

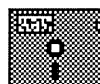
SADA HER no. 1

Název : Test Drive 2

Firma : Accolade

Rok : 1989

Délka :6 str.



Hodnocení :

(max. 5 hvězdiček)

✱ ✱ ✱ ✱

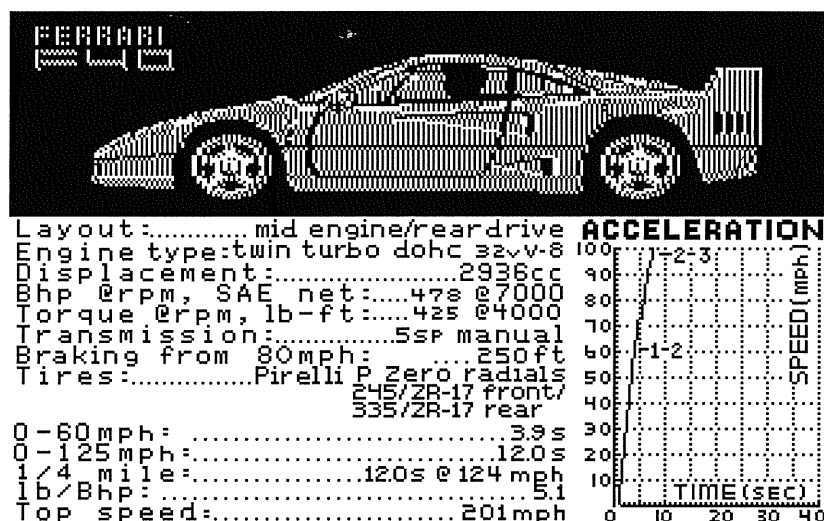
Měli jste někdy neodolatelnou chuť zasednout za volant např. takového vozu jako Ferrari F40, Porsche 911 či Lamborghini, sešlápnout plyn až k zemi a neohroženě vyjet do ulic ? Ano ? Tak právě tento sen Vám splní hra s názvem TEST DRIVE II - The Duel. Jedná se totiž o velmi dobře zpracovanou simulaci 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/. A to vše na třech oboustranně nahaných disketách. Pokud nechcete zavodit 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 znepříjemňují 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 krajín je rozdělěna na 6 - 7 částí a na konci části jste nucen zabrzdit u benzínového čerpadla. Zde Vám také pořadatel poskytne často vtipnou radu /jako třeba - myslina ty děti a ženy, které jsi mohl srazit/. Hru začínáte asi s pěti životy, přičemž za každou srážku či nabourání se počet o jeden sniží. Na druhou stranu ovšem za dojetí každé

části se 1 život
připočte. Může
Vás zařít
pronásledovat
policie a pokud jí
neujedete,
platíte pokutu.
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 !!!

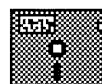
MARCUS

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.2

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 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 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. 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 přehráváním 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**



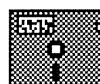
Pozn: Pokud by někdo měl kódy k této hře, zašlete je na adresu fy ARDANsoft. Jako odměnu obdržíte malé překvapení.

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.3

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, piráta či bukanýra 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 nepřítele.

V Karibské oblasti se rozhodně nebudete nudit - stále je co dělat. Od hledání pokladů ukrytých Sirem Francisem Drakem až po plundrování či rabování měst po vzoru Henryho Morgana /jehož jméno mimochodem zdobí obchodní značku Jamajského rumu/. Podobně jako tento muž můžete i Vy diskutovat o politické situaci s provinčními guvernéry, prodat pašované zboží obchodníkům, 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.



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

Vítr do plachet a šťastnou plavbu po všech sedmi mořích přeje

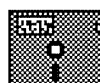
MARCUS

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

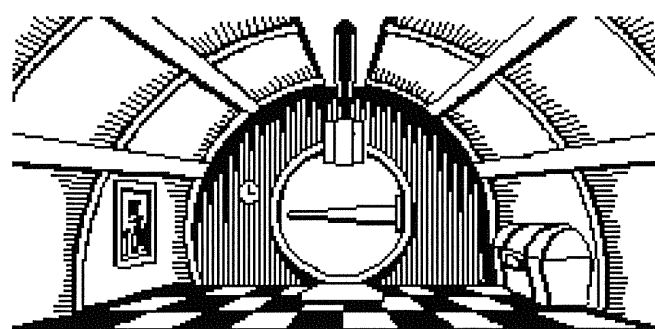
SADA HER no. 4

Název : The Hobbit
Firma : Phillip Mitchell
Rok : 1986

Délka : 2 str.



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



V jisté podzemní noře 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. 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 navíc 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.

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

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.5

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 litr).

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 řidké 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.

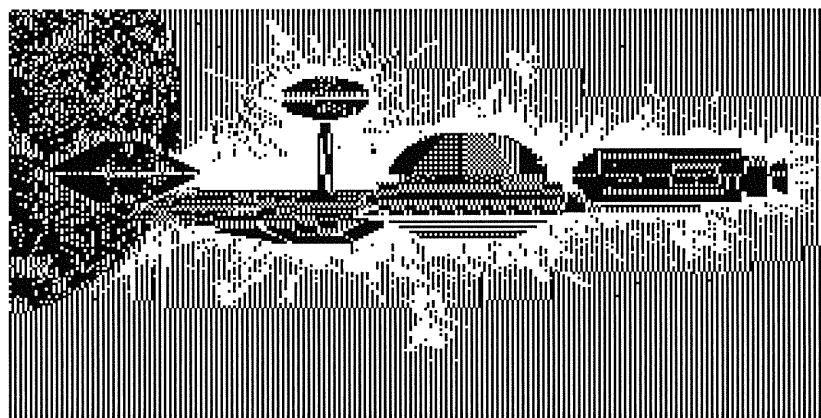
Sedativní plyn nemá delší

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. Cílem je zde zachránit poslední dva pasažéry kteří dosud unikají smrti. Není co dodat.

