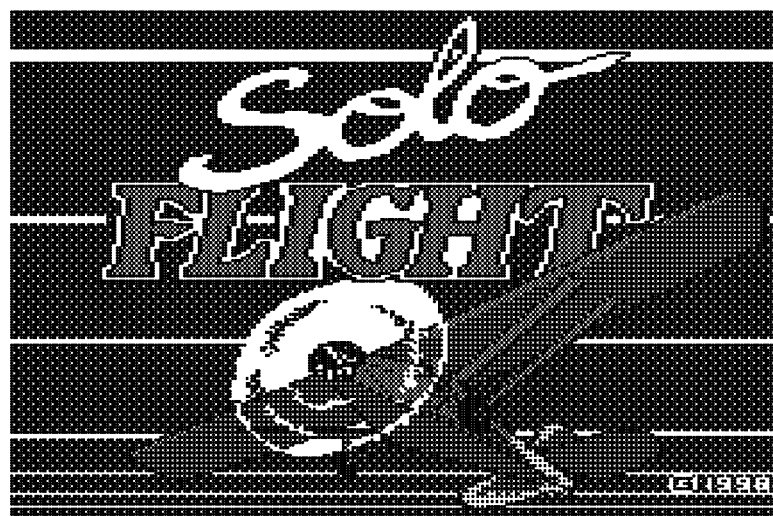
země, nestačí jen škrtnout klapku naplno, ale musíte též manipulovat s brzdami podvozku, vztakovými klapkami a dalšími přístroji. Ale nebojte se, není to zase tak složité, jak se zdá. Jen je důležité hlídat si svou výšku, palivo a rychlost.

Jsou možné také výhledy do stran a dozadu, ale kromě obzoru a případných ploch letiště nevidíte nic zajímavého.

Snad jen obrysy hor, ovšem značně zjednodušené, nebo jakési šedé čáry (možná navigační pruhy?).

Jak již bylo řečeno, hru doplňují poměrně slušné zvukové efekty (hluk motoru, mluvení při tréninku, hlášení z přistávací věže). Bohužel, grafika na tom již tak dobře není, i když dá se docela snést (vezměme si, že hra je poměrně stará). Co mi na letu vadilo, byla pomalý pohyb a mírně opožděná reakce letadla. Inu, to víte, vrtulový veterán. Hratelnost je poměrně dobrá a díky své jednoduchosti je Solo Flight vděčnou zábavou, i když ne nadlouho, protože postrádá jakýsi „misijní průběh“ (tzn. návaznost úkolů nebo spíš děj). Ovšem i přesto má Solo Flight něco do sebe (nevím co to je, ale něco určitě...) a dal později podnět ke vzniku podobné hry s názvem Acro Jet.

MARCUS





**Název :** Deflektor  
**Firma :** Vortex Software  
**Rok :** 1987

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Jen mlhavě si vzpomínám na dobu, kdy jsem navštěvoval základní školu a otráveně pozoroval poňfání učitele fyziky, který se nám snažil názorně předvést, co se stane, lomíme-li paprsek světla vodou nebo nasměrujeme-li jej na zrcadlo v určitém úhlu. Lhal bych, kdybych vám tvrdil, že mě tenkrát fyzikářův vědecký výklad plně zaujal, ba ne, tehdy jsem spíše přemýšlel, jak se dostat co nejdříve domů a

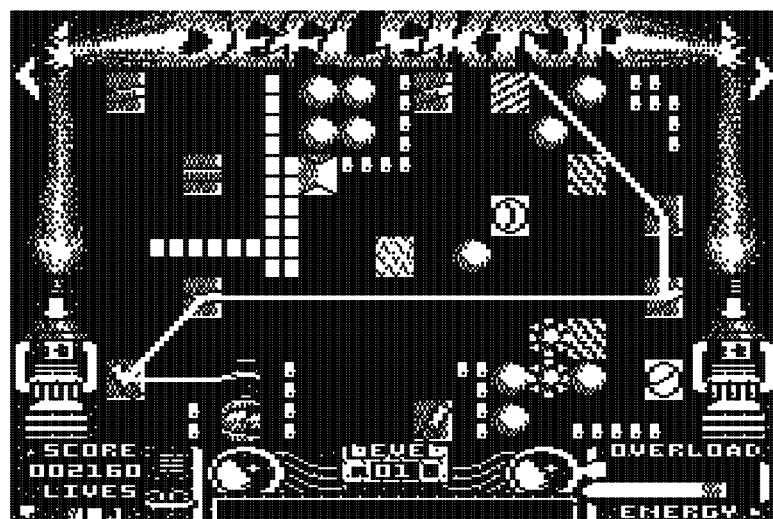
jak si omluvit minulou zameškanou hodinu. Neměl jsem však ani páru o tom, že se s fyzikou setkám o pár let později a při zcela jiné, zábavnější situaci.

Tou byla naprosto vysilující, avšak geniální pařba hry s výstižným názvem DEFLEKTOR. V překladu něco jako odbočovač, nebo odrážěč. O to taky ve hře jde. Odrážíte zde paprsek energie (je

to laser - co jiného) a úkolem je dostat jej do určeného bodu, nebo spřít jmače. Ha, řeknete si, co je na tom tak složitého? Ale chyba lávky, u této hry se fakticky zapotíte a práci vám dá projít třebaš jen prvních pár levelů. Kritickým prvkem je zde totiž čas a ten je proklatě krátký. Zpočátku se to ani nezdá, ale v takovém 10. až 15. levelu už sebou budete muset pěkně hodit, abyste nezakysli v polovině práce a dostali se do jmače. Neřekl jsem vám totiž ještě pár důležitých věcí. Jednou z nich jsou kulaté kameny. Po obrazovce se jich válí plno a k ukončení levelu je nutné je do jednoho zlikvidovat. Jak na to? Stačí správně nasměrovat laser na kámen a tím jej jednoduše zničit. Ale to není samo sebou. Paprsek totiž nejde jen tak pro nic za nic vzít a namířit kam je libo. Náš krásný, silný (a kromě toho také žlutý) „lejzr“

směřujete pomocí joysticku a zrcadel, kterých je po obrazovce tuhle máfi, jinde zase více, (prostě tak akorát, abyste dostatečně namáhali svůj mozek a ozkoušeli své poznatky o úhlu odrazu) a jde s nimi otáčet dokola o 360 stupňů. Jakmile je laser nasměrován na kámen, následuje exploze a kámen zmizí. Po likvidaci všech kamenů se otevře záklopka jmače a zbývá nasměrovat paprsek přesně do něj.

Programátorům se však zdálo omezení časem příliš jednoduché a tak hráčům postavili do cesty ještě jiné předměty jako jsou zdi, miny a další nepřijemnosti. Při dotyku laseru a těchto předmětů dochází k přehřívání a jestliže rychle paprsek nezaměříte jinam, přepálí se a ztrácíte po životě. Jindy jsou kameny schovány za zdmi a jediná cesta k nim vede přes



jakýsi náhodně vystřelující předmět, který kameny zlikviduje, někdy dřív, někdy později (je to prostě otázkou náhody). Občas je nutné napálit laser do malého „teleportu“. V obrazovce jsou vždy dva - z toho druhého pak paprsek vyletí.

Jednotlivé levely jsou velmi různorodé a některé z nich obzvlášť nechutné. Musíte dávat dobrý pozor a mít rychlý postřeh i dobrou orientaci v otáčených zrcadly. Grafika je velice přehledná a pestrobarevná. Na začátku vás uvítá milá hudba a vlastní hru pak doprovází kvalitní zvukové efekty. Přes své stáří je Deflektor jednou z nejlepších logických her. Dnes, kdy se to jen hemží nejrůznějšími variantami Tetrisů a jiných „přesouvaček“, Deflektor nepostrádá originální námět a opravdu skvělou hrátelnost. Všele doporučuji!

MARCUS



**Název :** Platoon

**Firma :** Ocean

**Rok :** 1987

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \* \*

Válka ve Vietnamu bylo peklo na zemi. Především pro američany, kteří to tam projeli na plné čáře. Tento konflikt byl ovšem spíše velkým omylem v dějinách, omylem, který se neměl nikdy stát.

Tvrdou a skutečnou realitu z období vietnamské války se pokusil zobrazit ve svém filmu Četa režisér Oliver Stone a o tom, že se mu to podařilo, svědčí také fakt, že jeho snímek sklídl čtyři Oscary.

Zakrátko po uvedení filmu do kin se objevilo i počítačové zpracování. A nutno říci, že zdařilé. Autor: opět firma Ocean. Ve hře ovládáte četu (angl. Platoon - odtud název hry) amerických vojáků, jaksepatří tvrdě, kteří mají nelehký úkol: probíjet se z nepřátelské džungle až na místo, kde si je vyzvednou vrtulníky U.S. Army. Celá hra je



rozdělená na 3 části, ve kterých bloudíte po džungli, probíjíte se vietnamskou vesnicí, prolézáte katakomby Viet-congu (vietnamská partyzánská organizace), likvidujete ve tmě blízkící se nepřátele a unikáte před mnohými nástrahami (miny, pasti, vojáci, atd.).