MARCUS



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

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.6

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. kvality pilota jsou vyznačeny 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 odvaděči 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. Výsek mapy ve kterém letíte, důležité zprávy a nakonec vektorové vyobrazení zaměřeného nepřítele s udáním jeho vzdálenosti.

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 /.

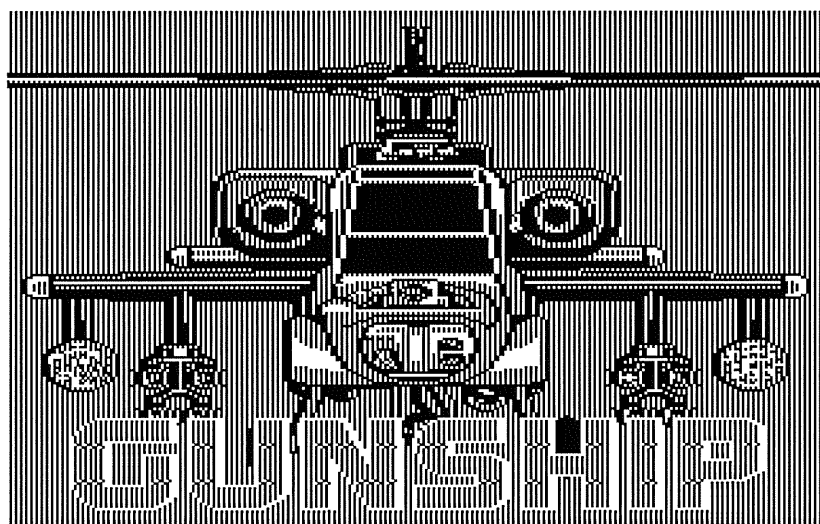
A co závěrem ? Tento program bych doporučil všem, obzvláště těm, které

zajímá létání všeho druhu. Určitě budete spokojeni.

Takže zasedněte do kokpitu svého Apache a vzhůru do nebes.

Mnoho úspěchů při plnění misí přeje

MARCUS



SADA HER no. 7

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 seč 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, nevadí. Ovšem při závodě se musíte snažit, jelikož o postupu do dalšího kola rozhodují body. Pokud

vyhrajete, můžete si poblahopřát a konečně nechat odpočinout svým k smrti znaveným rukám. Budete to stoprocentně potřebovat. Ale za to si můžete hrdě říct: jsem šampion !!!

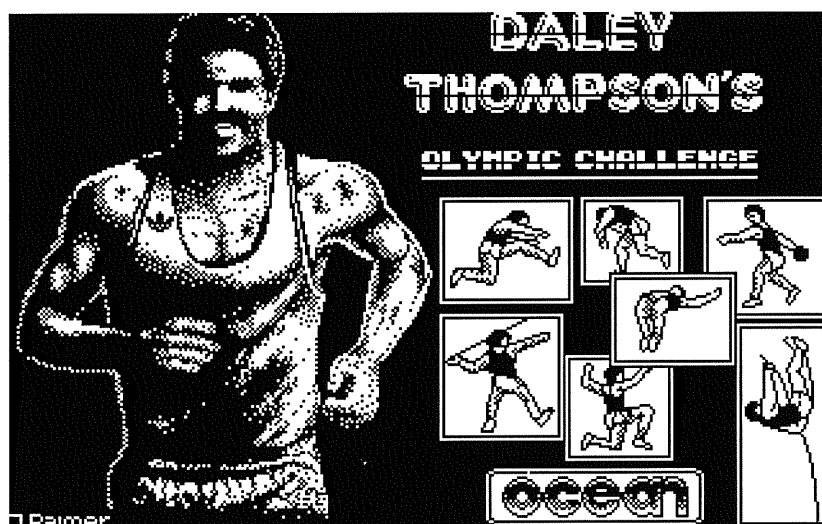
Jak jsem se již zmínil, hra má opravdu dokonalou grafiku a pohyby sportovce jsou velmi věrohodné. Pokud budete dostatečně

nešikovný, podaří se Vám při skoku do dálky 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 neplývejte, protože tuto možnost máte pouze třikrát.

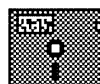
Ačkoliv sportovní hry nemám příliš v lásce, tuto jsem si zahrál vcelku rád, jednak kvůli její propracovanosti, ale také skvělé atmosféře, kterou D.T.O.C. oplývá.

MARCUS



ARDANsoft

&

Marcus*nabízí:***SADA HER no.8****Název :** Steel Thunder**Firma :** Accolade**Rok :** 1988**Délka :** 1 str.**Hodnocení :**

(max. 5 hvězdiček)

* * * *

Firma ACCOLADE se proslavila svými simulátory 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.

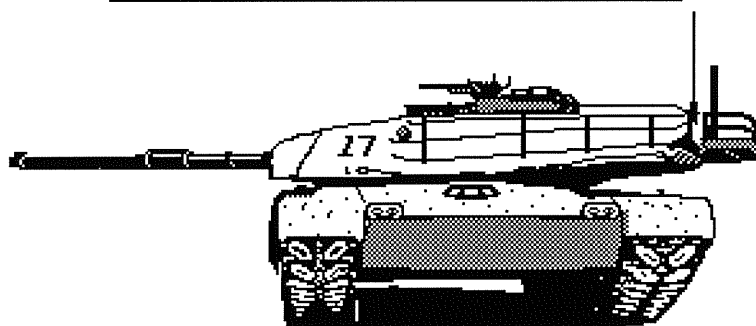
Tato simulace Vám umožňuje vyjet si do bojů se 4 typy nejmodernějších amerických tanků, počínaje od rychlopalného hybného děla M3 Bradley až po super moderní „pevnost na pásech“ zvanou M1A1 Abrams. Bojové mise plníte

zpočátku na Kubě, později v Sýrii a nakonec v (tehdy) 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, střelivo a vyjedete do boje. Na obrazovce Vás ihned uvítá nepřeborné množství páček, spínačů, tlačítek, diod a přístrojů, čímž Vám je naznačeno, že tank není žádné jednoduché

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 nejezdít 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 zakroužkován. Mapu lze vyvolat i

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.

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

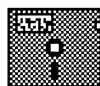
Věřím, že se Vám program bude líbit tak jako mně.
MARCUS

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 9

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) postavičkou 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 kytek sprejem, shazování prádla ze šňůry, atd.). Hra

sice neoplývá příliš vysokou originalitou, zato však je vyvážena 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 (obzvlášť 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 zdoluhavé

chození pěšky. Ale pozor, mutanti 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

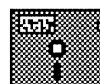


Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.10

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 trhák 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. Proč tak velký úspěch? Posuďte sami.

Ocítáte se v roli zchudlého, nicméně, 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 na planetě Lave (místní platidlo), 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

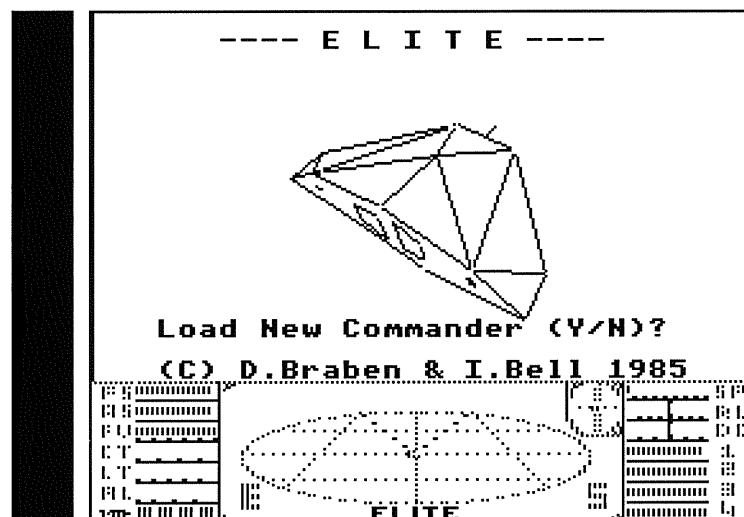
pak nemá nikdo šanci !!!

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



Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 11

Název : SWIV
Firma : Storm
Rok : 1991

Délka : 1 str.



Hodnocení :
(max. 5 hvězdiček)

* * * *

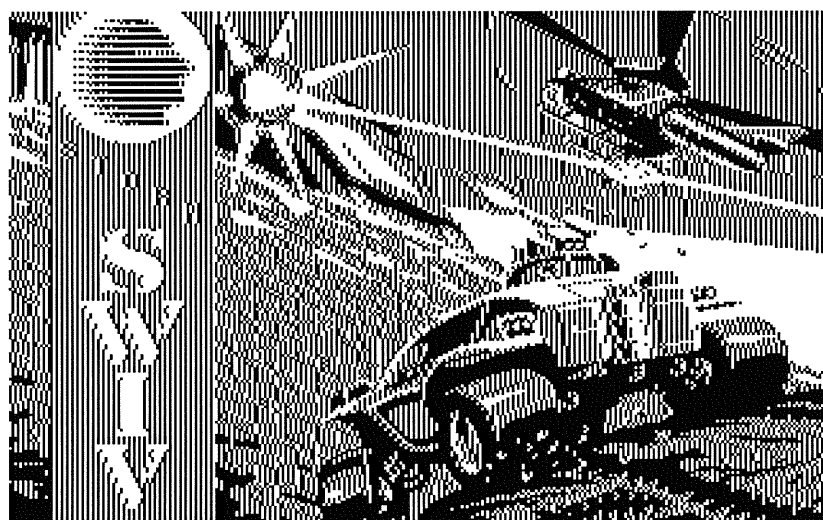
Firma Storm předvedla opravdu dobrý výkon a stvořila pro zavilé ační hráče dokonalou lahůdku - hru SWIV. Je to vlastně obdoba starší hry s názvem Silkworm (odtud název), ale tentokrát hru sledujete shora z ptačí perspektivy. Je to

vskutku dobrá zábava. Navíc je zde možnost hry ve dvou, kdy si hráči mohou nejruznějšími způsoby navzájem pomáhat. Pokud si někdo chce odpočinout od úmorného přemýšlení v textovkách, nebo

(skvělých, nicméně náročných), je tu pro něho právě SWIV. Nepotřebujete hory papíru ani litry osvěžujících tekutin. Stačí se pevně usadit, vzít do ruky joystick a mít dobrý postřeh. Boj začíná !!!

Ve hře ovládáte helikoptéru nebo jeep, to podle toho, ve kterém portu máte joystick. Samozřejmě pokud hrajete 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 nejruznější 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 začnou skládat. Po jejich zničení zůstane bublina. To je zlepšení vaší zbraně. Střelbou do ní si můžete vybrat o jaké zlepšení půjde. Někdy po cestě najdete podobnou, ale prázdnou bublinu. Máte dvě možnosti: buď si ji vezmete

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 střílíte, 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

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 12

Název : Lotus Esprit T.C.
Firma : Gremlin Graphics
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 jízdou. 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 povzbudivé, ale když si vezmete, že by jste se hned od začátku museli šfouchat 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