Platoon je akční hrou, která vás překvapí svou různorodostí, neboť každá část je řešena zcela jiným pohledem a ovládním. Tak třeba zpočátku vidíte svého vojáka klasicky zboku a chodíte doprava či doleva, přeskakujete miny, střílíte nebo házíte granáty (velice hezky animované). Hned druhá část je ale založena na úplně jiném principu. Dungeonisté zavřsknou, protože chození katakombami Viet-congu probíhá tímto způsobem, tj. vše vidíte svými očima směrem dopředu a vlastně trojrozměrně. Vpravo obrazovky je mapka, kde si kontrolujete svou pozici.

Nežádá se vám stane, že narazíte na zbloudilého protivníka, který si zřejmě hlídá své obydlí (on se před vámi spíše většinou vynoří z vody - nu což, asi má žábry). Aby vás nedostal, musíte dříve vy dostat jeho. Pro tento účel se vám také houpe u boku samopal. Rychle zamířte a už se bezvládné tělo hrouťte zpět do vody. V podzemí musíte nalézt kompas a dvojice světlice, abyste mohli po žebříku bludiště opustit a zlikvidovat tlupu vietnamců, kteří se vyvalí za hustým porostem křoví. Když na ně budete chtít vidět, stačí vždy vypálit světlici. Poslední díl je v duchu prvního, avšak zde sledujete své soldáty zezadu a bludiště je opět řešeno jakýmsi 3D pohledem. Tady už je to velice těžké, protože když neklápnete na skrytou minu nebo nezastavíte se o ostatní

drát, odkrouhne vás většinou probíhající vietnamec, kterého zastřelit není tak jednoduché - je totiž značně rychlý. Podaří-li se vaší četě (nebo tomu zbytku, co přežil) dostat se až na závěr, ještě není čas gratulace. Musíte zlikvidovat nebezpečný bunkr a to hlavně pomocí granátů. Pak už si konečně můžete oddychnout a pokochat se pěkným obrázkem odlétajících vrtulníků.

Hře prakticky není co vytknout. Grafika je na rok 87 (a i na dnešní poměry) super a hudební doprovod taktéž. O zábavu tedy rozhodně nouze nebude. A tak se ponořte do válečného víru a prokažte ve hře Platoon svou bystrost a rychlé reakce. Ale nikdy nezapomeňte na jednu věc. A to, že „prvními oběťmi války jsou vždy nevinní!“.

MARCUS



**Název :** T.K.O.  
**Firma :** Accolade  
**Rok :** 1988

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\* \* \* \*

Box jsme tu již jednou měli, a to nedávno v recenzi hry The Champ. Přesto nebude neúžitečné (při tom málu boxerských her, které na C64 existují) seznámit vás ještě s jednou hrou odehrávající se mezi čtyřmi stěnami ringu.

Hra firmy Accolade, o které dnes bude řeč, se příznačně nazývá TKO (což značí Total Knock Out). Tékáčko nabízí mnohé možnosti, které jsem u jiných boxů tohoto druhu nenašel. Tak například, u svého borce si můžete navolit, zda je levák či pravák, kterou ruku má silnější, jestli lépe ovládá údery na hlavu nebo tělo, volíte boxerovy přednosti a slabosti. Některé parametry nejsou jednoznačné (tzn., že váš sportovec může zvládat stejně úder na hlavu jako i na tělo, nebo v přednostech převládá

ze dvou třetin rychlost, a jedna třetina připadá na sílu). Nelze samozřejmě zvolit, aby boxer byl ze tří čtvrtin levák a zbytek pravák! To tedy zase ne (a divil bych se, kdybyste to od programu čekali). Kromě parametrů si lze vybrat svého favorita též podle obličejů - opět je „jídelní lístek“ pestrý: černoši, běloši, rudoši, žlušáci (trochu mi chyběli zelení maršáni, nebo modře pruhovaní venušani. A to vůbec nemluvíme o světlefialově zabarvených matracích z Bety škórodravej! Wurf!), plešouni, hároši, s knírem i bez.

Vlastní utkání je zpracováno dosti netypicky (i když nemůžu říct, že špatně). Levé 2 třetiny obrazovky jsou přepóleny, v horní části vidíte zepředu sebe a v dolní svého protivníka. Má to jednu výhodu a jednu nevýhodu. Výhodou je to, že přesně vidíte, kdy

dostanete pecku do těla nebo do hlavy (to samé platí pro oponenta) a taky můžete podle toho, jak do vás protivník křeše, nastavovat boxerky a vykrývat rány. Nevýhodou je to, že nestačíte sledovat oba dva výhledy najednou a ze zápasu se pak stává chaotické bušení do joysticku a tlačítka, kdy je vám jedno, na kterou stranu kolem sebe melete, hlavně že váš protivník dostane nějakou tu ránu.

Ve zbylé třetině obrazu (tzn. vpravo, abychom si rozuměli) je nahore zobrazen váš obličej s proužkem energie. To samé je u protivníka dole. A mezi tím se nachází čas, odpočítávající kolo zápasu a samozřejmě číslo kola, které zrovna probíhá. Kol lze navolit 3, 5 nebo 10. Po každém z nich se spočítají body za rozdané a utržené rány a podle výsledků se



© THE ACCOLADE INC.

pak vyhodnotí vítěz. Hru lze hrát samozřejmě i ve dvojici, což přijemně potěší.

Po stránce zpracování není většinou co vytknout. Grafika je pěkně barevná a líbí se mi, jak se boxerky při úderech efektně přibližují a zvětšují. Zvukově je hra poměrně standartně vybavená. Rány při úderech, šum diváků, cinkot zvonku rozhodčího, však to znáte. Hudba hraje na začátku, v menu a po výhře. Sice žádná sláva, ale zase nic pobužujícího.

Na to, že jsem nehrál (odpůrce by bylo příliš silné slovo) sportovních her, na mne TKO udělal docela dobrý dojem, takže nezbývá, než hru doporučit těm, kterým hry tohoto druhu ve sbírce chybí. Takže na co ještě čekáte? Ring volný!

MARCUS



**Název :** Greystorm  
**Firma :** Dominator Designs  
**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

GREYSTORM je klasická akční střílečka, ve které se po obrazovce honíte s jakýmsi mužíkem a pálíte po všem, co se hýbe (nejspíš si teď říkáte, co jsem vám to dnes zase naservíroval, co?). Greystorm je také graficky parádně vypracovaná hra s množstvím úvodních a mezinahrávacích obrázků, hřífci barvami a sprity. I po zvukové a hudební stránce je Greystorm velmi slušně odvedená práce a svědčí o kvalitách poslední dobou

stále více se pro-sazujícího hudebníka známé firmy X-ample Architectures, jménem Thomas Detert.

Tak tohle vše je Greystorm. Teď z toho máte asi pořádný maglajs, takže raději začnu pěkně od píky a nebudu se pokoušet o další „rádoby krátké a výstižné“ výklady.

První, co vás po nahrání uvítá, asi budou titulky,

následované hned několika pěknými logy (t. pád logo, logo), poté následuje úvodní obrázek, dále prezentace jakési skrolující krajiny (něco jako v Shadow of the Beast) a nakonec se konečně dostanete k výběrové obrazovce. Musím říct, že ta mne doslova srazila na kolena! Už tak dosti fantastickou grafiku ještě předčila zvuková kulisa plná švitožení ptáček, šumu vodopádu a jiného volání přírody. Tady si ježděním šipkou po obrazovce najdete a vyberete jeden z levelů, které ve hře budete postupně absolvovat. Zpočátku máte na výběr pouze dva z nich, ale po jejich dohrání se vám otevře cesta dále. Tyto levely jsou různé - od džungle přes vodopád, pravěk, středověk, moderní dobu, až po techno-city a jánevimcoještě. Potud tedy chvála.

Nyní ovšem z jiného soudku. Z předchozích několika

řádků jste si možná udělali ze hry asi ten úsudek, že hra Greystorm musí být něco opravdu super. Chtěl bych vás z toho alespoň částečně vyvést. Prvním zklamáním pro mne bylo, když jsem zjistil, že tvůrci prakticky obšlehli nápad ze hry Hawkeye či Rubicon. Chození a střelení, střelení a chození, stále dokola. Co je na tom originálného, na to jsem nepřišel ani po spojení všech mých myšlenkových chodů a zaměřením

právě na tento problém. Sbíráte speciální ikony (cestu k nim vám ukazují malé blikající majáčky nahore obrazovky), po jejich sesbírání se rychle „odpaříte“ do další úrovně a jede se nanovo.

Sympatickou věcí je to, že ztratíte-li všech 5 životů, pokračujete již od levelu, kde jste skončili. Jinak by byla hra téměř nehratelná. Po sběru drobných

bonusů vypadnuvších z mrtvých nepřátel lze zlepšit svoji zbraň, ale to na originalitě příliš nepřidá.