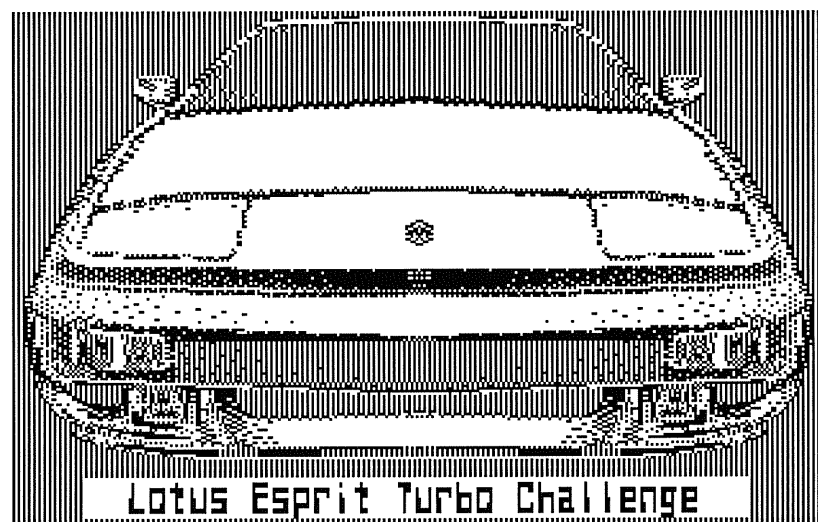
jste již ujeli. Při dvouhře je pod ním ještě jeden. Ten signalizuje situaci druhého hráče. Cílem každého kola je dojet alespoň na 10. pozici. Proto je dvouhra velmi vděčnou variantou. Stačí totiž aby dojel jeden z dvojice a do dalšího kola automaticky postupují oba hráči. Vpravo máte ukazatel rychlosti (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 klíče. Za ní je depo a tam musíte zabrzdit. Po každém závodu vidíte své 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



Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 13

Název : Golden Axe

Firma : Sega

Rok : 1990

Délka : 1 str.



Hodnocení :

(max. 5 hvězdiček)

* * *

Žlatá 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 plemen žijících na zemi. Death Adder zabil krále a jeho sličnou dceru. Jistě 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 nepřítele. 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 nepřítelům pomoci. Sem tam kolem vás proběhne malý skřítek. Nebojte se ho důkladně nakopat. Pokud se vám to podaří (jsou velmi rychlí), vypadnou mu z rance buď lahvičky pro doplnění kouzla, či kýta masa, která vám pomůže zregenerovat ztracenou



energii. Kouzlo má několik stupňů, čím více lahviček vlastníte, tím silnější bude účinek kouzla.

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

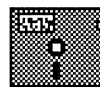
MARCUS

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.14

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

Délka : 6 str.



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

Už jste se někdy báli u počítače tak jak u horroru? Pokud ne, založte do svého dražvu 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 nahranych 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, uvidíte, že se vám budou hodit. A na závěr bych

chtěl podotknout, že kompletní popis lektvarů a jejich výrobu jsem zpracoval v dokumentu Emeldiny recepty a formule pro umění magie, který dodává firma ARDANsoft.

Hezkou zábavu vám přeje

MARCUS

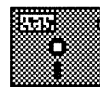


Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 15

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,

kterí se na vás sápu 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 trošku 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.

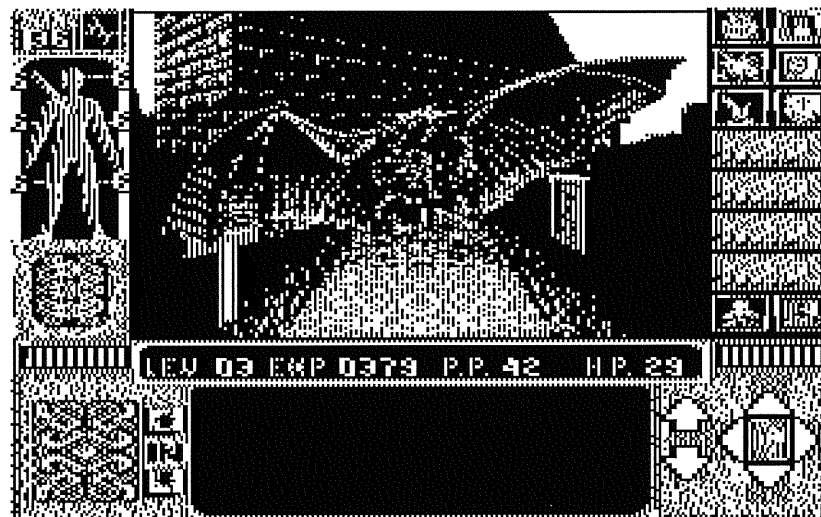
Budete se muset utkat s takovými protivníky jako upír (těch je vůbec ve hře nepočítaně a to

v nejružnějším provedení), ledový démon, čarodějnice a mnoha řadovými bytostmi jako jsou kostlivci a zombie. Rozhodně se tedy nebudete nudit.

Vaše osoba 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 vzhůru proti pekelné moci
MARCUS



Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.16

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.
 „Usmaž 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 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-bit 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:

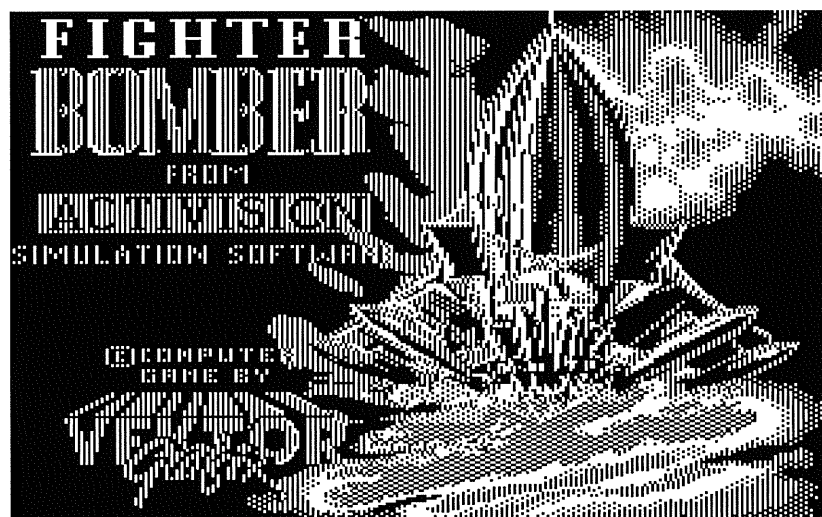
Ze začátku zapíšete své jméno, pod kterým budete létat. To se automaticky i s výsledky letu nahrává na disketu, takže není potřeba

další volné diskety. Dále máte možnost si vybrat ze 4 letadel (Tornado, F111, Mig 27, Phantom). Můžete se na něj podívat zboku nebo prohlédnout ze všech stran. Pokud chcete, počítač vám vypíše veškeré informace o tomto letadlu. Jakmile jste s výběrem spokojeni, stiskněte 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 postupně. Prohlédněte si mapu, popis mise a polohu cílů. Zbývá letoun ozbrojit a pak už

vás čeká samotná mise.

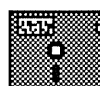
Fighter Bomber je vskutku dokonalý, i když mírně pomalejší simulátor u kterého vydržíte opravdu dlouho. Já osobně jsem splnil všechny mise až na jednu - Molestrangler. Je náročná na čas. Víte někdo, jak na ni? Poradte. MARCUS



Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 17

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



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

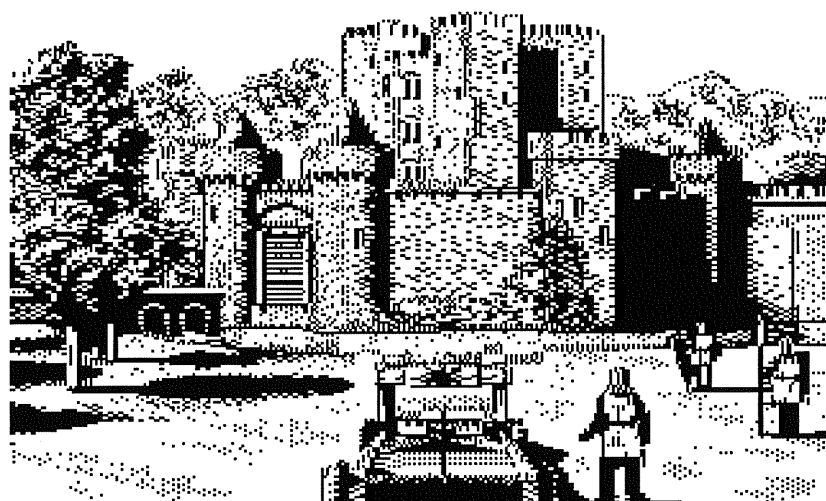
Vydejme se do dob temného středověku, kdy mezi sebou králové bojovali o moc a vládu nad územími. Tuto cestu časem vám umožní hra firmy Cinemaware, která se jmenuje Defender of the Crown - Obránce koruny. Nacházíte se ve středověké Anglii, proslulý král Richard Lví srdce právě válčí se Saracény daleko od domova a jeho království je bez

vládce. Do Anglie vtrhli Normané a usilují o nadvládu nad tímto územím. Ocítáte se v roli saského rytíře aby jste vaši zemi zachránili.

Defender of the Crown v sobě snoubí prvky strategické a akční. 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. To ovšem nejde bez peněz, které získáte každý měsíc z území, které vlastníte. 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 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. Sídli 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.

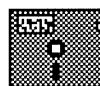
Tak vzhůru do boje za slávu Anglie. **MARCUS**

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.18

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 (což 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 nepříbyde 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. Mapy a pár rad, které vám ve hře pomohou, nabízí firma ARDANsoft na jednom z disků, ve svém katalogu GEOS programů.

Mnoho zábavy při hře přeje

MARCUS

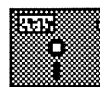


Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no.19

Název : Turrigan 2
Firma : Rainbow Arts
Rok : 1991

Délka : 2 str.



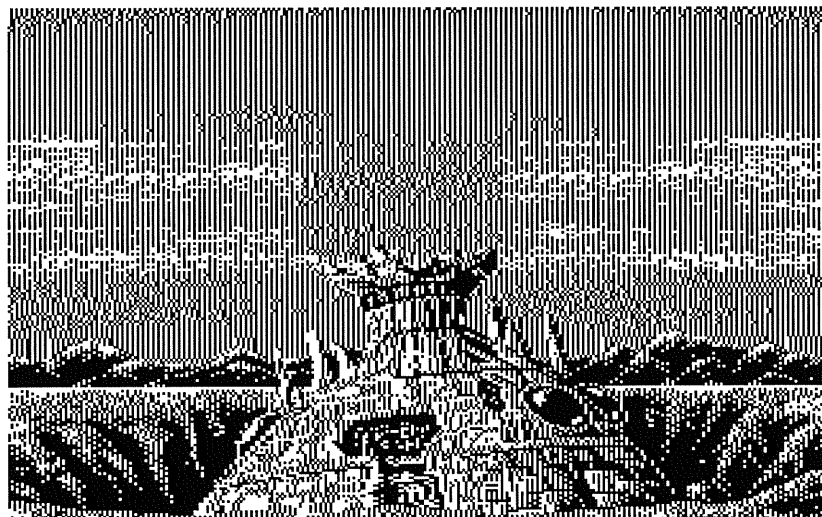
Hodnocení :
 (max. 5 hvězdiček)
 * * * * *

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. Odvažuji 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 jej svými oddanými sluhý. 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 (ale 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.