Zkrátka, chcete-li se pokochat hudbou a grafikou, Greystorm vám splní obě přání. Ale pokud čekáte skvělou zábavu na mnoho večerů, pak vám mohu doporučit jen jedině. Buď vezměte nohy na ramena a utkejte se vám síly stačí, anebo si nahrajte jednu z vašich oblíbených „Oldies but goldies!“ a na Greystorm co nejdříve zapomeňte.

Ne, vážně. Hra zase není tak hrozná (teď zase nejspíš vypadá, že si protřečím, ale pozor, já jen upřesňuji). Problém je v tom, že her tohoto druhu vnikají stále velké spousty a není se tedy čemu divit, když jejich podobnost začne hráčům (a recenzentům) pořádně lézt na nervy. Tak si to hezky užijte.

MARCUS







**Název :** Super Cars  
**Firma :** Gremlin Graphics  
**Rok :** 1991

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Firmu Gremlin Graphics jistě nemusíme mnohým z vás představovat. Obzvláště pak těm, kteří jsou vyznavači motoristických her a hra Lotus Esprit Turbo Challenge je jejich kultovní zábavou.

Přibližně ve stejné době (nebo spíše o trochu později) vznikla jejich další automobilová hra - Super Cars. Ovládáte zde jedno ze tří nabízených aut (na začátku to nejhorší a nejlevnější - jak už to chodí) a závody na

okruzích musíte vydělat dostatek peněz k tomu, abyste si své vozidlo náležitě vybavili dalšími přídatnými součástkami, mezi kterými nechybí booster, akcelerační, lepší gumy (ne žvýkačky, ale jízdní), lepší brzdy, a tak dále.

Peníze vyděláte jediným možným způsobem: vyhrávat, vyhrávat a zase vyhrávat. Samozřejmě, že za první místo bude

více „kulatých“, než třeba za třetí. Postupem času si budete moci dovolit také lepší auto, za hodně peněz - pochopitelně. Tím vaše šance na vítězství vzrostou, ale zlepšit se také protivníci, takže opět vyhrávat.

Hra se jede na 3 divize a každá z nich se skládá z množství tratí. Jejich složitost přiměřeně stoupá, čili přibývají zatáčky, mastné skvrny, šikany a jiné záluždnosti, kterých si programátoři na nezbedně a vytrvale hráče připravili celou řadu.

Závody pozorujete shora, z ptáčích perspektivy. Svě vozítko poháníte stiskem fire a zatáčíte pohyby vlevo nebo vpravo. V jízdě vám budou překážet auta protivníků, které se snažte buď co nejdříve předjet nebo je prostě vytlačit. Zezačátku určitě poznáte, že vaše auto za moc nestojí a vyhrát s ním bude skutečným oříškem. Když se vám to povede, získáte

nějaké peníze a nastává čas nákupů. Zavítejte do obchůdku a dobře si rozmyslete, co koupíte. Abyste vůbec dojeli další závod, doporučuji hlavně palivo, případně nějaké opravy. Co dále, to už záleží jen na vás (a na množství zbylých peněz). Po dojetí celé divize obdržíte heslo do divize další a to pak při příští hře můžete zadat jako své jméno.

Tohle je zhruba náplň celé hry a přichází tedy čas ke zhodnocení hry.

Abych vám řekl pravdu, zprvu mě hra chytla - závodění v autech mě vždy bavilo. Postupem času však nadšení opadlo. Abych ale byl objektivní, pokusím se hru srovnat s několika podobnými hrami. Nejpodobněji asi vypadá hra Grand Prix Simulator 2 od firmy Code Masters. GPS sice chybí prvek obchodování, ale po stránce zábavy

byl lepší, protože i když tratě byly jen na jednu obazovku (a možná to bylo i lepší - v Super Cars se totiž trať posouvá ne zrovna zdařilým způsobem), ovládání autíčka bylo věrnější a plynulejší. Jinou závodivou hrou je moje nejoblíbenější automobilová Pařba s velkým „P“ Crazy Cars 3. Zde je sice závod řešen jako u Lotusu, ale zase nabízí kupování součástek a zlepšování vozidla. To je asi na stejné úrovni, ale CC3 to o velký kus vyhrává svou hrátelností a zábavou. Závěrečný verdikt zní: Super Cars zabaví na delší dobu díky množství různých tratí, grafické zpracování je ale průměrné a i zvukově se programátoři příliš nevytáhli. Tohle je ovšem pouze můj názor a nezaškodí, když hru si vyzkoušíte a přesvědčíte se, o co tu vlastně jde - kdoví jestli..

MARCUS





**Název :** Legend of Rockford **Délka :** 1 str.

**Firma :** First Star

**Rok :** 1985



**Hodnocení :**  
(max. 5 hvězdiček)

\*\*\*\*\*

Myslím, že by stačilo říct dvě slova - BOULDER DASH - a už by všem bylo jasné, kterým směrem se tato recenze bude odvíjet.

Ano, legendární logická hra 8-bitových počítačů dala vzniknout mnoha pokračováním, nesoucím se zcela v duchu původní verze, jejímž autorem byl Peter Liepa z firmy First Star Software. Existuje dokonce Boulder Dash Construction Kit, ve kterém si sami můžete vytvořit dle své

chuti neomezené množství vlastních slujf. Teď se ovšem vrátím na úplně začátek a jak se říká „od Adama“.

Rockford je malý sympatický, krysí mužík, který baží po bohatství. Vydal se tedy do jeskyně, aby získal magické diamanty, jež tam jsou skryty. Netušil však jednu věc. Totiž, když vstoupil do první sluje, vchod se za

ním s rachotem zavřel a ozval se hluboký hlas který pravil, že jestli se Rockfordovi nepodaří nasbírat požadovaný počet diamantů do určitého časového limitu, již nikdy se z jeskyně živ nedostane. Ovšem to neznáte Rockforda. Ten si jen pobaveně poklepal nohou, mrkl očkem a pravil, že na tom nic není. Nevěděl jednu věc. V některých slujfch je diamantů méně, než má sesbírat. Naopak potulují se zde nepřijemné obludky, při jejichž dotyku ztratí Rockford bez milosti jeden ze svých pěti životů. Zato balvanů je tu až až. Jak na to? Vyřešíte Rockfordovy problémy a provedete jej všemi záhadnými jeskyněmi? Takhle nějak by mohla znít legenda o Rockfordovi (anebo taky úplně jinak - nechám na vaší fantazii). Důležité ovšem je, že Legend of Rockford (a tedy sbírka 10-ti pokračování logické hry Boulder Dash) je

jednou ze starších her, které neztratily nic ze svého kouzla a i dnes udivují svou originalitou a neotřelostí nápadů.

Jádrum hry je 16 místností různého tvaru a velikosti, ve kterých se vždy nacházejí 2 základní prvky. Vchod, ve kterém se Rockford na začátku objeví a východ, do kterého jej musíte dostat, než uplyne vymezený čas. Předtím je nutné sesbírat určený počet

diamantů. V jeskyních jsou mimo diamantů ještě jiné objekty. Nejběžnější složkou je písek a kameny. Ty lze posunovat, je-li před nimi prázdný prostor a můžete je využít k ničení přšerek, když je na ně pustíte. Stejně však můžete zemřít i vy, pokud si nedáte pozor a dostanete se pod ně. Dále se setkáte s vodou. Když ji ochráníte, změní se po chvíli na

diamanty. A tak bychom mohli pokračovat do nekonečna. Je toho zde ještě mnohem více, ale popsat vše by zabralo mnohem více místa, než je zde k dispozici.

Hra nabízí 5 různých obtížností, kdy přibudou přšerky, zkrátí se čas a zrychlí se Rockfordův pohyb. Také lze začít od každé čtvrté místnosti, které jsou označeny písmeny (tedy od A, E, I a M). Graficky je hra zdařilá a svými typickými zvuky společně s úžasnou originalitou, přiměřenou obtížností a hratelností si u mne Rockford (a tedy Boulder Dash) získal jedno z předních míst mezi logickými hrami, které jsem kdy na C64 poznal.

Je to prostě hra, které kdykoliv, kdy se k ní vrátíte, neodoláte a musíte ji hrát znovu a znovu.

MARCUS





**Název :** The Untouchables

**Délka :** 1 str.

**Hodnocení :**

**Firma :** Ocean



(max. 5 hvězdiček)

**Rok :** 1989

\* \* \* \*

The Untouchables je další hrou podle filmu (všem je okamžitě jasné, která firma hru zplodila, co?). Tentokrát se ocitneme v USA 30. let a tedy v době, kdy celým světem zmítala hospodářská krize a ulice velkých amerických měst, hlavně však Chicaga, ovládaly obrovské gangsterské organizace.

Jste členem komanda, které bojuje proti stále více se rozmáhajícímu vlivu gangsterů a likviduje tyto zloduchy. Vaším

terčem se stala jistá banda zločinců, jejichž vůdce má na svědomí již několik trestných činů, od krádeže dětské výživy, obtěžování postarších dam až po brutální vraždu důležité politické osoby. Bez legrace, zločin se rozmohl a vy musíte rázně zakročit.