Turrigan 2 je prostě bez konkurence, je super !!!

MARCUS

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

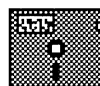
SADA HER no.20

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 brášky se zelenou kůží, střapatýma ušima, ostrými zuby a smyslem pro černý humor. Film měl pro svůj 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.

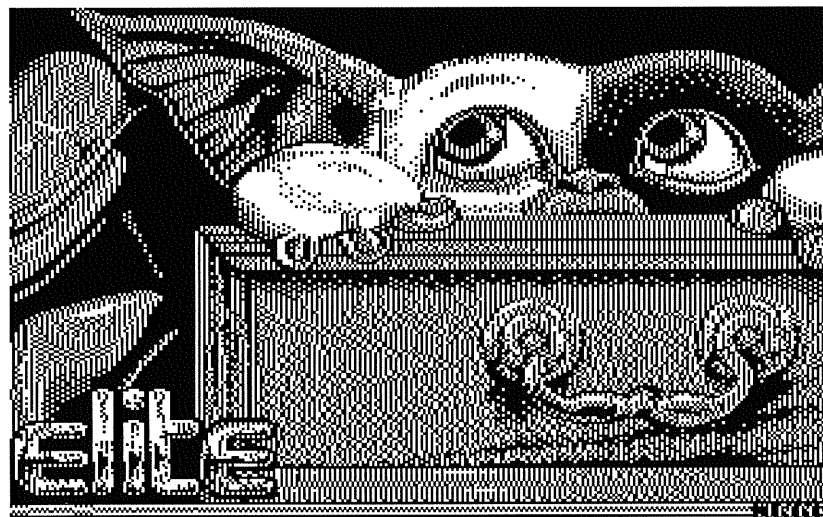
Bohužel město je sužováno příšerkami zvanými Gremlins, které - ano tušíte správně - které povstaly právě z tohoto nevinného, nic netušícího domácího mazlíčka. Gremlini se ve městě velmi rychle zabydleli a cítí se zde doslova jako doma. Sežerou na co přijdou a směle se prohánějí po ulicích na skateboardu. 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 jednoduchou, ale účinnou zbraň. Pokud budete mít štěstí, můžete nalézt i další

zbraně. Ale dávejte si pozor, nepřátelé jsou všude. A jsou 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 platí i zde pravidlo, čím lepší zbraň, tím více bublin je potřeba na její zakoupení. V každé části

hry musíte nalézt nějaký klíčový předmět, abyste mohli 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.

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

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 21

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. Miřte 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 pistolí,

jinak se s vámi nebude bavit). Jakmile si přečtete co říká, zvolte joystickem svoji odpověď. Dobře si všechny přečtěte. Ne všechny vás totiž dovedou k přátelskému rozloučení. Podaří-li se vám společníka rozzuřit, dojde k boji. V tom případě jedněte 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 !!

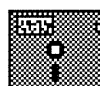
MARCUS



SADA HER no. 22

Název : Silent Service
Firma : MicroProse
Rok : 1987

Délka : 1 str.



Hodnocení :
 (max. 5 hvězdiček)

* * * *

„Huší, huší“. „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, ten kapitán, to jste vy? Tak to pardon. Já zapomněl, že ten, kdo řídí celou ponorku jste vy. 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 moho voleb, které můžete zapnout či vypnout (např. kličkování 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 strojně 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 trosek k oklamání nepřítele, nouzové vyprázdnění nádrží na vodu nebo zvětšení či zmenšení dostřelu palubního děla

(samozřejmě střilet se dá 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

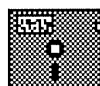
sledujte na terminálu identifikaci lodí. Nejdříve zničte ty nebezpečnější a pak se můžete dosytosti vyřadit na tankerech a jiných transportních plavidlech.

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 není lodi, která by se vám mohla rovnat.

MARCUS



SADA HER no. 23

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 jistý pan 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 hýří 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 doplňuje tak skvěle celý průběh hry.

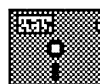


Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

SADA HER no. 24

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 neočekává 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 chvíli 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 nevtrlivá, a tak si můžete počkat na všechny titulky bez toho, aby jste se nudili.

Na počátku hry se nabízí 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.

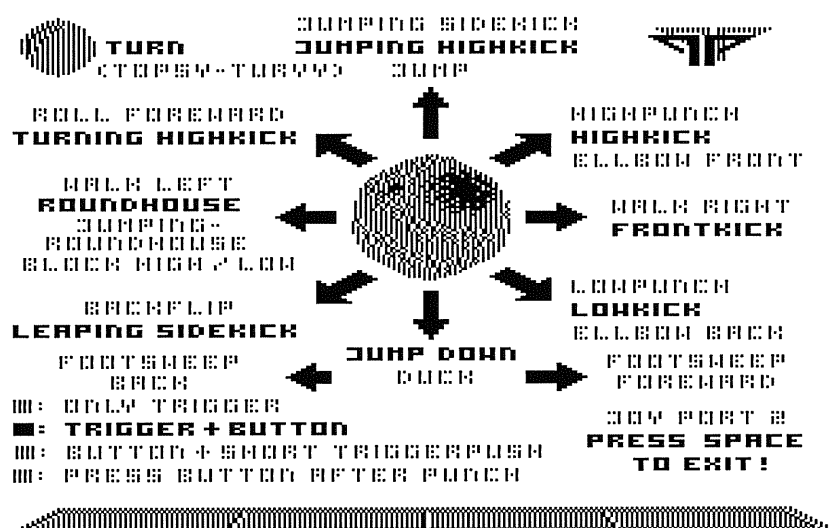
V tomto módu si lze nacvičit veškeré pohyby, chmaty a údery, které lze s karatistou provádět. A že jich není málo, to dokazuje

obrázek s vyobrazením směrů a jejich kombinacemi s tlačítkem na joysticku. Rozlišuje se zde přitom také délka držení toho kterého směru či sled mačkání směrů 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 netíhnou. Vpodstatě se Panther ničem zásadním od ostatních takových mlátiček neliší. Ale zkuste si jej zahrát ve dvojici s přítelem. Pak pookřeje i to nejzatvrzejší



SADA HER no. 25

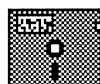
Název : Buffalo Bill's ...

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 ke 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 zapracovala, a světlo světa

spatřilo Show proslulého Buffalo Billa. Tento chlapík (mimochodem 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

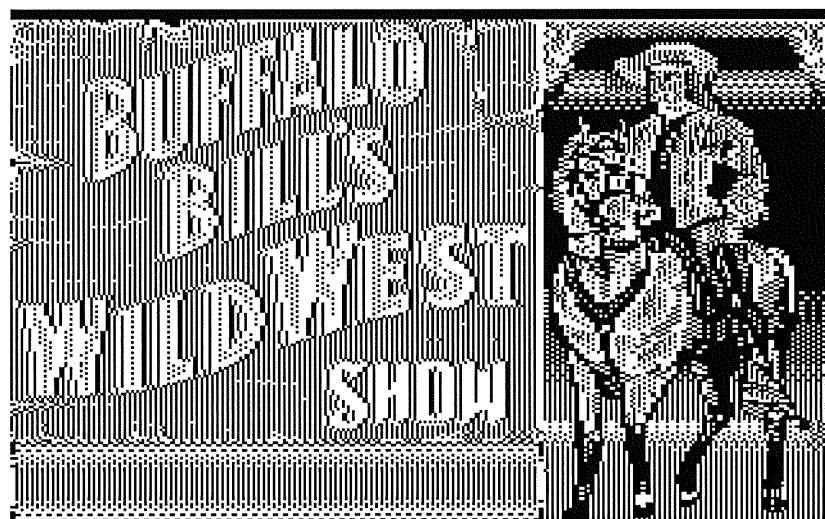
stránce grafické) disciplín kazí dost zdlouhavé nahrávání po částech. Na tom si programátoři opravdu mohli dát víc záležet. Alespoň, že si každou část můžete zopakovat po sobě v libovolném množství. Tím se dá docela dobře nacvičit.

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 kvalitám horší barevné fotografie.

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

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

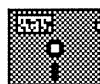
MARCUS



SADA HER no. 26

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 považuji 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 nejružnějším dovednostem. Nechybí přirozeně ovládání nejružnějších 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 nejružnějších 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

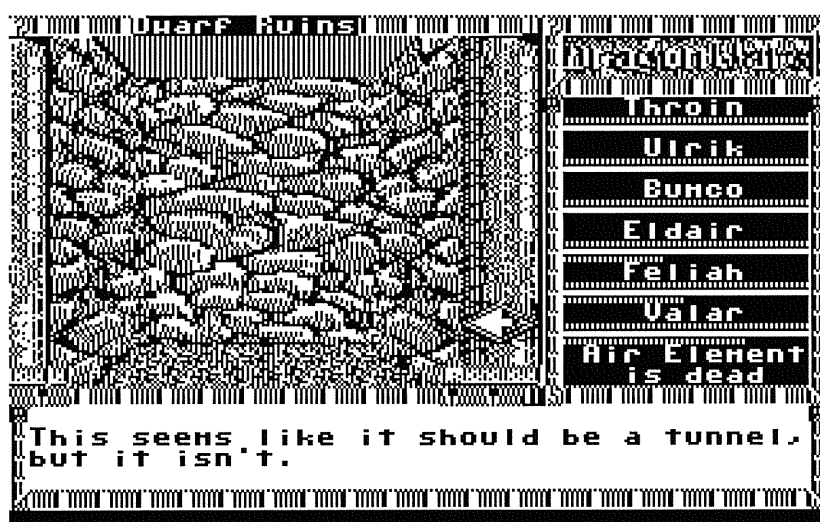
Wars skutečně příběh má. V průběhu hry se z legendy vynořují postavy jako bůh Namtar, Irkalla a zdánlivě s ničím nesouvisející místa či lidé zde dostávají svůj smysl. Vše souvisí se vším.

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 vypsání by tu zaručeně nezbylo místo. Vadí jen jedna věc. Dragon Wars je doslova prošípaná desítkami odkazů na manuál. A ty jsou dost důležité. Má-li tento manuál někdo k dispozici, přihlaste se.

MARCUS



SADA HER no. 27

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 tvého mistra 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 nevtravou hudbou a dynamický průběh hry z ní činí slušný výtvor 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

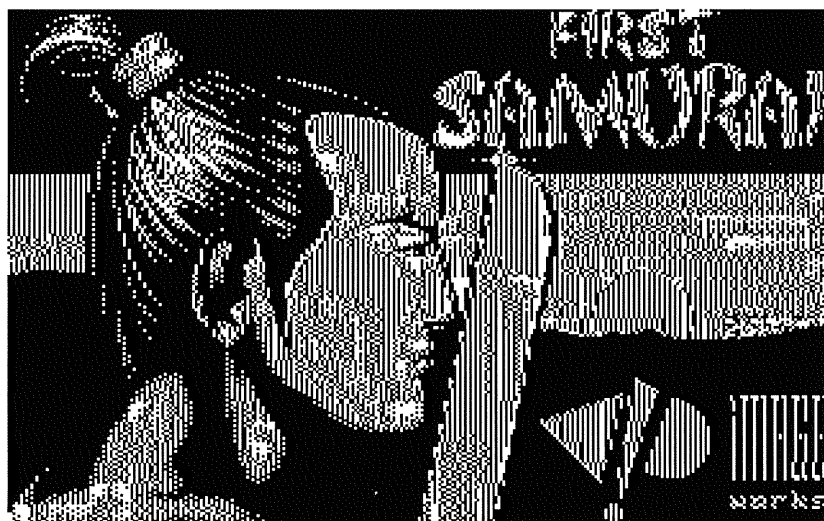
předem určený počet předmětů (v každé části jsou jiné), které ... ale to bych již napověděl příliš. Jen si na to pěkně přijďte. Zkrátka a dobře, na konci každé úrovně vás čeká boj s obzvláště odolnou potvorou, se kterou si to budete muset pěkně rozdat. K tomu vám pomůže vaše katana (pro neznalce východních

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 rozdíly 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.