Hra je opět na několik částí, postupně se přikrávají z diskety. Na úvod se

nacházíte v přístavním skladišti a naháníte gangstery po bednách vystavěných do vysokých pyramid. Musíte sesbírat 10 listin, které u sebe mají agenti oblečení v bílém. Ty musíte zlikvidovat a listinu rychle sebrat. Skladiště je velké a proto směr, kterým máte běžet (abyste dostihli bílého agenta) ukazuje velká modrá šipka. Jediným problémem je obrovský počet „řadových“ gangsterů, kterými se to tu jen hemží. Ale všechno zlé je k něčemu dobré. Po některých z nich zbyde energie (tržce) anebo dokonce samopal. A řeknu vám, není slastnějšího okamžiku, než když vystřelíte salvu a pak už jen v podřepu čekáte, kdy se dotyčný gangster zhroutí mrtev k zemi.

V další části jste na mostě a snažte se střelit co nejvíce gangsterů. Je to trochu složité, protože po vás páli hlava nehlava a proto se váháte po zemi hned vlevo

hned vpravo a protivnicky zaměřujete pomocí speciálního zaměřovače umístěného nad hlavní vaší pušky.

Pokud ještě žijete, stíháte zločince v ulicích města. Je jich opravdu hodně a než je zlikvidujete, bude to hodně dlouho trvat. Kromě toho, že vyběhají skoro za každým rohem a vyklánějí se ze všech oken, aby vás dostali, zastaví občas na konci ulice auto a začne po vás

tvrdě střílet. Vy jste však vybaveni účinnou brokovnicí a v krizových chvílích se prozřetelně kryjete za rohem domu.

Dalšími částmi pak jsou díl na dlouhých schodech, kde chráníte kočárek s malým dítětem, souboj s gangsterem na střeše vysokého domu (gangster drží rukojmího a běda, jestli zloducha netrefíte přímo do hlavy) a

závěrečný boj s hlavou celého gangu. Než však zvládnete celou hru až do konce, bude to chtít hodně a hodně trénovat.

Tato hra se může pochlubit velice precizně vykreslenou grafikou a animací, která se hned tak u každé hry nevidí. Všechny části hry jsou na velmi vysoké úrovni a i barevně není hře co vytknout. Obsahuje dokonce i takové detaily, jako vylepené plakáty na Chaplinův film Moderní doba (zrovna v první části ve skladišti) a mnoho dalších. A když k přidáme ještě veselé ragtimové melodie, pak už zbývá jen jediné. Co nejrychleji si The Untouchables sehnat a přesvědčit se, jestli je hra opravdu tak dobrá, jak se o ní píše. I když je to přece jen akční arcade, stojí skutečně za to.

MARCUS





**Název :** Alien 3  
**Firma :** Ocean, Probe Soft.  
**Rok :** 1992

**Délka :** 1 str.



**Hodnocení :**  
 (max. 5 hvězdiček)

\* \* \*

Kdo by je neznal - sympatická zvířátka s půlmetrovou čelistí a kyselinou v žilách místo krve. Takoví čtyřnozí, k člověku přítulní domácí mazlíčkové - zvláště, když mají hlad. No nejsou přímo k nakousnutí?

Asi ne, že? Tak dobrá, nechám svých schizofrenních fantasmagorií a budu se raději věnovat téhle recenzi. Tak hezky dětičky do postýlek, pohádka právě začíná:

Byla jednou jedna kosmická výprava a ta se jako zázrakem dostala na cizí planetu. Na téhle planetě žili Vetřelci (už víte, která bije?). A nebyli to ledajací vetřelci, byli to totiž žrouti, jak se patří, neopovrhli ani lidským masem, zvláště, když bylo čerstvé a ještě sebou marskalo...

...Byl jednou jeden film a ten se jmenoval Vetřelec. Tenhle

film byl jakseptatří úspěšný a netrvalo dlouho a na scéně se objevil další film s jiným názvem - Vetřelci. A jelikož sláva prvního snímku daleko přesáhla slávu ostatních snímků, byl natočen i film Vetřelec 3. Všechny tři trháky měly něco společného: byly o ... o V... ano, už jsme blízko, ... byly o Vet... (jejky, už to nevydržím a musím to prozradit), tak tedy byly o Vetřelcích (pozn. sympatických zvířátek s půlmetrovou čelistí a kyselinou ... atd., atd.).

A je to tu. Alien 3 je hrou podle známého sci-fi filmu se skvělou Sigourney Weaverovou v hlavní roli. Děj je prostý, jste seržantka Ripley a nacházíte se na trestanecké planetě-kolonii. Kromě sebe a vetřelců zde jsou ještě vetřelci, nějací vězňové (ty musíte hledat a zachraňovat), vetřelci, pak další vetřelci, občas schody, za nimi vetřelci, zvedací dveře, výtahy a zase vetřelci.

Jo, abych nezapomněl, taky ještě nějací vetřelci. Zkrátka, je to tu silně převetřelcováno. Jak víme, naši vetřelci jsou přítulní, a tak aby vám šla vzájemná komunikace dobře, máte ve své výzbroji pár dorozumívacích prostředků poněkud vyššího kalibru, než jsme na Zemi zvyklí nosit po kapsách. Dojde-li stěhivo, musíte hledat. Pokud zůstanete s prázdnými zásobníky, pak je váš čas k životu velmi omezen.

Hra má přes 15 levelů, z nichž asi každý čtvrtý je soubojem s velkou obludou. Cílá hra spočívá v tom, že chodíte bludišti (vše vidíte z boku), hledáte zajatce a do určitého času musíte utéct výstupní šachtou do další úrovně. Klasická arcade procházka. Je to dost těžké, hlavně díky času, kterého je skutečně málo. Naštěstí je zde možnost Con-



tinue a také v každém levelu dostatek bonusů (munice, energie, scanner na lokalizaci vetřelců, aj.). Cestou vás otravují vetřelci a proto je musíte rychle a účinně likvidovat.

Graficky hra docela jde, pozadí jsou pestrá, postavička slušně animovaná. Dost mi vadil nesmyslně vyřešený posun obrazu při šikmém pohybu (sklouzávání po plošinkách). Co se týče originality, tady raději pomlčím, protože na chopení, hledání a střílení není v dnešní době nic tak nového a světového. Míle mě však překvapila hudba (hned několik motivů). Ta je správně vetřelecká a odpovídá přesně akční povaze hry.

Doufám, že jsem vás touto recenzí (hlavně ze začátku) příliš nepopudil... a vůbec, zkuste odhadnout, kolikrát se v recenzi vyskytlo slovo vetřelec (nělé, nebijte mě ... prossím, já jen žertoval ...). **MARCUS**

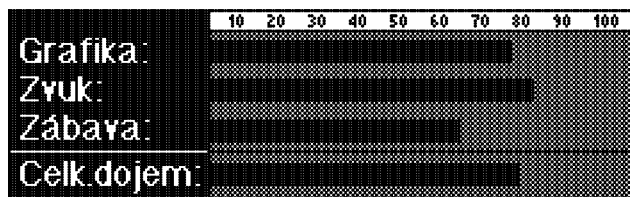
# R-Type



**Firma:** Electric Dreams

**Rok:** 1987

**Délka:** 1 str.



**IN:**

dynamičnost, systém zbraní, různorodost prostředí



**OUT:**

vysoká obtížnost, beze zbraní nehratelné

Co by to bylo za pořádného gamesníka, kdyby alespoň jednou za život nezakusil slasti při řízení po zuby vyzbrojené bojové kosmické lodi a neřítel se s ní nepřátelsky se chovajícím prostředím - s podvěšenými lasery, phazery, raketami, energoštíty a bombami zálučně se usmívajícími na nic netušící protivníky. Nemusím se ani dvakrát pobízet a už se

mi do mé paměti hrnou takové tituly jako třeba Cybernoid, Katakis, Enforcer, Hermetic a nebo taky R-Type, o který zde dnes půjde.

Jak už to bývá, náplní hry není nic tak složitého. Řídíte kosmickou loď typu R (odtud název hry) a jediným úkolem je střílet, ničit, likvidovat, anihilovat, zabíjet, no prostě zcela vymýtit zlo, které na planetě vládne. Já jsem vám to ještě neřekl? Tak tedy: planetou je myšleno osm úrovní hry, kdy každá je zasazena do zcela jiného pozadí, ohraničeného nahoře a dole neprostupnou bariérou plazmatu, popřípadě jiného svinstva (potrubí, gigantické zkumavky, sliz, atd.). Jedna část se dokonce odehrává v blízkosti (někdy až nepříjemně těsně) obrovské mimozemské lodi v podobě draka. Samozřejmě, že jakýkoliv dotyk s okrají cizí planety nebo s nepřáteli (nebojte se, že

jich bude málo - o společnost je v této hře rozhodně výtečně postaráno) končí totální destrukcí vaší lodi. Ale vaše loď taky není zrovna nějaký mírový drobeček. Mezi nepřáteli se občas objeví taková baňka s nožičkami (výstižnější výraz mě bohužel nenapadl) a po jejím odstřelení zůstane na obrazovce ikona. Sebráním se pak váš zbraňový sys-



tém může doplnit o speciální modul, který se napojí na před nebo zad lodi a bezpečně vás ochrání před většinou střel. A má ještě jednu výhodu. Stiskem Space jej můžete vystřelit před nebo za sebe a to byste nevěřili, jakou paseku takový modul dovede mezi

hordou nepřátel natropit. Opětovným stiskem jej pak přivoláte zpět a šikovným manévrováním lodi zvolíte, zda se napojí dopředu či dozadu. Jsou tu i zlepšení jako rychlost, lasery, bouncery, rakety...

Grafika je na dobré úrovni. Není tak dokonalá jako třeba Katakis nebo snad Turrican 2, ale na dobu svého vzniku je to mistrovský kousek. Hudby doprovázející hru jsou velmi dynamické a doplňují bojovnou atmosféru této střílečky. Trochu vadí obtížnost, obzvláště v posledních úrovních, ale celkově je kvalita hry velmi uspokojivá.

MARCUS

# Grand Monster Slam



**Firma:** Golden Goblins

**Rok:** 1992

**Délka:** 2 str.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
<b>Grafika:</b>	[Progress bar]									
<b>Zvuk:</b>	[Progress bar]									
<b>Zábava:</b>	[Progress bar]									
<b>Celk. dojem:</b>	[Progress bar]									



**IN:**

pěkné animace, detailní grafika, zajímavý nápad



**OUT:**

po čase stále stejné, neustálé nahrávání

Kdesi ve vesmíru existuje svět zvaný GhoID a na něm žije nespočet různých ras. Během válek, které mezi sebou vedly skupiny goblinů, trpaslíků, lidí, šotků, elfů někdo přišel na to, že existuje mnohem větší zábava, kterou je kopání do malých a velmi, velmi chlupatých tvorů zvaných belomové. A tak vznikl Grand Monster Slam - velký turnaj

představitelů jednotlivých ras, kde si soutěžící konečně mohli ověřit svou bystrost a přesnost.

Ve hře Grand Monster Slam jde vlastně o jakýsi druh sportu, kdy celý turnaj je rozdělen na 3 ligy po 3 kolech, mezi hry a dva postupové závody.

Na začátku soupeříte s počítačem vybranou příšerou - barbaram, elfem, čertem, amazonkou, chobotnatcem, atd. Díky speciální obrazovce, která se pak objeví, se dobře obeznámíte se jménem, povoláním a vlastnostmi protivníka. Pak nastupuje hlavní část. Kopanci do nebohých belomů se snažíte přehodit je na druhou stranu hřiště, kterému vládne váš soupeř. Musíte nasměrovat kop tak, aby belom vašeho kolegu zasáhl a ten se svalil na zem jako poleno. To samé se však snaží on udělat vám, takže je nezbytné dobře uhybat. Jakmile je vaše strana prázdná a

podají-li se vám dostat na druhou stranu, máte vyhráno. Pak následuje mezihra. Belomové, podráždění vaší brutalitou, se snaží dostat se k vám a ulechat vás svým kožichem. Musíte manévrovat holí do osmi směrů a snažit se je odrazit. Odrazíte-li určený počet, obdržíte navíc bodový zisk. To všechno se pak opakuje ještě dvakrát a pak



přichází postupový závod do další ligy. Zeleným skřítkům - faultonům, kulatí belomové velmi chutnají a vy se snažíte přesným kopem belomy dopravit do jejich úst. Splníte-li stanovený limit, postupujete do další ligy. Vše se opakuje, avšak s tím rozdílem, že na

hřišti už jsou rozmístěny různé bariéry, které soutěž znesnadňují. Také další soupeřové už nejsou žádní pápěrkové, ale ostřílení veteráni. Ve hře je možné krmení faultonů také nacvičit.

Co dodat? Snad jen to, že vynecháme-li ne příliš dobré ozvučení hry a to, že se disciplíny opakují prakticky stále dokola (i když s vyšší obtížností a jinými protivníky), zbyde velmi kvalitní grafika a animace postavíček, originální nápad a také obzvlášť vtipně napsaný manuál líčící celou historii GhoIDu a vznik proslulého turnaje.

MARCUS

# Laser Squad



**Firma:** Target Games

**Rok:** 1991

**Délka:** 1 str.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
<b>Grafika:</b>	[Progress bar]									
<b>Zvuk:</b>	[Progress bar]									
<b>Zábava:</b>	[Progress bar]									
<b>Celk. dojem:</b>	[Progress bar]									



**IN:**  
mnoho možností, ukládání pozice,  
detailní grafika



**OUT:**  
minimální ozvučení, chybí jakékoliv intro  
či legenda

„Laser Squad je zatím nejlepší strategie, kterou jsem kdy na (osmibitovém) počítači hrál.“ Touhle jedinou větou, na niž si velmi dobře vzpomínám, okomentoval kdysi můj přítel hru, která se stane terčem dnešní recenze.

Není to tak dávno, kdy jste si mohli přečíst o jiné strategii odehrávající se mimo zeměkouli v blízké

budoucnosti (byla to hra Space Crusade). I v Laser Squad velíte komandu vesmírných bojovníků (velitel a roboti). Tím ovšem veškerá podobnost těchto produktů končí.

Laser Squad vám na začátku nabídne na výběr jednu z šesti misí,

stupeň obtížnosti od 1 až po 7, počet hráčů (1 nebo 2, kdy hrajete proti počítači nebo proti kamarádovi) a zda budete ovládat joystickem anebo klávesami. Pak následuje jedna z nejdůležitějších věcí a tou je vyzbrojení vašich lidí. Máte určitý počet kreditů a ty můžete utratit. Nejprve za pancéřový oblek a pak za nejrůznější druhy zbraní střelných (lasery, pistole, pušky, samopaly, raketomety...), vrhacích (granáty, dýky) a také příslušné zásobníky s municí. Vaši bojovníci mohou nést i více zbraní najednou, ale odrazí se to v jejich obratnosti a vzdálenosti, kterou budou moci urazit

za jeden tah. Nehledě k tomu, že na nějaké velké zbrojení a la Commando vám jednoduše nevystačí přidělené kredity. Takže si vše důkladně rozmyslete. Po zahájení akce rozmístíte své vojáky na některá z nabízených míst a mise začíná. Vše vidíte z pohledu shora/zezdola - takže jakýsi druh 3D zobrazení. Barevná Hires grafika je detailní a pře-



hledná. Je zde nepřeberné množství funkcí - uchopení zbraně, střelba na dávkou, na přesnost, otvírání, sbírání předmětů, vrhání granátů, nebo pohled na mapu, opportunity fire (tj. obrana při napadení), samozřejmě chození do všech osmi směrů, v kritické situaci

lze po nepříteli mrštit i prázdnou zbraní, i když to většinou moc nepomůže. Po skončení vašeho tahu hraje protivník a takto se stále střídáte. Mezi tahy lze navíc uložit pozici a pokračovat ve hře jindy.

Hra nabízí až neskutečné množství variant, jak misi dokončit, vše v dokonalé grafice, kde rozpoznáte i detaily jako monitory, stolky, okna (přes která lze také střílet po nepříteli). Uvítal jsem i status pro vojáky, kde jsou uvedeny jejich vlastnosti. Laser Squad je skutečně jednou z nejkompexnějších strategií na C64. Doporučuji!

MARCUS

# Black and White



**Firma:** Kokomo

**Rok:** 1993

**Délka:** 1 str.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
<b>Grafika:</b>	[Progress bar]									
<b>Zvuk:</b>	[Progress bar]									
<b>Zábava:</b>	[Progress bar]									
<b>Celk. dojem:</b>	[Progress bar]									



**IN:**

pěkné zpracování, zvuky, přehledné ovládací



**OUT:**

nízká obtížnost, negunguje uložení high score

A je tu opět jedna logická hra. V Black and White, jak již sám název napovídá, půjde o souboj mezi skupinou černých a bílých kuliček. Ze to zní nějak divně? Dobrá, hned to vysvětlím.

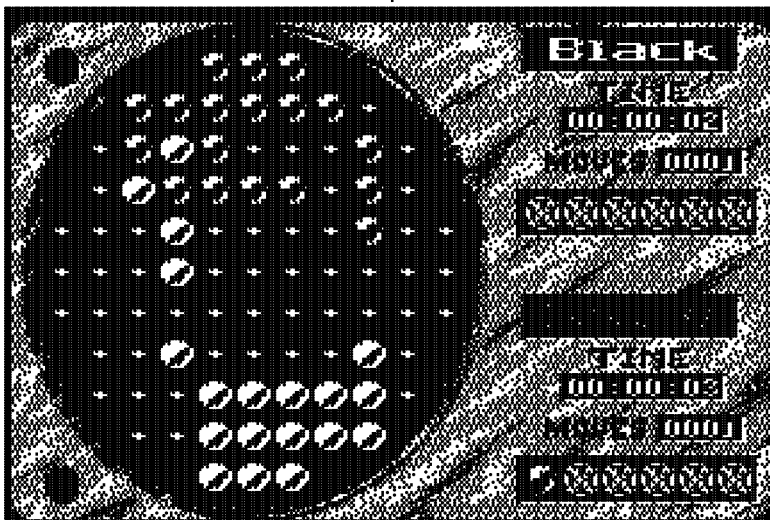
Celá hra se odehrává na kruhovém poli rozděleném na sloupce a řady. Vrchní tři řady jsou vyplněny kuličkami černými a spodní tři zabírají kuličky bílé. V případě, že hrajete proti počítači, ovládáte bílou barvu, při dvojhře si můžete vybrat.

Cílem hry je vytlačit protivníkoví z hracího pole šest kuliček. Jde to vcelku jednoduše, protože lze posunovat až čtyřmi svými kuličkami najednou

ve svislé nebo vodorovné řadě, vždy však jen o jedno políčko. Pokud posunujete např. řadou tří kuliček, můžete přetlačit protivnickovou řadu, za předpokladu, že v ní je menší počet kuliček než ve vaší a že ve směru posunu je volné místo. Posun můžete uskutečnit všemi čtyřmi směry, ať už jde o svislou nebo vodorovnou řadu. Jakmile dostanete soupeřovu kuličku mimo hrací pole, zmizí a přemístí se do schránky v pravé části obrazovky. Stejným způsobem ovšem táhne i černý a tak je dole podobná schránka i pro bílé kuličky.

Nejlepší taktikou, jak nad soupeřem vyhrát, je

asi pokusit se nejdříve rozrazit nepřítelovu skupinu, aby nemohl tvořit silné řady a zamezit mu v tlaku na vaši formaci. Pak je dobré dostat bílé kuličky co nejvíce k sobě doprostřed a postupně „oklestit“ malou skupinu černých a tlačít ji k okraji kruhu. V závislosti na stupni obtížnosti se také trochu mění i taktika protivníka, ale změna není až tak razantní.



Black and White je docela povedenou stolní logickou hrou, nabízí 10 stupňů obtížnosti, volbu mezi hudbou a zvuky. Obzvlášť ty se mi velmi líbily. Po jisté době jsem ovšem zjistil, že vyhrát nad počítačem není vůbec těžké a za pár minut jsem ho porazil i v desáté

úrovni. Možná také proto po čase Black and White omrzí, každopádně však jde o povedenou hru, neboť grafika hry je velmi pěkná a i hudební doprovod zalahodí leckterému hráčovu uchu. Trochu mě rozladila drobná chyba v programu (při nahrávání high score se stav neuložil na disketu a dioda drivu hlásila chybu), ale řekněme si na rovinu - kolik her neukládá skóre na disketu a většinou to nikdy nikomu nevadilo.

MARCUS



# Wings of Fury



**Firma:** Broderbund

**Rok:** 1990

**Délka:** 1 str.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
<b>Grafika:</b>	[Progress bar]									
<b>Zvuk:</b>	[Progress bar]									
<b>Zábava:</b>	[Progress bar]									
<b>Celk. dojem:</b>	[Progress bar]									



**IN:**

výborné ovládání, perfektní animace, detailní zpracování, rychlý loading



**OUT:**

trochu trhaný scrolling

Vyznavačům letadlových stíleček a fandům do letecké bojové techniky 2. světové války při spuštění hry Wings of Fury srdce radostí přímo zaplesá, neboť tato hra skloubuje (můj češtin si dává pořádně zabrat) oba tyto faktory. Pusťme se ale do vlastní kritiky, v tomto případě spíše pozitivní.

Hru stvořila firma známá svými animačně proslu-

lymi hrami jako Prince of Persia či dřívě vyrobená Karateka. Zuřivé letky (jak zní hra v překladu) se odehrávají koncem 2. světové války nad tichomořskými ostrovy.

Vy, jakožto pilot, ovládáte jeden z nejlepších námořních letounů té doby, stíhací bombardér Hellcat. (Zde jedna technická poznámka pro letecké maniaky: Asi jste poznali, že to, co je na obrázku, není Hellcat. Získat použitelný screenshot ze hry se mi však vůbec nepodařilo, tak jsem jej nahradil tematicky blízkou grafikou. Díky za pochopení.) Akci vidíte z boku a cílem jednotlivých misí je vždy zlikvidovat všechny vojáky ukrývající se v baráčkách na ostrovech (vyženete je jednoduše - stačí je poprášit několika bombami či raketami a pak maníky lehce pokropíte ze svého kulometu), později přibude torpédování nepřátelské lodi a honění se s japonskými

stíhačkami. Casem nepřátel přibývá a riziko, že než doletíte zpět na letadlovou loď Wasp, vyteče vám olej a vy sebou mrsknete do Pacifiku, toto riziko se přirozeně také úměrně zvyšuje.

Cím mne hra ale naprosto ohromila, je dokonalé ovládání letadla a také drobnosti, které celou akci doprovázejí. Mávání palubního technika, uchvatně

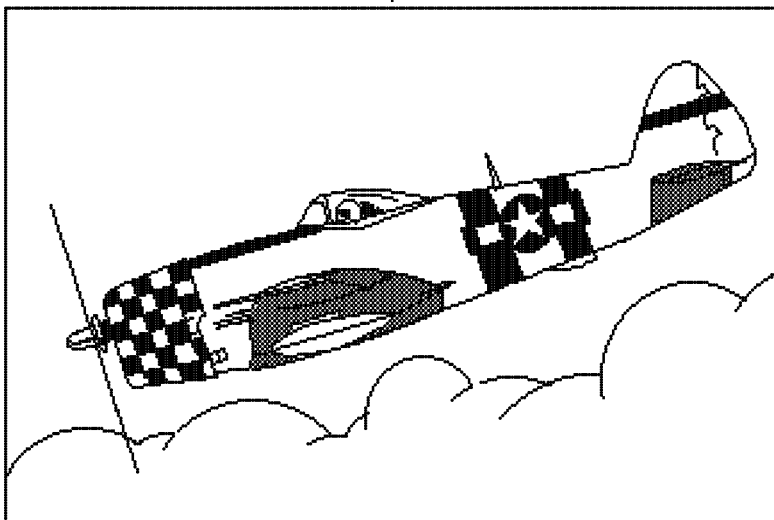
rotující bomby, výbuchy při havárii, gejzíry prachu od střelby z kanónu, které neúprosně sledují prcháající japonce či nádherné otočky vašeho stroje.

Největším zážitkem však pro mne bylo přistání na lodi, kdy musíte vystihnout přesný moment, abyste

zachytili zadním podvozkem o brzdící lana, přesně jako ve skutečnosti. Jedním slovem - božárna! Na lodi pak dorolujete na plošinu, kde je váš letoun opraven a doplněn o bomby, rakety nebo nové torpédo. Pokud během boje vyletíte příliš vysoko mimo obrazovku, celá scenerie se zmenší a vše pak máte jako na dlani.

Při plnění svých vojenských povinností nebudete muset ani dlouho čekat, neboť mise se velmi rychle nahrávají. Wings of Fury vás zaručeně přitáhnou, ať jste leteckými nadšenci, či ne.

MARCUS



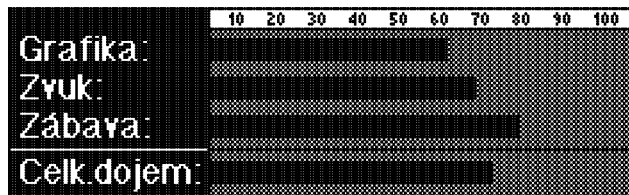
# Murder on the Miss.



Firma: Activision

Rok: 1986

Délka: 1 str.



IN:

originální zápisník, komunikace s pasažéry



OUT:

málo příkazů

Jednou ze starších a přesto velmi poutavých her firmy Activision je nepříliš známá detektivní adventure s názvem Murder on the Mississippi

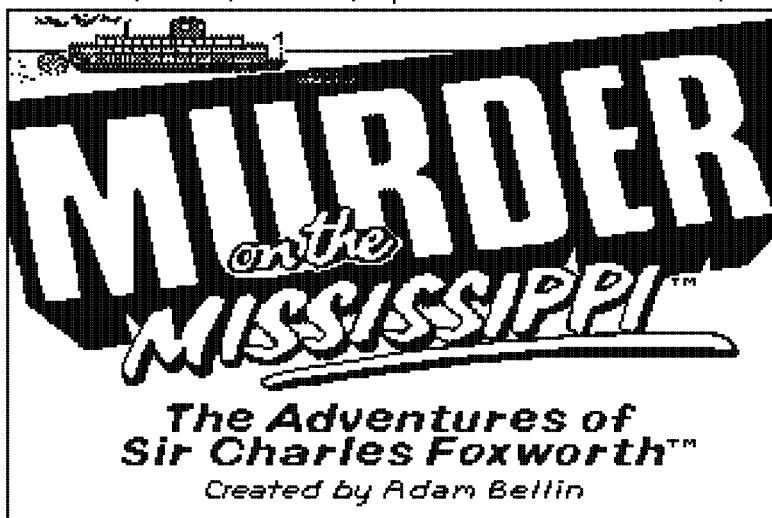
V roli Charlese Foxwortha a jeho upovídaného sluhy Regise se plavíte na starém kolesovém parníku směrem k New Orleansu a při své poklidné procházce po palubách lodi objevíte v jedné z kajut

mrtvolu neznámého muže. Vzhledem k tomu, že do cíle vaší cesty zbývá ještě několik hodin plavby, rychle se rozhodnete, že věci přijdete na kloub a zjistíte, kdo je vrahem.

Během své procházky po lodi natrefíte se svým sluhou na další

osoby, ať už jsou to pasažéři nebo posádka (kormidelník, strojník). Nerozpakujte se s nimi pořádně si pohovořit a vyslechnout jejich mínění o ostatních cestujících. Nežádka se tím dozvíte důležité věci, které povedou k odhalení celé vraždy. Zdá-li se vám některá z jejich poznámek důležitá, máte možnost použít svůj speciální deník a klíčová slova si do něj zapsat. To je řešeno velice účelným a efektním způsobem. Ze zobrazeného textu si joystickem vyberete jednotlivá slova, která pak kurzor v podobě ruky s perem pečlivě zanese do deníku. S nerozlučnou dvojicí ve

hře putujete jednotlivými kajutami parníku, komunikujete s lidmi a také prohledáváte jednotlivé předměty. Když něco najdete, Regis se poslušně zeptá, zda vzít věc s sebou nebo ji necháte na místě. Chcete-li se o příslušném předmětu něco dozvědět, opět pomůže krátký rozhovor s některou z dříve navštívených osob.



Je-li to nutné, lze požádat i o to, aby vás osoba následovala, například chcete-li ji něco ukázat atd. Nechybí tradiční uložení stavu hry na disketu a jeho opětovné nahrání, když chcete hru přerušit.

Celkově mi Murder on the Mississippi trochu připo-

mněla podobnou hru s názvem The Detective Game, i když ta byla graficky o trochu lépe provedená. Na druhou stranu „Vražda na Mississippi“ nabízí zajímavější prostředí, zcela odlišnou atmosféru a zajímavější komunikaci s lidmi. Jednotlivé scény vtipně doplňují krátké rozhovory s Regisem, který se za hlavní postavou táhne jako „páté kolo u vozu“ a také hudební motivy zapadající do atmosféry hry. Trochu mi vadil poměrně chudý výběr příkazů a tím i možných akcí, ale i bez toho je hra dobře hratelná.

MARCUS

# No Mercy



**Firma:** Twisted Minds

**Rok:** 1989

**Délka:** 1 str.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Grafika:	[Progress bar]									
Zvuk:	[Progress bar]									
Zábava:	[Progress bar]									
Celk. dojem:	[Progress bar]									



**IN:**

jednoduché ovládání, rychlost akce



**OUT:**

nízká originalita, průměrná grafika

Kdesi, kdysi, v neznámé herně...

„Heleď, poď si dát jednu Line of Fire. „Mekka“ je tady kousek za rohem a do češtiny nám zbývá ještě půl hodiny.“

„Jseš normální, myslíš, že budu trapasit na levým kulometu, kde stejně nefunguje čudl pro rakety?“

„Neboj, těch několik tanků sejmem i bez raket a lékárny ti přenechám. Tak jdem, ne?“

„Mnóó, že seš to ty, tak jo. Padáme!“ ...

Automatové hry typu „sestřel vše co se hýbe“ se brzy s úspěchem rozšířily i na malé domácí počítače,

kde sice nemohly nabídnout takovou zábavu jako v herně se samopaly v ruce (kdo to někdy zkusil, dá mi za pravdu), ale přesto si našly své příznivce i zde. Nejslavnější hrou tohoto druhu byla dnes už téměř zavátá legenda jménem Operation Wolf. S touto hrou se pokusím srovnat pozdější výtvar se stejným námětem.

No Mercy (jako všechny podobné hry) si rozhodně neklade vysoké nároky na inteligenci hráčovu. Stačí když víte, jak vypadá zaměřovač, držíte v ruce joystick a víte, po čem máte střílet (to nebude těžké zjistit - po všem co střílí po vás).

Tak, cíl hry jsme si řekli a teď něco k technickému provedení. No Mercy má celkem sedm částí plus závěr (obrázek samopalu a titulky). Jak bývá zvykem, i v této hře jde o to, abyste sestřelili daný počet nepřátel (pacifistům budiž útěchou, že jde o nebezpečné teroristy a tak jdou veškeré morální zábrany hráče stranou) a přitom přibrali dobře

mířenou trefou nějaký ten bonus navíc, neboť jde o doplňující náboje či granáty, kterých je omezené množství.

Ačkoliv však jde o hru novější, než je Operation Wolf, musím přiznat, že již není tak dobře zpracována. Graficky na mě působí No Mercy značně

podivně. Nevím, jestli je to neobvyklou volbou barev, nedokonalým vykreslením objektů a nepřátel, anebo nepřirozenou animací. Faktem zůstává také to, že jsem čekal větší originalitu a nejen prosté okopírování stejného tématu. Nějaký neotřelý nápad navíc by rozhodně nezaškodil, páni programátoři! Nicméně, hře se nedá upřít velká dynamičnost, která provází celý boj (jak už to u tohoto typu games bývá) a ta vám nedovolí vstát od počítače dříve, než celou bojovou operaci nedovedete do zdárného konce.

MARCUS

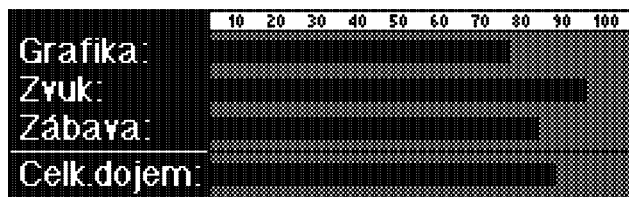


# Orb



**Firma:** Masters Design Group **Rok:** 1994

**Délka:** 1 str.



**IN:**

kvalitní zpracování, skvělé ozvučení, kódy do úrovní

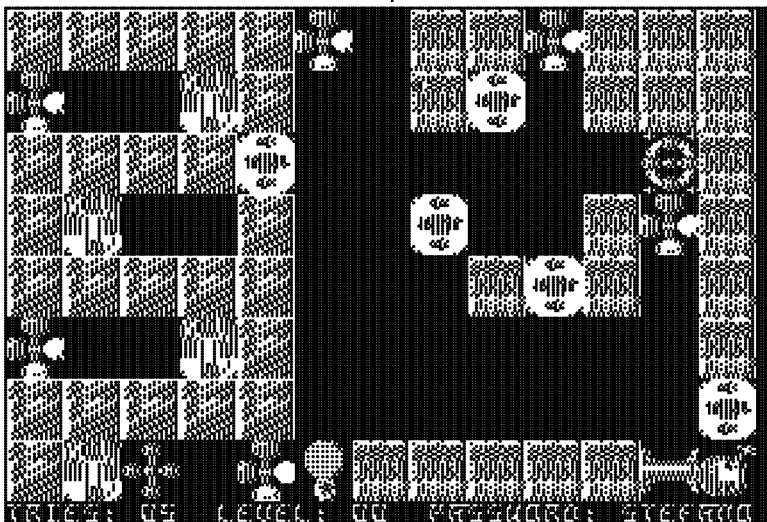


**OUT:**

žádné další volby na začátku hry (např. hudba/zvuky, obtížnost, 1/2 hráči, atd.)

Na Commodore 64 poslední dobou vzniká čím dál tím více logických her. Některé jsou opravdu kvalitní, s ostatními je to už horší. Orb si však rozhodně zaslouží zařazení do té první ze jmenovaných kategorií. I přes svou malou délku (ani ne 50 kB) pod rukama programátorů vznikl opravdový skvost mezi logickými hrami na C64.

O co však v Orbu jde? Námět je v podstatě až triviálně jednoduchý. Ničíte jakési prazvláštní tvary, řekněme jim molekuly, které mají podobu rotujících křížků o různých barvách. A to ve hře hraje velkou roli. Vyskytují se zde ještě jiné předměty - hned



po molekulách další důležitý objekt - krátké trubice. Ty mají stejnou barvu (tedy většinou) jako molekuly. A nyní přichází celá podstata věci: kurzorem lze jednotlivými molekulami pohybovat jedním směrem, dokud se o něco nezastaví (podobně jako ve hře Atomix). Narazí-li však molekula na trubici stejné barvy, oba objekty se vyruší a zmizí z obrazovky. To je cílem hry - zničit všechny molekuly a trubice.

Má to však hned několik „ale“. Jedním z problémů je setrvačnost molekul, jakmile se jednou pohybují, nedají se hned tak zastavit, dokud na

něco nenarazí. Může to být buď obyčejná zeď nebo taky žárovka (způsobí výpadek „světla“, načež trubice zmizí a vy hrajete naslepo), rotátor (vychýlí směr pohybu), odrážec (pošle molekulu zpět), měnič barvy (přebarví molekulu na jinou barvu) anebo taky bomba. Ta může být mnohdy značně nebezpečná. Při nárazu do ní molekula

zmizí, a většinou se můžete jít rovnou klouzat, protože vám přibude jedna trubka navíc a vy ji už nezníte. Ještě, že máte ve hře celkem pět pokusů, takže příště se už donutíte celý postup lépe promyslet.

Kdybych měl porovnat jednotlivé složky hry (jak bývá ve všech recenzích obvyklé), nejvíce mne asi překvapil (v pozitivním smyslu) zvuk. Graficky je Orb také hezky proveden, zřetelně vykreslené a dostatečně velké objekty, jednoduché ovládání. Ale zvuk přece jen o krůček vede. Kromě nasamplovaných zvuků při narážení molekul a explozích trubic celou hru provází hudební skladba. Ne však ledajaká. Z reproduktoru se na vás vyvalí morbidní, surové a až chemicky jedovaté techno. A řeknu vám - je to nářez. Hráčům logických her Orb rozhodně nesmí ve sbírce chybět.

MARCUS

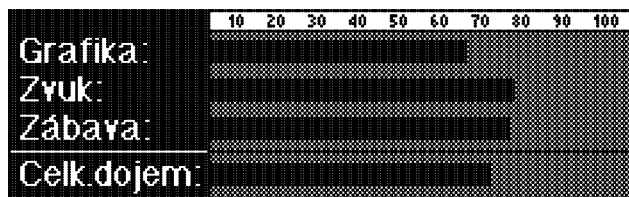
# Escape from...



**Firma:** Tengen Inc.

**Rok:** 1990

**Délka:** 1 str.



**IN:**

zajímavé 3D zpracování, poměrně dobře hratelné



**OUT:**

pomalý posun obrazu, malé postavičky, jednoduchá grafika

Escape from the Planet of the Robot Monsters (klobouk dolů vymyslet pro hru takhle dlouhý název, to se jen tak nevidí) je něco mezi arcade, akční a bludiškovou hrou vyvedenou v trojrozměrné grafice. Pokud máte po ruce přítele (v krajním případě lze odchytil i náhodné chodce z ulice), můžete se pustit do boje proti robotům i ve dvojici. Než ale zcela odběhnu od tématu, vrátím se trochu zpět.

V EFTPOTRM (tak vidíte jak lze název hry krásně zkrátit, no né?) ovládáte manika s nějakou puškou a vaším úkolem je sesbírat pokud možno co nejvíce rukojmích, kteří jsou přikováni ke zdi na různých místech ve velkém komplexu robotů. Nemusím zdůrazňovat, že vašimi ne zrovna moc vítanými společníky budou roboti a to hned několik druhů, propadliště otvírající se vždy v určitých intervalech, ale také nejrůznější bonusy, které lze nalézt rozstřílením beden, počítačů (sorry, no comment!!!), a jiných objektů válejících se v koutech místností. Jedná se o různé zvýšení energie, dočasná nesmrtnost, balíček bomb (jsou účinné, ale máte jich omezeně), nový život, nebo jen pár set bodů navíc k vašemu dosavadnímu skóre. Jedním z nejdůležitějších druhů robotů je malé

modré chodící monstrum, z něhož po „odstřelu“ zůstane jen drobný blikající krystal. Sbíráním těchto krystalků se zvyšuje ráže a účinnost vaší ručnice - poznáte to podle proužku v dolní části obrazu a také podle barvy vystřelovaných projektilů.

Cílem těchto pátracích akcí je vždy najít jakýsi teleporační výtah o kruhovém tvaru, který vás pak vždy odnese na základnu a občas také doplní tolik potřebné bomby. Jiným druhem vaší akce bude zničení gigantického robota, který se vás snaží rozšlápnout a udělat si z vás pizzu k večeři. Zabráníte tomu pouze usilovnou střelbou ze své zbraně a vrháním bomb (pokud ještě nějaké zbyly). A pak opět záchrana rukojmích a další roboti obr, znovu rukojmí a zase obr.

Escape... nepatří zrovna k těm hrám, které bych se zanicením hrál večer co večer, i když není zase tak špatně zpracovaná. Dá se poměrně dobře hrát, díky velkému množství životů a prostému ovládání. Ale chození po chodbách a střelba do robotů, kteří se kolem vás rojí ve stále větších počtech, přece jen po čase omrzí.

MARCUS



# Catalypse



Firma: Genias

Rok: 1992

Délka: 1 str.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
Grafika:	[Progress bar]									
Zvuk:	[Progress bar]									
Zábava:	[Progress bar]									
Celk. dojem:	[Progress bar]									



IN:

pěkný úvod a konec, kvalitní grafika, digitalizovaná řeč



OUT:

pouze jeden život, opakované nahrávání

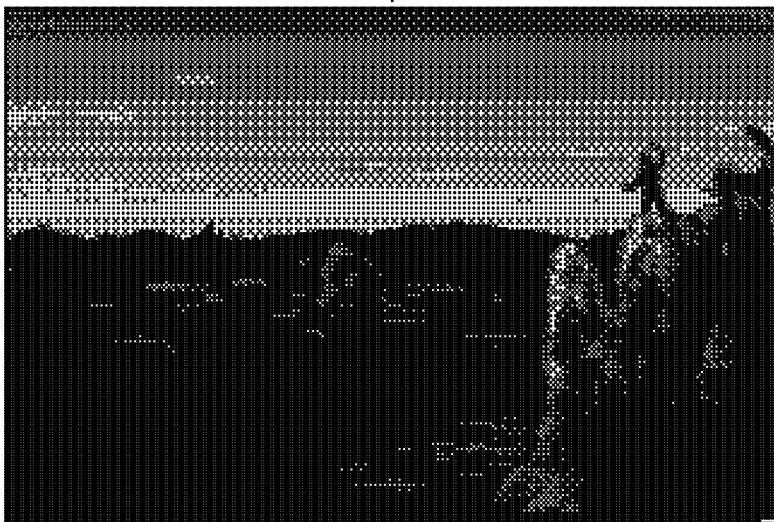
Kosmickou střílečkou toto číslo začalo a kosmickou střílečkou dnes také skončíme. Koho jsem tímto tahem odradil od četby, ať si jde třeba koupit hamburgera do stánku, ale nic jiného už s tím bohužel nenadělá.

Hry typu Katakis, Enforcer, R-Type, Turrican 2 a ostatní tohoto druhu už z dálky poznáte podle typické grafiky a koneckonců i podle zvuků a zpracování. Avšak Catalypse je poněkud jiného druhu a připomíná spíše EON nebo Hermetic.

V každém případě Catalypse nechybí dnes tak populární intro a endsequence (pro bohemisty - úvod a zakočení). Velice efektní, mnohobarevnou grafiku v úvodu ještě umocňuje zdigitalizovaná řeč (přestože trochu nesrozumitelná) a v závěru oku zalahodí pěkné animace a množství obrázků.

K vlastní hře vlastně není ani co dodat. S raketkou, kterou řídíte zleva doprava, se probijíte hordami nepřátel a kličujete mezi nepřátelskými střelami. Občas přiberete zlepšení zbraně, ochranný modul, který pak pluje nad vaší lodí a spolehlivě ničí dotykem nepřátele nalétávající shora. Na konci každé úrovně vás samozřejmě čeká souboj s nepřitelem v nadživotní velikosti a zase se letí dále.

Množství spritů, které ve hře potkáte (většinou v podobě nepřátelských strojů) je pěkně zpracovaných, což se však na druhou stranu odráží v jejich poněkud větší velikosti. Někdy dá skutečně značnou práci vyhnout se letícím objektům a nenařazít do pozadí, které se rozbíhá do všech směrů. Možná právě proto se ve hře vyskytuje dostatek



zlepšení zbraní (lasery vpřed, do boků, šikmé střely, ochrana, a pod.), které mohou v boji hodně pomoci.

Ovládání lodi je trochu těžkopádné, ale po čase si na něj zvyknete a plně se s ním sžijete. Věcí, která mě však na hře a speciálně na hře

tohoto typu zarazila, bylo to, že máte k dispozici pouze jeden život!!! Žádný jeden život s proužkem energie, který postupně ubývá. Kdepak! Sačí jedna rána nebo nešikovný náraz a už se vezete směrem k „oblíbenému“ nápisu GAME OVER. Tohle se programátorům skutečně nepovedlo. Zvláště, když se po každém ukončení života znovu nahrává úvodní titulní menu a při startu se opět táhne z diskety první level.

Přes tyto drobné chybičky je však Catalypse poměrně slušnou střílečkou, jak jistě sami uznáte.

MARCUS