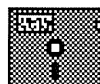
No, a na závěr jednu radu: Mále-li dost energie, používejte teleport. hrnce (podržet joy k sobě, dokud obraz neblíkne). Po ztrátě života se pak objevíte na tomto místě. **MARCUS**



SADA HER no. 28

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. kapitálu). 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 expertízy. Na výběr je celkem 6 území po celém světě a na každém z nich je nachází 24 polí. Je tedy z čeho vybírat.

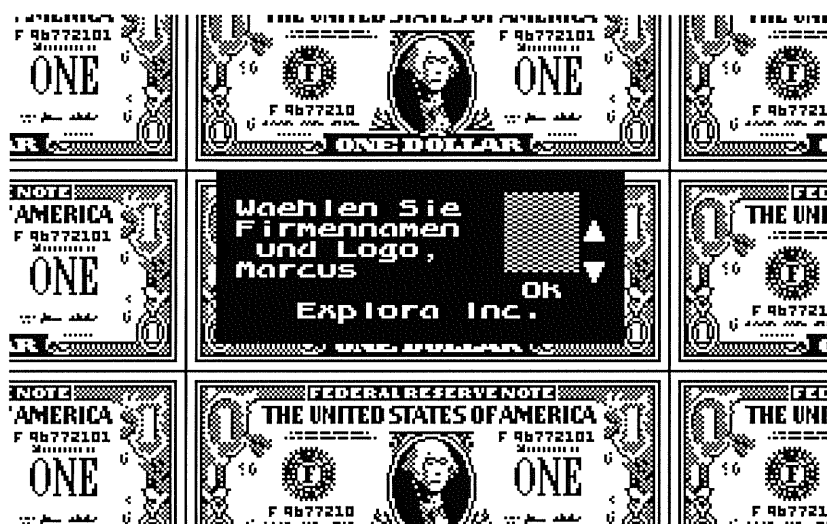
Samozřejmě, že nic neprovádíte osobně, celou činnost řídíte pohodlně z kanceláře prostřednictvím svého terminálu. Boj o zisk je ale tvrdý a proto je pro vás nachystána možnost sabotáže na území konkurenční firmy (opět několik druhů). Proti jejich sabotážím se můžete chránit najmutím detektivů. Ale

občas vzplane nějaké vaše pole i 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 pohybuje šipkou (vlastně takovou 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.

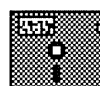
MARCUS



SADA HER no. 29

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 nejružnějšího 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

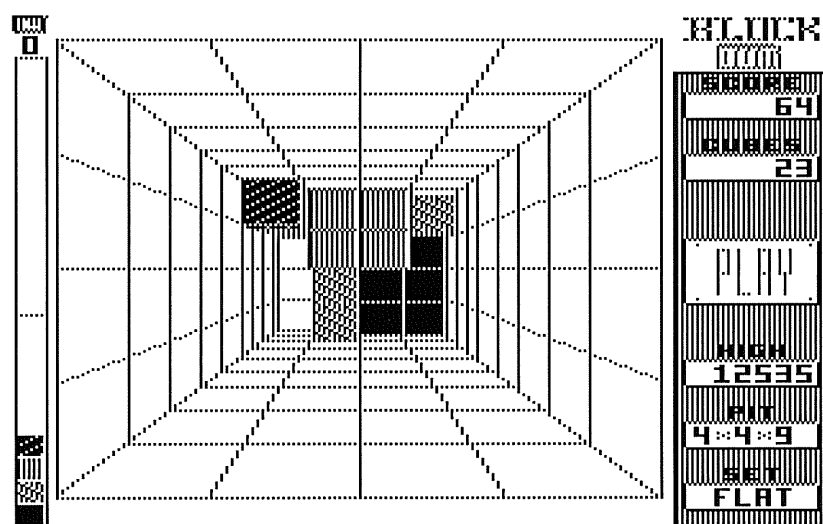
jen otáčet předmět kolem jedné osy a zasadit jej do správného místa, nýbrž se dá otáčet již kolem tří os a proto hra vyžaduje ještě bystřejší logický úsudek a bleskové reakce. S nadsázkou by se dalo snad říci, že ten, kdo v kuse hrál 6 hodin Block Out, není pak další půlhodinu schopen myslet jinak nežli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

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

Vaším úkolem je postupným otáčením tvarů 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 nádobu, 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 tvary 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 nejružnější varianty hry, můžete změnit velikosti nádoby, rychlost padajících předmětů a i složitost tvarů (to pak budete s hrou pěkně rychle hotovi).

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

MARCUS

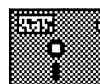
SADA HER no. 30

Název : Pool of Radiance

Délka : 8 str.

Firma : SSI, TSR

Rok : 1988



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 hlasy 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 kombinace) si sestavíte skupinu, se

kterou budete „operovat“. V průběhu hry vás čekají lité boje se stvůrami všeho druhu, ale i řešení hádanek a logických problémů. Budete procházet nejrůznějšími zeměmi a natreíte 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 správčova 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.),



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

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

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish