

no. 3

extra
bloody

ČTVRTLETNÍK PRO MAJITELE POČÍTAČŮ AMIGA

AMIGA CFP

[HTTP://AMIGA.WEBZ.CZ](http://amiga.webz.cz)

THE BLOOD OF JESUS
TAKES MY SINS
AWAY...

JOHN 1:7

JEŠTĚ VÍCE MRTVÝCH VEVEREK

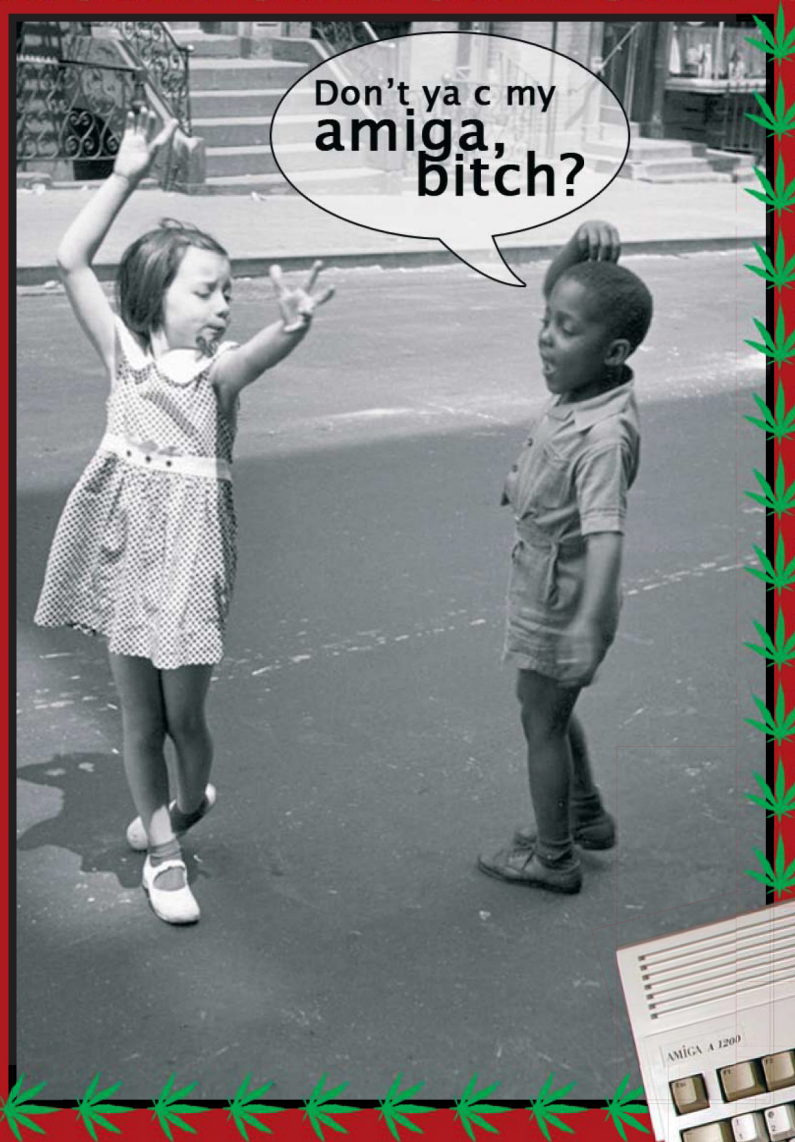
NEŽ JSTE ČEKALI!

Amiga CFP

GUARANTEED

in Czech

IDELNÝ SPECIÁL... STRAŠIDELNÝ SPECIÁL... STRAŠIDELNÝ SPECIÁL... STRAŠIDELNÝ S



Všichni ji chtějí...
...ale jen vyvolení ji mají!

Něco z redakční pošty...

Vážení přátelé,

vítáme Vás u dalšího čísla našeho bezkonkurenčního (my opravdu nemáme žádnou konkurenci... nikdo jinej není takovej cvok, aby dělal časopis pro Amigu) plátku, který navrácí naději a vzpomínky na krásná léta do mnohých srdcí. Počet stáhnutí předchozích čísel z našeho webu je neklamným důkazem toho, že o bláboly z našich hlav máte skutečně zájem... a máme z toho samozřejmě nezkrývanou radost!

Dokonce nám jedna naše milá čtenářka, která ale nechtěla být jmenována zaslala velice pěknou fotku, kterou pořídila speciálně jen pro nás. My tímto Tereze děkujeme a věříme, že v budoucnu na nás nezapomene a pošle ještě mnoho pěkných fotek, na kterých je samozřejmě nejzajímavější jejich sdělení!

Tereza přiložila i dopis, ve kterém se vyznává z platonické lásky k Misticovi a prý by s ním ráda zašla na kafe... Dopis samozřejmě Misticovi předám, ale obávám se, že Olomouc je pro něj moc daleko...

I vy ostatní samozřejmě můžete psát, ale až potom, co si toto číslo přečtete! Tak hurá do toho...



OBSAH

DARK SEED.....	4
ELVIRA.....	8
FRIGHT NIGHT.....	9
ARACHNOPHOBIA	10
NIGHT BREED.....	11
TOWER ASSAULT	12

BLOODNET.....	16
SAVAGE.....	17
JURASSIC PARK.....	20
MANIAC MANSION..	22

POVÍDKA.....	2
PROFIL.....	3

EMZAK ATTACK	6
REPORT.....	14

STORY.....	18
NOVINKY.....	23



AmigaCFP no. 3 Redakce: Danda, Mistic JOE, Raven, Smooth Grafické zpracování: Mistic JOE Korektury: Mistic JOE

E-mail: redakce@amiga.webz.cz Časopis AmigaCFP je volně šiřitelný pouze jako celek Jakékoliv úpravy nebo kopírování pouze částí časopisu je zakázáno Veškeré reklamy mají pouze ilustrativní charakter Jakékoliv domáhání se nabízených výrobků není možné Jakékoliv další redaktory samozřejmě uvítáme s otevřenou náručí.

Teplej PíSíčkář...



Robin seděl sám v pokoji a koukal do monitoru. Koukal na seznamku do sekce "on hledá jeho" a levá ruka se mu prazvláštně cukala pod stolem. Najednou se u jedné fotky zarazil... po těle se mu rozlilo blaho a pocítil pradávné kouzlo splynutí duší. Toho přece zná, to je Brěťa, s kterým si coby malý kluk hrával u babičky za stodolou na doktora. Pravá ruka začala instinktivně myši vyhledávat kontaktní údaje. Jeho pohled sklouzl k telefonímu číslu a srdce se mu rozbušilo... Ani nevnímal lehké cvaknutí za zády...

Vždycky jsem nesnášela písíčkáře. Vypadají jako mentálové a věčně ty kurvy sedí před monitorem, otravují na chatech svými výblitky o tom, jak a kde to komu nandali v nějaký debilní střilečce. Kdyby ale došlo na věc, sesypali by se jak malý děcka. Tohle jsem si říkala večer co večer, když jsem čistila svůj milovaný Glock 17, zatímco jsem musela poslouchat z horního patra nesmyslné skřeky a výstřely fiktivních zbraní. Jenže tohle nebyl obyčejnej písíčkář, tohle byl navíc buzík. Každý den si tahal domů nějakýho sobě podobnýho a když zlikvidovali i poslední nácka ve Wolfovi ET, začali okolí oblažovat zasraným teplým sténáním.



Navíc má teď v létě dvěře do bytu neustále dokořán, protože i na něj je už asi moc teplo a musí pořádně větrat... Ale dneska jsem toho už měla dost! Proč bych měla každý den děckám vysvětlovat, co se to odzhora ozývá za zvuky a proč ten pán olizuje jiné pány v průchodě? Poslední tah hadříkem, kontrola zásobníku, tiché kroky po schodech, projít předsíní, projít pokojem, natáhnout a zmáčkнуть spoušť...

Kulka opustila hlaveň a protála mozek, který si až se zpožděním začal uvědomovat, že tekoucí po obrazovce monitoru nemá šanci na přežití. Levá ruka ve smrtelné křeči sevřela úd a dopřála Robinovi poslední potěšení... Další náboj byl určen pro růžově vystylované PC, které nic netušíc spokojeně donáčítalo stránku z rubriky "on hledá jeho" s detailem Brěti...

-danda-



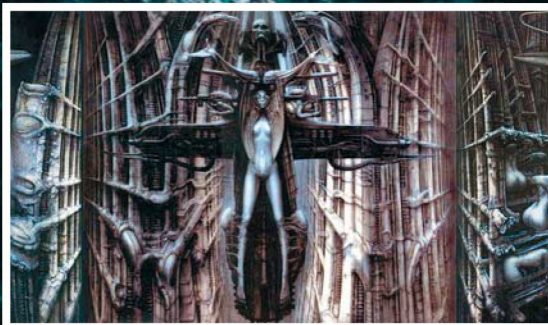
Když se řekne jméno H. R. Giger, mnozí jen nechápavě pokrčí rameny, ale určitě se najde dlouhá řádka těch, kterým přeběhne mráz po zádech. Kdyby někdo vynalezl stroj čtoucí myšlenky, ty jeho by nechtěl vidět ani ten nejotrlejší fanoušek snuffů. Kdyby jste ho požádali, aby zpodobnil peklo, nejenže by nezapoměl ani na toho nejposlednějšího raracha, ale ještě by přidal něco navíc a Satan by se při tom tloukl do hlavy, že ho to taky dávno nenapadlo.

Mistr hororových vizí se narodil roku 1940 ve Švýcarsku do rodiny nadšeného chemika (bůh ví, zda za celé jeho nadání nemohou nějaké ty pěkné výpary při nepovedených pokusech). V roce 1962 se přestěhoval do Zurichu, kde začal studovat architekturu a industriální design. A že to byl kluk činorodý, hned čtyři roky na to si stříhl první vlastní výstavu. Prozatím však maloval pouze inkoustem nebo olejovými barvami. V roce 1969 však objevil techniku zvanou airbrush a nepopsatelné hody jeho zvrácené mysli začaly. Kombinace osobitého stylu společně s surrealistickými biomechanickými vizemi mu za krátkou chvíli přinesly velké uznání. Ta pravá sláva na něj však ještě čekala.

V roce 1977 vydal svou třetí a nejznámější knihu nazvanou Necronomicon (kdo nezná a chtěl by, vřele doporučuji požívat její dary pouze za plného denního světla a večer si dát nadměrnou dávku alkoholu), které si všiml režisér Ridley Scott, akorát připravující svůj skvostný film Alien. Slovo dalo slovo a v roce 1980 už Giger třimal v ruce svého prvního Oscara za nejlepši provedení v kategorii speciálních efektů. Jeho návrh hlavního hrdiny (ne Ripleyové, toho druhého hrdiny, který je chudinka ohrožený druh a ta ženská ho nemilosrdně kosí hned ve třech pokračováních) a hlavně celého prostředí nenechal chladným nejednoho diváka, natož porotu udílející Oscary.

Nehynoucí sláva mu tím byla zajištěna a s ní i nabídky na další filmy, včetně třetího pokračování Vetřelce nebo filmu Species.

Pro nás Amigisty je však důležitý ještě z dalšího hlediště. A to hráčského. Když pomínu využití jeho návrhů ve hrách Alien (každý si doplní nějaký ten pod-



titul náležící k jeho oblíbenému pokračování), najde se skvostný kousek, na kterém se podílel sám osobně. Ano, mluvím o hře Dark Seed, jejíž recenzi najdete v tomto čísle AmigaCFP na straně 4...čili hned na té následující pro ty, co neznají číslíčka :-). Bez jeho návrhů by se patrně jednalo pouze o kvalitní textovku s mozekrvoucí obtížností. Slávě Dark Seedu vděčí Cyberdreams právě Gigerovi.

Kdo by se chtěl o Gigerovi dozvědět snad něco víc a pokusit se pochopit jeho myšlenkové pochody (nemožné, já to zkoušel a začala mě hrozně bolet hlava... a to prosím nemám IQ alieního zárodku), může tak učinit na jeho oficiálních internetových stránkách www.hrgiger.com.

Skalní fanoušci mu můžou poslat foto svých vyhřezlých orgánů...jistě ho to potěší.

-misticjoe-



Dark Seed

Dovolte, abych se Vám představil a povyprávěl svůj příběh... Jmenuji se Mike Dawson a donedávna jsem byl šéfem reklamního oddělení jedné velice úspěšné firmy - takové, kde při pohovoru musíte v přijímacím dotazníku na otázku "Potřebujete spát?" automaticky zaškrtnout NE. Teoreticky i NĚKDY, jestli tam takovou odpověď mají... Po stovkách bezesných nocí jsem se ale jednoho dne rozhodl, že se vrátím ke svému chlapeckému snu stát se spisovatelem. Nějaký specifický žánr jsem neměl určený, jen jsem věděl, že chci lidem předat něco ze své podstaty, z mých myšlenek a představ. Možná je i potěšit... V práci jsem dal výpověď a začal si hledat dům někde mimo velkoměsto. Toho ruchu jsem měl už dost, ale hlavně jsem byl přesvědčený, že při pohledu na smogový opar a při hluku policejních sirén bych asi jen těžko popisoval krásná zelená pole. Jen těžko bych mohl psát o farmáři Frankovi, jeho třech dcerách a ranči zatíženém hypotékou. Jak bych v takovém prostředí mohl do detailu popsat zpuchřelý, shnilý trám z bukového dřeva, pod kterým Frank často bude přemýšlet se silným provazem v ruce o svém údelu. Kdepak, bylo mi jasné, že budu muset daleko od civilizace. Někam, kde mě bude ze soustředění vyrušovat jenom zpěv ptáků, šum větru opírajícího se do větví statných topolů a občas pošťák nesoucí jen ty nejdůležitější psaní. Po dlouhém hledání jsem nakonec takové místo našel. Malé městečko Woodland Hills mě okouzlo svojí malebností a bodrostí starousedlíků. Jediná stopa civilizace spočívala v zaprášené nepoužívané televizi, která líně odpočívala v místní hospodě. Při první návštěvě mi přišlo, že čas se zde zastavil a jen já ho narušil jako kámen tříštící poklidnou hladinu jezera. Na nevysokém kopci byl už z dálky vidět dům, který jsem si v realitní kanceláři vyhlédl. Bylo to kouzelné sídlo, jako vystřižené ze středověkých pohádek včetně kompletního vybavení. A navíc tak levné. Původní majitel prý zemřel už před několika lety. Nenašel se žádný dědic a město nemá na jeho opravy. Okamžitě jsem se do domu zamiloval a už si představoval, kolikrát tady zachráním Franka drobnými radostmi před spácháním sebevraždy.

Konečně nastal ten den, kdy jsem podepsal smlouvu a banka převedla peníze. Ke svému domu jsem přijel až v pozdním odpoledni. Slunce před chvílí zapadlo a horizont zdobily červánky. Nemohl jsem se vynadávat. Ani nevím, jak dlouho jsem tam stál a kdy vlastně začal dovnitř stěhovat z auta své vlastní věci. Jisté je, že když jsem zapálil oheň v krbu, již byla tma. Oheň se líně protahoval po dřevěných špalcích, jakoby si chtěl dát s jejich spálením co nejvíce na čas. Jakoby chtěl dát najevo, že je změni v popel a dým až on se rozhodne. Nad krbem jsem objevil starou zaprášenou knihu, ale ničemu v ní jsem nerozuměl. Bylo to psáno jakýmsi cizím jazykem, snad švédštinou. Na každé desáté stránce byly vyobrazené divné bytosti a rukou dopsané nějaké poznámky. Sice anglicky, ale rukopis byl tak hrozný, že jsem rozluštil jen pár slov a po chvíli knihu zase odložil. Náhle na mě přišla únava. Čím víc jsem se blížil k ložnici, tím více mi těžkly nohy. Jakoby snad nějaká síla nechtěla, abych tam došel. Chtěl jsem si svléknout šaty, v kterých jsem strávil celý den, ale tělo to nedovolilo. Všechno kolem se začalo točit a já se svalil do postele...

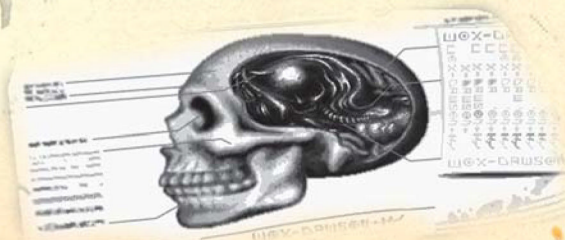
Probudil jsem se až před chvílí. Zdálo se mi něco strašlivého, to jsem od první noci v novém domě nečekal. Příšerně mě bolí hlava a nemůžu se vůbec zorientovat. Za to může určitě ten hrozný sen...



Od této chvíle je Mike ve vašich rukách. Stojí rozmrzele u postele, stěžuje si na nepříjemně živý sen, v kterém byl unesen divnými bytostmi do paralalního vesmíru známého jako Temný svět, za účelem jakéhosi experimentu. Má z něj tak trochu trauma a nepředstavitelně ho bolí hlava. Kdyby jen věděl, že to tak docela sen nebyl...



Ale to bysme předbíhali ději. Mike totiž nejdřív neví, co se s ním děje, natož aby věděl, jak z toho vybruslit. Na to budete muset během hraní přijít společně s ním. Nicméně snad můžu prozradit, že se nejedná o žádnou prkotinu. Mike má v hlavě embryo emzáka, který se na světlo našeho světa prodere během tří dnů, jestli tomu nezabráníte. A je vám snad jasné, co by takový emzák vyššího druhu mohl na nebohém lidstvu napáchat... Ano, ano... Ví, že támhle v rohu se krčí Honza s Pavlem, kteří by to moc rádi vyděli. Rozbalili by rybářské židličky na nějakém vysokém kopci, otevřeli lahváče, zapálili žváro a výsostně se bavili. Ale chlapci, uvědomte si, že každý není jako vy.





Někomu se prostě při pohledu na aliena trahajícího lidské tělo nepostaví... Takže si dejte pohov.

Nicméně něco jsme si měli říct už na začátku této recenze. Dark Seed není hra pro vemeny. Ne že byste snad s hrůzou v očích hledali kontakty na dávno zapomenuté autory, protože se nebudete schopni ani po týdnu hnout z jednoho místa, ale šedá kůra mozková dostane i tak zabrat. Navíc jako velice dobrý stresový faktor působí i omezený čas, který na záchranu lidstva máte (věc v adventurách málokdy vídaná, o to více vítaná). Navíc si své přemýšlení budete muset podle hry hezky rozdělit - na temnou a světlou stranu (necht' tě temnota provází!), přesně jak je to ve hře. Jakékoliv činy provedené v jedné realitě se automaticky promítají i do té druhé, což vede ještě k větší komplexnosti hry samotné - neexistuje, že byste třeba nějaké místo navštívili jednou, kompletně ho vybrakovali a řekli si, že sem už vůbec nemusíte. Nejenže vaše brakování zřejmě něco způsobilo v druhé realitě, ale po nějakém zásahu na straně temna se v daném místě může cokoliv změnit a přispět to ke zdárnému (nebo naopak katastrofálnímu) pokračování příběhu.

Všechno je doprovázeno kvalitní grafikou, na které se podílel mistr zvrhlých vizí, pan Giger. Někdy se dá říct, že u hry není grafika důležitá. Že hlavní je hratelnost. Ale v Dark Seedu je hratelnost s grafikou propojena stejně jako mrtvé novorozeně se svým přeživším dvojčetem. Nicméně nejedná se jen o obrazovky navržené Gigerem. I ostatní místa mají svou osobitost a jsou do nejmenšího detailu propracované. S hlavní postavou a všemi ostatními je to však trochu horší. Mike je totiž kompletně digitalizovaný a někdy prostě do okolního prostředí nezapadá. Ale to by se dalo odpustit. Co se už odpustit moc nedá je trhanost hlavní postavy při pohybu (pravda, na A1200 už skoro nic nepoznáte, ale na A500 je to bída), která kdekomu společně s použitým interlace rozlišením může přinést nejedno epileptické povyraženíčko. Digitalizace se však neomezuje jen na grafiku, i zvuky jsou poctivě nasnímané a když třeba zmáčknete tlačítko na záznamníku, vzkaz se vám začne linout z repráků.

Snad jedině bych autorům vytкнуł - nikde není upozornění, že si máte ke hraní v noci přibalit i nějaké ty plenky navíc. Nenadálé uvolňování svěračů není ničím ojedinělým...

-misticjoe-

Cyberdreams
1992, ECS

95%

Trochu větší obřízlost, ale děs, hrůza a propracovaný příběh vás chytí a nepustí!



Máš odvahu si se mnou hrát?

...brand new OS up to version 4.0...
...MC68040/40Mhz + FPU + MMU...
...up to 64 megabytes of RAM (32mb std.)
...60gb HDD capacity
...slim 16xDVD-RW
...in standard case!

Amiga diablo limited
edition



Jak přežít útok emzáka



Emzáci tu jsou, byli a budou. S tím hold nic nenaděláme... Ovšem nemusíme si od nich nechat líbit nic, co sami nechceme (samozřejmě sexuálnímu obtěžování od krásné alienky se bráníme jen tak na oko). Mezi lidmi převažují různé mýty a polopravdy, které si teď zkusíme objasnit, abyste se vyhnuli případným potížím.

1) Emzák je hodnej kluk a vezme nás na svou planetu...

Tomuhle může uvěřit snad jen blondýna po lobotomii. Každému je jasné, že emzákovi jde akorát o ošklivé pokusy, jakými je třeba rektální zavádění mozkových sond (emzák je mistr v lezení někomu do řiti a jako takový by se uchytil dozajista mezi špičkami naší politické scény). Na jeho planetě byste navíc nepřežili jedinou noc, protože jsou s ekologickými programy samozřejmě nepoměrně dále a chyběli by vám, tělu prospěšné, toxiny známé z našeho ovzduší.

2) Emzák donutí bezvěrce svým vyspělými telepatickými schopnostmi ke spolupráci...

Opět další nesmysl, který šíří slabší povahy jež strachy ztuhnou i při pohledu na našeho krtečka, jak se hrabe v kalhotkách. Pan Šedivý (nejrozšířenější to druh na naší planetě) je neduživý čajíček, výškou připomínající derivát pygmeje a velkou hlavou, která mu velice ztěžuje balanc. Dobře mířená rána pěstí ho pošle k zemi a lešenářská trubka ladně drtící jeho lebku dokonce do věčných lovišť.

3) Emzák se nezalekne žádného pozemšťana...

Ale kdeže. Země dávno není převážně neškodná a její obyvatelé už vůbec ne. Architektura nové doby vyžaduje mít místo trpaslíků v zahradě nějaká ta vypreparovaná těla alienů. To splní hned dva účely. Emzák se takovému místu vyhne obloukem, protože mu dojde, že tady mšenka nepokvete, ale hlavně je to krásný designový doplněk a o jednotlivých ulovených kouscích můžete vyprávět přátelům za dlouhých letních večerů při grilování prasátka. Navíc na to letěj ženský, který ve vás uviděj toho správného ochránce. A vo to přece de, ne?

4) Emzák umí číst vaše myšlenky...

Kardinální nesmysl. Kdyby tomu tak bylo, tak o pokusech na takovém nekulturním hovadu, jako jste vy, nikdy nebude ani přemýšlet. Zahodte proto ty alobalové čepičky, ať si nemyslí, že narazil na idiota.



5) Emzák nemá rád vodu...

To děti taky ne, ale nezabrání jim to, aby po vás v dešti házely bahno. Jestliže se tedy rozhodnete na aliena vyrazit se zahradnickou hadicí, použijte ji raději jako účinné škrtidlo. Slabší hadice můžete použít ke svázání daného kousku, kdybyste měli chuť na zabíjení o něco později. Emzákovi nevádí ani slaná voda, což potvrzují pozorování podmořských základů. Jiné to samozřejmě bude, když přidáme k H_2O ještě nějaké to písmenko... Řekněme že s H_2SO_4 si užijeme té legrace o něco více.

mistic radi:

**NEZAPOMEŇTE... KDYŽ
JDE DO TUHÉHO,
NECHTE VŠE RADĚJI NA
NAŠICH OSTRÍLENÝCH
CHLAPCÍCH Z ARMÁDY!**



Co dělat, když nás emzák už dostal?

Předně se tím nikde nechlubíme. Není nic trapnějšího, než vyprávět, jak nám emzák zkoumal genitálie nebo jak jsme se v noci do deseti počůrávali, protože nám tatínek nenechával svítit lampičku.

Jakmile se tedy emzákovi podařilo ulovit nás (dejme tomu, že jste měli slabší den) a ležíte spoutáni na chirurgickém lůžku přesvědčíme se, že jde opravdu o emzáka a ne o souseda tropického si z nás nemístnou legraci. K ověření totožnosti použijeme jednoduchý test - nashromáždíme v ústech co nejvíce slin a plivneme nejbližšímu jedinci do obličeje. Jestliže se začne okamžitě otírat víme, že to emzák nebude. Naopak pokud jiný urychleně přispěchá s baňkou na odběr vzorků, nad kterou budou následně půl hodiny vášnivě debatovat, máme problém.

Zjistíme, zda nás bytosti spoutaly opravdu pevně a opravdu nemůžeme vytáhnout ani jednu končetinu - nejlépe ruku, protože s uvolněnou nohou sice okolní šmejdy skopeme, ale to bude asi tak všechno.

Když ale neuvolníme vůbec nic (svěrače z tohoto uvolňování vynechte), musíme přejít na psychologickou hru. Začneme se živě zajímat o nástroje kolem sebe a nad každým obdivně vzdycháme. Emzáky přemůže pocit hrdosti, odpoutají vás a budou chtít provést po své lodi. Využijeme tohoto okamžiku a dáme se do likvidace. Kapacita standardní výzkumné lodi je omezená a po cca 20ti mrtvolách máme vystaráno.

**Probral jsem se zavěšený za nohy v nějaké místnosti a okolo mě je spousta dalších, stejně postižených lidí. Co dál?**

Jste pravděpodobně na zásobovací lodi společnosti KertaF™, která distribuuje po celém vesmíru chutné Homoburgery. Je jen na vás, zda se smíříte s faktem, že váš život konečně nabral smysl a bude z vás vyhlášená delikatesa nebo se z role kvičícího podsvínčete přesunete zase na vlastní nohy. K následujícímu úkonu budou nutné silné břišní svaly, ale to pro každodenně posilujícího Amigistu nebude problém. Přitáhněte se ke kotníkům a prozkoumejte závěsné zařízení. Obvykle není nijak složité. Třeba se závlačkou typu om2 si poradí i malé dítě - stačí jedním kouskem žvýkačky zaplácnout zdroj zeleného paprsku a druhým kouskem propojit modrý s červeným paprskem (pozor, nikdy nepoplést - mohli byste si ošklivě ublížit). Jakmile dopadnete na zem oprašte se, ať neděláte ostudu, posměšně si ukažte na otýle zmítající se PláCačkáře a vyrazte na průzkum. Výhodou většiny transportních lodí společnosti KertaF™ je jejich rozvržení, čili dveře napravo vedou přímo do strojovny, ty nalevo do řídicí kabiny.

Kabinu navštívte až jako druhou. Nejdřív ve strojovně musíte přetížit kapacitátor kerk6 (Made by KertaF™), což je ta fialová věc přímo před vámi. Po cestě zlikvidujte dělníky, kteří se vám budou snažit v počínání zabránit, možná si z vás budou chtít i něco ukousnout. Najděte ventil označený malým znakem připomínajícím řitní otvor a zavřete ho. Ryhle zpět do chladicí místnosti a zavřete dveře. Ozve se drobný výbuch a strojovna se zamoří jedovatými výpary. Nyní Vás při likvidaci posádky pilotní kabiny nebudou ozbrojené složky ohrožovat.

Otočte loď zpět k zemi (blikající ikona na displeji s logem Homoburgeru). Po šťastném přistání budete za hrdinu a jistě dostanete nějaký ten metál, který můžete řádně zpeněžit a propít v nejbližší hospodě. Po tom nešťastném (zřejmě jste se zapoměli identifikovat a armáda vás sestřelila jako nepřátelský objekt) se můžete alespoň utěšovat, že jste nezkončili v něčem žaludku. Tak či tak jste vyhráli.

mistic radi:

DÁVEJTE BACHA, KOHO SI BERETE DO POSTELE!

KAPAVKA BY MOHLO BÝT TO POSLEDNÍ, ČEHO SE BUDETE BÁT...



Elvira - vládkyně temnot!

Elvira - to je sen každého úchyláčka a masochisty. Nechali byste se od ní ponižovat, týrat, bičovat až do krve. Při slově "Lehni", byste roubík oslintali blahem. A až by vás trestala důtkami svázané do kozelce, pochopili byste, že nic krásnějšího na světě není. To je Elvíra, temná vládkyně všech subíků s nadměrně vyvinutým hrudníkem a pohledem, při kterém se dává i černá vdova na útěk.

Jednoho dne jí byl díky restitučním nárokům navrácen hrad po její pra-pa-pa-prababičce. Temné sídlo plné pavučin, hniloby, švábů, mechu a jiných SM trendy záležitostí. Elvíra byla holka podnikavá a ihned si uvědomila, že takovéhle doupe bude pro její věrné otroky a zvrácené představy to nejlepší. Nikdo ze sousedů už nikdy nebude volat policii kvůli hlasitému křiku, ani kapkám krve skrápějícím dětské hřiště pod okny provizorního bondage salonu. Nicméně její focusování na podnikatelský záměr podložený mnoha barevnými presentacemi v Power Pointu zastřel její mysl natolik, že si nevšimla jedné podstatné věci - hrad sebou nese prokletí a tak se jednoho krásného dne stalo, že milá Elvíra zůstala uvězněná démony a sama se stala otrokyní, což vy jakožto její věrný sluha nemůžete dopustit a vydáváte se na její záchranu.

Jedině šest správných klíčů otevře antickou truhlu, která pohltí všechny uniklé démony a duchy. Zdá se vám to jednoduché? Mohlo by být. Kdyby protivníci nebyli těžce obrnění a nepoužívali nekalá kouzla, proti kterým je dildo v análu docela příjemným zážitkem.

Cestou vás bude Elvíra navigovat hradem, který je plný pastí, nečekaných skrytých chodeb a tunelů, hlídačů a jiných překvapení. Nic není tak, jak se na první pohled zdá (nikdy nevíte, jestli za rohem nečihá opět smrt, které jste právě jen tak tak unikli), což bude velice přispívat k vaší vlastní dezorientaci a dočasnému zoufalství. A když bude nejhůř, Elvíra vás svými sladkými ručkami zase uzdraví.

Celý příběh (který jsem si pro naše účely trochu zmodernizoval) je do-

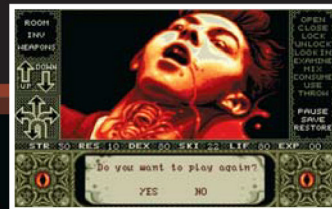
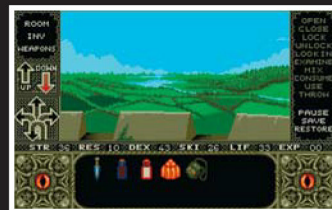
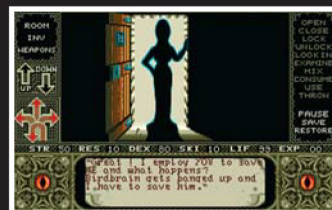
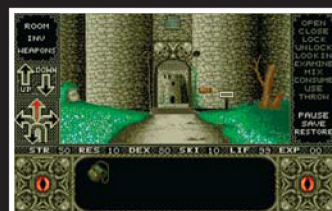
provázen stylovou grafikou a hudbou, které výborně doplňují celkovou atmosféru. Abyste se mylně nedomnívali, že jste nepřemožitelný hrdina, hned na začátku vám dá pohár hořkosti vypít až do dna banda budižkničemů a hned na to Elvíra. Do vínku od ní dostanete pár kouzel a mrňavou kudličku (kdybyste byl hodný otrok, možná by přihodila i nějaký ten granát...) a hurá do záchran.

Ovládání je velice jednoduché a zkušený pařan dungeonů s ním nebude mít žádné problémy (ostatně i ten méně zkušený, protože i boje jsou ze začátku velice primitivní a mnohdy se skládají jen z ustavičného klikání na blokovat/útočit - ovšem blokovat musíte z té správné strany). Horší to už je s úkoly a hádankami. Často si budete říkat, jak to básník asi myslí...a než si své myšlenkové pochody usměrníte, budete se válet ve smrtelných křečích. Alespoň, že si autoři dali práci s "posmrtnými" obrazovkami a tak třeba vaše hlava ladně plující v hrnci docela pobaví.

Jedna věc vám ale bude dojem ze hraní kazit určitě - prohazování disket a načítání mezi jednotlivými lokacemi. Byť jsou některé přednahrané v paměti, dá těch pět disket docela zabrat. Ani si nemůžu uvědomit, jestli je nějaký instalační script na internetu k mání, takže proti osobnímu přesvědčení doporučuji hrát Elviru v UAE a nastavit rychlost mechaniky na turbo.

Uchopte tedy myš do ruky a hurá do hraní! Přes drobné vady je Elvíra skvělou hrou, která pobaví na dlouhé dny.

-misticjoe-



Accolade / Horrorsoft 1990, ECS 78%

Bezpodmínečná záležitost nejen pro otroky! Až se dosyta vyřádíte, můžete kouknout na předlohu v podobě seriálu.



Doporučení:

Ukládejte hru, kdykoliv to jde.

Ze souboje se dá utéct (před jeho započítím), ale nejspíš dostanete nějakou ránu do zad.

Nevzdávejte to. Jestliže jste přišli na základ vyřešení problému a ono to nefunguje neznamená to, že to není správně - jen jste před tím "základem" něco ještě zapoměli udělat :-)

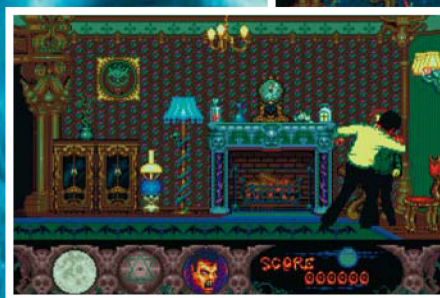
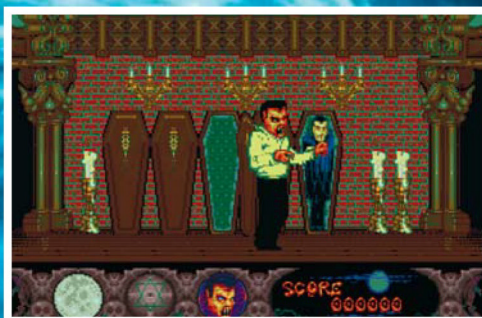
S logikou dojdete nejdál!

Fright Night - poklidná noc s upíry

Gerry Dandrige je obyčejný američan. Dlabé steaký po kilech, nesnáší zeleninu a jogging provádí zásadně v noci. Jednoho dne se rozhodl přestěhovat do poklidnějšího prostředí, kde byl měl čas na své tolik oblíbené lenošení, ale po pár dnech zjistil, že jeho sousedé pro něj a jeho zájmy nemají moc pochopení. Těžko říct, čím se jim znelíbil. Možná svým přístupem k okusování cizích šťavnatých krčků? Rušením nočního klidu? Ani on sám vlastně neví. Každopádně proti jeho odpočinku samotnému sousedé nic nenamítají, pokud se bude jednat o odpočinek věčný. A tak se musí Gerry ohánět jak jen to jde, aby vetřelce ze svého domu vyhnal.

Gerry je totiž upír. Jako takový potřebuje pravidelný přísun krve, ale hlavně co nejméně biblí, křížů a svěcené vody ve své blízkosti, čehož jsou si sousedé velice dobře vědomi. A tak patřičně vyzbrojeni všemožným upírobijským harampádím, noc co noc násilně vtrhávají do jeho domu a pokouší se připravit ho o život. Ještě že mají v USA takové skvělé zákony na ochranu vlastního života a majetku. Gerry tak může každý večer opustit svou rakev a nenechavce poctivě a naprosto legálně vysávat. Je však jasné, že sousedé nebudou do soukromé krevní banky přispívat dobrovolně.

Fright Night je smělý počín firmy Microdeal na motivy velice úspěšného filmu (v roce 1985 bylo úspěšné kde co, klidně i projevy Milouše Jakeše). Jak dobře se jim to povedlo se s odstupem času hodnotí velice špatně. Když hra vyšla, psal se rok 1988 a Amigu 500 měli jen vyvolení z vyvolených. Obrovské sprity (Gerry zabírá půlku obrazovky), digitalizované skřeky a relativně detailní grafika mohly na tehdejší dobu být revoluční. Pařan odchovaný novějšími hrami ale jen pokrčí rameny. Grafika je sice detailní (všude se válí různé serepetičky), ale snahu použít v ní co nejvíce barev ocení snad jen zhulenec. Hratelnost je pak na ještě horší úrovni. Bezduché procházení domu den po dni,



kdy je jediným Vaším úkolem vysát nevítané hosty do poslední kapky krve a vyhnout se při tom různým nástrahám, přestane po chvíli hraní bavit. Jen zarytý milovník upírů dokáže vydržet projít s hlavním hrdinou celý týden, ale osobně pochybuji, že hru kdy znovu nabootuje.

Světlé stránky se však také najdou. Jednou z nich je hudba, která výborně podbarvuje atmosféru, kterou autoři zřejmě zamýšleli. Nejedna slza ukápně, když se vrátíte do místnosti s Vaším pelíškem (stylová rakev) a začne hrát "There is no Place Like Home". Jako další bych uvedl úvodní obrazovku, která je nachlup stejná, jako motiv z filmového plakátu (snad jen méně detailnější)... Ale tím to jaksi končí. Omezený čas (na likvidaci vetřelců máte jen noc) je v pozdějších levelech iritující. Mnohdy dojedete na jeho nedostatek. Duchové a podivné ruce vylézající z podlahy se nedají zlikvidovat a vyhnout se jim je opravdu oříšek. Regenerace v místnosti s rakví trvá nepřiměřeně dlouho a prakticky nemáte šanci doplnit si během levelu plné zdraví. Nemožnost rozehranou hru uložit to zazdí kompletně.

raven-

**Microdeal
1988, OCS**

48%

Aby hlavním hrdinou byl záporák a likvidovali jste nebohé ochránce lidského zdraví, to se jen tak nevidí. Ale tady se to nepovedlo.

Arachnophobia - máme uádi pavouččí!

**Ocean / BlueSky
1991, OCS**

69%

Zprvu se budete výsostně bavit, ale po čase, i přes různá vylepšení hlavní zbraně, dojde na nudu, šed a nudu...



Pavouci jsou noční můrou nejdne mladé, nadějně slečny, mou maličkost nevyjímaje. Při pohledu na ně propadáme v křik, případně neustávající pláč. Ty odvážnější se bezhlavě vrhají po jakémkoliv předmětu, kterým by se dal nevitáný návštěvník eliminovat. Dost dobře si nedokážu představit co bych dělala, kdyby na mě vyskočil nějaký z těch, které budu mít tu čest poznat coby exterminátorka v této hře. Naštěstí je riziko reálného útoku přerostlých, zmutovaných a extrémně jedovatých osminohých potvor v našich zeměpisných šířkách minimální a tak si z tého hry odnesu minimálně nějakou tu noční můru.

Dejme se tedy do toho. Vkládám disketu do mechaniky a po krátké chvíli se na mě zubí docela pěkně udělaná úvodní obrazovka. Správně odpovídám na obrazovce s protipirátskou ochranou, kde si můžu i mimo jiné detailně prohlédnout ty malé potvory a tím se vlastně automaticky stávám kvalifikovaným hubitelem. Ihned fasuju barevně nesladěnou výbavičku a služební vůz, kterým se na nákupy ale nejedí (musí se však nechat, že ten chlápek, kterého budu ovládat, vypadá docela drsně a být pavoukem, určitě bych se bála :-)).

Tak tedy hurá do práce. Čeká mě první město a patnáct domů, které čekají na vyčištění od pavouků, kteří si tak rádi dělají hnízda v těch nejzapadlejších místnostech. Šéf mě instruoval, že v některém z

domů je schovaná pavoučí královna, což je hlavní cíl, po kterém pasu. To se mi moc nelíbí - holky by měly držet při sobě. Na druhou stranu, když se jedná o tuhle havěť... Tak tedy jo. Podíváme se, co mám k dispozici. Předně svoje vlastní nohy, kterými můžu pavouky rozdupnout. To je mi hodně blízko, ale po pár pokusech zjišťuju, že se takhle k cíli nejspíš nedostanu. Skočit na pavouka správně dá docela fušku, zvlášť když všelijak uhýbají, skáčí a provozují i jiné nekalé manévry. Pak tu máme kanystr s jedem připojený na rozstřikovací hubici. Nemá nic moc dosah, ale účinek je dobrý. Bohužel neúčinnějších plynových bombiček mám jen omezené množství, ale hodí se v případě, že je v místnosti víc pavouků, než by se dalo rozprašovačem zvládnout. Po jejich použití pochcípá všechno v dosahu bez nějaké namáhavé práce.

Prošla jsem první dům a vyslechla si nasamplované poděkování od majitele. Přesunuju se do dalšího domu a tak to půjde až do doby, než najdu v některém z nich královnu.

Musím říct, že zprvu se hra jeví docela zábavnou. Rozšlapávání pavouků je sice opravdu nebezpečné (tři kousnutí a game over), ale i povznášející. Navíc ze všeho dýchá takový cartoonovský styl a animace kladného hrdiny jsou prostě skvělé. Pozadu nezůstávají ani pavouci, kteří pohyby připomínají své živé soukmenovce. S přibývajícím časem jsem se ale začala nudit. Najdete královnu v jednom městě, posunete se do dalšího. Mezitím zlikvidujete blíže neurčený počet jejích potomků v okolních domech. A to pořád dokola. Tedy pokud neumřete a nezačnete hru hrát pěkně od začátku, protože žádný systém ukládání hra nezná.

Jak jsem už naťukla, grafika je i po těch dvaceti letech stále velice hezká a mnohdy i roztomilá. Nechybí velké množství detailů, které potěší někdy více, občas i méně - to třeba, když na vás pavouk vyskočí z převrhnutého rádia nebo květináče, případně se zachytíte do otravné pavučiny. I zvuky jsou dobré a hlavně komplet samplované.

Nebyla bych to ale já, kdybych hru nepodrobila pořádnému testu kompatibility. Musím říct, že výborně běží na všech amigách. Překvapivě ani neprotestovala ani při zkoušce s verzí ROM 0.7 :-)

-danda-



Noc již nikdy nebude stejná.

Aaron Bones je muž s vážnými problémy. Trpí maniodepresí a jeho noční můry o podzemní říši Midian mu rozhodně na vyváženém psychickém stavu také nepřidávají. Kamarády pochopitelně nemá. Jedinou oporou je mu přítelkyně Lori a psychoanalytik Dr. Decker - ten mu ovšem naslouchá jenom díky tučným částkám pravidelně zasílaným na jeho bankovní účet. Jak se má ale brzy ukázat, Bones není jenom cvok se sklony k pomočování. V blízkém okolí vzrůstá počet bestiálních vražd a Dr. Decker při jednom z sezení zjistí, že tím maniakem není nikdo jiný, než právě Bones. V krátké době to samé potvrdí i policie - už není pochyb o tom, kdo má nasvědování rozervaná těla mužů, žen a dětí. Bones se ale s nastalou situací nemůže vyrovnat, něco v něm mu říká, že to nezpůsobil on. On přece ne! Jedině, že by za tím stál někdo z Midianu! Že by někdo ovládal během nočních můr jeho mysl i vraždící končetiny. A tak se rozhodne do Midianu odebrat do té doby, dokud celé záhadě nepřijde na kloub a nezničí ty, kteří jsou schopni svou říši opustit a za pomoci takových, jako je Bones, páchat zvěrstva v našem světě.

Bonesovo "dobrodružství" začíná ve chvíli, kdy ho doktor lehce informuje o jeho vražedných sklonech. Sice si na ně nevzpomíná, ale Decker ho přesvědčí, že během hypnózy popsal všechny skutky do nejmenších detailů. Zároveň mu doktor dal podmínku, že pokud se nepřijde na policii do 24 hodin, tak je za ním dovede sám!

A teď už se hry chopí hráč a... První cesta vede do nemocnice. Samozřejmě takovej cvok, jako je Bones, rozhodně nemá vlastní přiblížovadlo a je tedy nutné si nějaké pořídit. A legální cestou to rozhodně nepůjde. Navíc policie všude rozmístila zátarasy, které slouží k jeho klidnému dopadení. Před nimi nezbyvá, než se na chvíli zamyslet, zda to nebude lepší někudy objet a nebo z důvodu nedostatku paliva risknout poškození auta při jejich prorážení.

V nemocnici je obvykle spousta pěkných setřiček s vlhkými klíny... Tady ne a tak může Bones pěkně odpočívat aniž by cokoliv rozrušovalo jeho mentální nerovnováhu. Ale jen do té doby, dokud nepřijde do jeho pokoje na návštěvu podivná persona. Nejenže mu začne vyprávět o světě, který zná ze svých nočních můr. Navíc mu ještě tvrdí, že tam mu budou všechny jeho hříchy odpuštěny a možná i přičteny k dobru. Celé vyprávění završí efektním odstraněním svého vlastního obličeje. Při útoku z nemocnice se Bones rozhodne, že Midian najde jednou pro vždy.

Nadchází opět trýznivá cesta autem směrem k hřbitovu malebně nazvaném Necropolis. Zde by totiž měl být vstup do podzemní říše Midian. Před branou má Bones na výběr z několika možností, co může udělat. Jen tak se poflakovat kolem, vstoupit na hřbitov a nebo se vydat rovnou do Midianu. Po krátké chvíli dojde na první setkání s potulujícím se obyvatelem Midianu. Pokládá Bonese za naprosto normálního jedince, vhodného k stravě plné na bílkoviny a tak si z něj pořádný kousek uhryzne. Začíná běh o vlastní maso, který ve svém důsledku nebude vyhraný. Za branami hřbitova už na něj čeká policie a jedna dobře mířená kulka...



Ale nebojte se děti, náš oblíbený masový vrah neumře. Schválně jestli si pamatujete z hodin biologie - co se stane, když Vás kousne nemrtvý? Ano! Stáváte se též nemrtvými a to Vás potom nějaká kulka nemusí ani trochu zajímat - tede, pokud Vám neprožene neurony v mozku...

V tuto chvíli se už Bones vydává na opravdovou cestu do Midianu, která bude dlouhá, náročná a hlavně - krvavá!

Vytváření interaktivních filmů (příběhů) není rozhodně lehký úkol. Pionýři v této oblasti, slavní Cinemaware, by o tom mohli vyprávět historky za dlouhých zimních večerů a ani koňská dávka tisících prostředků by posluchače nedonutila u toho vydržet. Ocean se tedy pokusil o totéž, nicméně s daleko menší vervou. Dokud jste na živu, existuje jen jedna cesta, která vede ke kýženému přesunu do Midianu. Jakékoli odchylení od ní zase vede k předčasné smrti. V podzemí se ale vše změní. Začnete prozkoumávat svět ve stylu dungeonů (přibližně) a nejednou se dostanete do nějaké hezké šarvátky. Přidejme k tomu pěknou grafiku a samplované zvuky dotvářející celekovou atmosféru a máme tu docela pěknou hru, kterou ale dohrajete jen jednou. Možná dvakrát.

-raven-

**Ocean/Impact
1990, OCS**

65%

*Milujeme autofire, milujeme autofire,
milujete autofire! God bless autofire! :-)*
Ale tak jo, randu si užijete.

Alien Breed - Tower Assault



Alien Breed je sračka největší a já mrdka na to musím psát nějakýhanc, bych se z toho posral. Takovou píčovinu sem ve svém životě snad neviděl - nikdy sem to nehrál a ani si u toho nehonil brko, jako jeden sráč vod nás ze základky, kerej pak vyprávěl o střikancích na monitoru kudy chodil. Mrdka jedna. Takovej mentál, víme? No a jako vo čem tahle sračka jako je... No story fakt jako nic moc - nějaký vesmírný zmatkymrdi v zamindrákovaný budoucnosti jako dostali zálsk na motha heavy armed základnu na nějaký zavšivený planetě. A jakože ta military outpost byla pytcho lidská (jakože tam chodili nějaký dvounohý zmetci - kdo ví, jak ta lidská odrůda, svrab na prdeli vesmíru, bude za pár století vypadat), tak to Earth government nerozhodila a poslala tam další pytcho heavy armed grupu, aby ty čuramedány zachránila.

Jenže s čím ty mozky pomazaný nepočítali bylo, že high end PC s naložovanějma Microsoft Windows Roma for Defense, tak trochu crashlo po nájedu alienů a vydalo rozkaz palebněj vžím sejmout všechno, co se nasere na oběžnou dráhu. Záchraný lodě dostaly přesný zásahy a dopadly úplně stejně, jako mentál na kriplkáře, kterýho skopnete ze schodů. Prostě příběh průhlednej jak čtrnáct dní starý chcanky. Jen mentál se teď chápne joye a začne dělat coby jedinej přeživší paseku z alienů. Normálně fakt mrtě mrdka.

Aby bylo jasný, tak sem to jako zkusil, ale ne protože bych byl nějaký vykastrovanej blondýn. Prostě jako aby tenhle výblitek byl jako vobjektivní. Všude náký trosky a těla těch chcípáků, co nerozdechali orbitální crash jako já. Vlastně já a ještě jeden mariňák, kdybych sebou měl u compu nějakýho teplýho bratra. Ale ten je mi teďka nějak úplně u prdele. Musím myslet na svůj image a kdyby mě alieni viděli s nějakým chlapem, by si mohli říct, že sem nějaká teplá kovaná buzna a ztratili by ze mě RESPECT. Po chvíli na mě udělalo pár těch vesmírnejch chrchlů nějaký bububu, tak sem jim pokropil ty držky nevymáchaný a byl klid. Pytcho, tak jednoduchou hru sem fakt ještě nehrál! Sem to kosil, jak slepej motorista babky před konzumem. Sebral nějaký karty mrtvolám, trochu toho ammo a vyhejbal se nějakým kamínkům, co padali z nebe. Easy like a hell. Fakt jako. No a hele, budova. Konečně budu mít od těch otravnejch šutrů pokoj. Du jako dovnitř. Nejsem sice žádný skvotr, ale když je v otevřeno, kdo

A pak, že nikdo nepřežil... Hele ho, šmejda vědeckýho. Za chvíli spustí autodestrukci tohohle bloku...

by vodolal. Jako hustý. Všude roztrhaný lidi, nějaký paprsky a turrety, co si nevšímaj... Co to sakra je? Maminko! To je velký jak prdel můj starý! A de to po mě! Ne, já nechci umřít!!! Jau...

Tak to by nešlo. Jako správnýmu getho vůdci nebudou nějaký emzáci trhat střeva jako nějakýmu bezcenýmu negrovi. Du pařit a pak podám report!

Vážení přátelé, milé dámy, ctění pánové, dovoluť abych se s Vámi podělil o zážitky z této bezesporu skvostné hry. Pochází ze slavného pera Teamu 17 a klade si za cíl eliminovat veškeré nepřátelské tvorstvo na vojenské základně kdesi v hlubkém vesmíru. Pravda, zpočátku se tato hra může zdát stejně bezduchou, jako tato recenze. Ale postupem času dojdete zjištění, že to není jen nějaká shoot-em-up a pořádně se zapotíte. Nejenže nalámete pár joysticků, ale i klávesnic (přesněji těch kláves, které mají ve hře nějaký smysl - dozvíte se je v úvodním menu) a možná i vazů přisedících čumilů, kteří budou vést nezapné poznámky ve smyslu "tobě to teda de... pusť mě k tomu, já to umím líp!".

poslední věta před smrtí: Pusť mě k tomu, já to umím líp...

Po krátkém briefingu se před Vámi rozprostře herní plocha. Ti všímavější jistě zaznamenají nějaké ty povahující se šikovné zásoby - strelivo, lékárničky, atd. O kousek dál leží parťák, který pád nepřežil. Pod heslem "mrtvý prd ví" mu sebereme všechno, co u sebe má a zjistíme, že k hraní hry je dobrá mapa - pomůže nám při procházení rozsáhlých exteriérů nebo interiérů, které připomínají dobře promyšlené bludiště. V každé lokaci se nějaká nachází a doporučuji ji vyhledat, jinak moc daleko nedojdete - hlavně v levelech, kde jde o čas. Další užitečnou věcíčkou jsou klíče. Ty logicky slouží k otevírání dveří a v každém interiéru se nějaké nacházejí (upustili je prchající a umírající domorodci). Nejsou sice třeba k otevření všech dveří, ale k valné většině ano, čili bacha na to, aby Vám nedošly. Některé levely si přímo zakládají na správné kombinaci cesty s omezeným množstvím klíčů. Já v jednom takovém vytuhl skoro na tři hodiny, než mi došlo, že takhle to dál nepůjde, musím nahrát starší uloženou pozici a nabrat co nejvíce klíčů v předchozích sektorech základny. V interiérech pak najdete šikovné terminály, které všeobecné šílenství našťěstí nezkolilo a dá se na nich nakoupit (kredity sbíráte zabíjením vetřelců, kradením měny mrtvolám a plněním úkolů) hodně užitečných věcí - třeba lepší zbraně, ochranná vesta nebo již jednou zmíněné klíče.

Zajímavostí u AB TA je fakt, že hru můžete projít více způsoby. Nikdo nediktuje lineární trasu, po které musíte chtít nechťit jít. Na začátku se sice můžete vrhnout ihned do útrob základny, ale taky nemusíte. Taková delší procházka na čerstvém vzduchu je též osvěžující (jen ti pidialieni jsou otravní, o palebných věžích ani nemluvě). Nějakou linii děje byste však měli zachovat. V postupu, který povede ke kýženému vítězství a zničení základny obsazené alieny (vlastně nejen jimi), Vám bude radit příruční počítač a porůznu roztroušené paměťové karty do něj určené. I tak ale podle autorů máte víc jak 276 možností, jak hru dokončit!!!

AB TA se ovšem nevyhnul otravným chybám autorů, ostatně jako mnoho her z dílny Teamu 17 (vzpomeňme na neblahé rčení, že Team 17 sice umí udělat výborné hry, ale málokdy nad nimi do hloubky přemýšlí). U hry

Zajímavosti:

Verze hry pro různé platformy se mezi sebou různí. PC verze například nemá nelineární možnost hraní.

Originální ABTA je na třech disketách, kdy je za použití speciálního formátu dosaženo až 980kB dat na jedné. Cracknutá je už na čtyřech.

Přeživší mariňáci (při hře jednoho hráče jen jeden) se jmenují Nash a Jordan.

CD32 verze má FMV intro i outro. K vidění na YouTube.

jako je tato považuji za tristní zvolený způsob ukládání hry. Ono totiž žádné není. Je použit systém kódů, což vylučuje save před nějakou kritickou situací. Takové časované destrukce pater jsou přímo osinou v zadku. Jakmile totiž nestihnete včas uniknout (a to se stane hodněkrát), nepřijdete pouze o jeden život - je jedno, kolik jich budete mít, prostě nastane Game Over a vy můžete začít nanovo (nebo od posledního obdrženého kódu). Proto doporučuji hrát hru pod WinUAE, který umí tzv. "Save states". Hodně si tím ulehčíte život, věřte mi. Na holé Amize ale nezbyvá, než trpět.

Další výtku bych měl k neustále obživujícím nepřátelům. Jestli tohle autoři pokládají za normální obtížnost, pak jsem raději ani nezkoušel tu těžkou. Střeliva není neomezeně a vrátit se do lokace s náboji na minimum v dobré víře, že už je vyčištěná a ona není. To prostě dvakrát nepotěší.

Tyto a další chyby hře ale po nějaké době rádi odpustíte, budete se kochat výbornou grafikou, skvělými zvuky a podkresovými ruchy a cukat sebou na židli při každém nenadálém zjevení nepřítele. Prostě se budete výsostně bavit. A o to jde především.

-smooth-

Team 17

1994, AGA/ECS

89%

Začátku nic moc, ale po chvíli hraní získáte tu správnou závislost! Jen ty hlídací roboty budete nenávidět.



Tenhle level je marast. Omezený počet klíčů a jen jedna cesta vede ke svobodě...



Až zničí ten poslední, budu zase utíkat. A to mě nebaví!

Běžný report ze srazu redakce

SMS od Mistica dorazila ve tři ráno. Zase nespál. Poslední dobou je nějaký divnej. Občas zavolá a jen tak vydává různé skřeky do telefonu a pak mě nutí říct, kterej z nich byl nejstrašnější. Zpráva mě rozhodně nepotěšila. Byla neděle a já si chtěl přispat. Místo toho jsem měl za úkol nabrat Ravena s Dandou a dorazit na redakční radu k Misticovi domů. Oba jsem poctivě obvolal. Raven po sdělení této radostné zprávy stichnul a ze sluchátka se ozývalo jen úpěnlivé skučení. Bral jsem to jako souhlas, že ho během půl hodiny vyzvednu.

Vyšel z baráku a se zasmušilým výrazem se blížil k autu. Automaticky si sednul dozadu a kromě pozdravu jsem z něj během cesty nedostal ani slovo. Danda čekala na smluveném místě před autobusákem a už z dálky na nás mávala. Raven na uvítanou vyloudil nesmělý úsměv a všichni tři jsme vyrazili směrem k misticovu bydlišti. Raven vytáhl z batohu placatku rumu a poctivě z ní lokal. "Neni ti nic?", zeptala se Danda a Raven jen pokrčil rameny a dál popíjel.

Když už jsme se konečně začali opět blížít k Praze, začal se Raven trást a zuřivě lovil něco v batohu. Vytáhl další placatku, tentokrát s vodkou a na ex jí vypil. Trochu mě to znervóznilo. Normálně takhle brzo nepije a tvrdej už vůbec ne. Začal nesouvisle drmolit nějaké zážitky z poslední návštěvy, kterou u Mistica absolvoval, ale Danda mu do toho skočila. "Jak ta redakční rada bude vypadat, když si takhle sřátek?", řekla s trochu vyčítavým pohledem. Raven zase jen pokrčil rameny. Ale to jsme už byli na místě.

Zvoníme jednou. Zvoníme podruhé. Z repráčku se ozývá misticova přítelkyně Jana. "To je dobře, že už jste tady. Mistic je pěkně nervní."

"Aby se neopupínkoval", kontrovala Danda a po zaznění bzučáku jsme se vydali do prvního patra. Dveře byly otevřené



a Jana nás vítala tak trochu zmoženým, ale upřímným úsměvem. "Ani se nezouvejte. Poslední dobou moc neuklízíme. Nemá to smysl...", pronesla Jana a na chvíli se její pohled zdál být tak trochu nepřítomný.

"Je u počítače?", šel jsem přímo na věc.

"Ne... Je v koupelně."

"V koupelně?"

"Jo, poslední dobou je tam pořád. Už ani nevychází ven..."

Jana otevřela dveře do koupelny a nás praštil do nosu neuvěřitelný smrad. Přiopilý Raven to nerozdýchal a pozvracel se na podlahu. Jana ho politovala a řekla, že to uklidí, ať jdeme dál. Všichni jsme si zapálili cigaretu, abysme ten nepříjemný zápach přebili. Naskytl se nám hrůzný pohled. Na třech stěnách byly zavěšené igelity potřísněné nejen krví, ale i různými jinými skvrnami, které nebylo radno blížeji identifikovat. Čtvrtá nebyla ničím chráněná a vypadala nejhůř. Na zemi leželo rozpitvané morče s vyhrzlými vnitřnostmi a k pacičkám mu vedly dráty. Uprostřed toho všeho netradičně oblečený Mistic.

"To, to, to...to měl na sobě minule.", vykotal Raven ze sebe a svalil se na zem.

"On se už ani nepřevlíká", ozvalo se za námi jen tak mimoděk.

"To je dost, že ste tady vy zmrdi! Už sem myslel, že si ze mě děláte hovno a nikdo nepřijde. Čekal sem do čtyř, že mi kurva Smoothe tu SMSku potvrdíš!", řekl Mistic chraplavým hlasem a začal připojovat dráty od morčete do provizorní zásuvky.

"Ty Misticu", začala Danda opatrně. "Jsi v pohodě?"

"Jasně že sem, kurva. Prostě je tu ideální



prostředí na makání. Chytám tu inspiraci!", skoro zakřičel a zastrčil poslední drát. Morče sebou začalo trhat a pomalu z něj začal stoupat dým. Příšerný zápach dostal nový nádech. Mistic se usmál a šáhl po foťáku. "Ještě ne, ještě ne...", mumlal si pro sebe. Najednou morčeti explodovala hlavička a Mistic začal zuřivě mačkat spoušť.

"Hele zmrdi. Přemyslel jsem, jak ten časák ještě víc opeřit. Jako aby si každej ten netovej rádoby sadista sedl na prdel. Ty recenze, co ste mi zatím dodali, stojej za hovno. Netečou z nich žádný sračky. Nikdo tam dětem nevypichuje voči, netrhá zoubky rezavejma kleštěma, nikdo tam malou Aničku nepíchá vosnatým drátem... Dokonce ani Danda nedodala ty slíbený snuffy. Kurva pořádněj snuff by to chtělo. Jako třeba nahou blondýnu, kterou trhá chapadlo vobrovský chobotnice..."

Mistic se na chvíli odmlčel a popotáhl si roušku, která mu během monologu o kousek sjela. "Jano!", proběhla náhlá změna hlasu. "Přines mi lahváče!"

Jana rychle přibíhá a nasazuje provinilý výraz. "Došly...", špitne.

"Tak na co kurva čekáš? Dojdi nějaký nakoupit. Nebudu tu sušit držku!", řve Mistic a já se nabízím, že půjdu s ní. Vyjdeme před dům a Jana mi začne popisovat misticovu proměnu. "Takovej je od té doby, co začal dělat na tom speciálním čísle. Nejdřív to bylo nevinný, dokonce mě to i bavilo, když zmizel za tím igelitem kolem přičky, nasadil si ten svůj oblek a dělal, že je masovej vrah. Pak ale, když přičku zboursal, přetahal igelity do koupelny. Začal jíst jen syrový játra a po bytě se začali objevovat různý krvavý cákance a kousky lidskejch těl. Je to hrozný, hrozný..."

Po návratu začne dávat Jana piva do lednice a já se opět psychicky připravuju na vstup do koupelny. Otevírám dveře, ale to co vidím, bych nečekal ani v nejhorším snu. Danda klečí ve spodním prádle uprostřed koupelny, nad ní stojí Mistic s dlouhým kuchyňským nožem a kolem tancuje Raven jehož výraz si nezadá s chovancem bohnické léčebny.

"Kurva, kurva! Si dobrej! Si vstrej jak žiletky

v análu. Jo!", huláka Raven a dává se do panického smíchu.

"Tak kurva sundáš tu podprdu nebo ne?", křičí Mistic.

"Ale proč?"

"Protože lidi chtěj vidět mrtvý ženský nahý. Pak je pro ně ta smrt taková přijatelnější!"

"Ale já nechci umřít!"

"Kurva nedodala si žádný pořádný snuffy a musíme čtenářům něco předhodit! Je to tvoje vina!"

"Ale já vážně nechci umřít!"

"To rozdejcháš a když ne, tak se taky hovno stane! Si v časáku nová, nikomu chybět nebudeš!"

Stojím konsternovaný z celé té scény a nemůžu se pohnout. Jen sleduju, jak si Danda pomalu sundává vrchní díl spodního prádla a následně v jejím břiše mizí celá čepel. Raven se dostává do extáze. Mistic se briskně opět chápá fotoaparátu a z Dandy s každým blýnsnutím vyprchává další decka života. Pomalu se s hrůzou v očích sklání k zemi. K té samé zemi, na kterou po jejích nohách stéká její vlastní krev. Až když padne tváří na podlahu, je Mistic spokojený a začne se zase usmívat. Pak se otočí na mě.

"Co kurva čumíš? Pod' sem, vodnes jí do auta a vodvez do nemocnice! A bacha, ať mi nezakrvácíš tu fajnovou rohožku, co máme před dveřma."

Dávám si bezmyšlenkovitě Dandu přes rameno a Jana mi otvírá dveře. "Tohle je teď u nás pořád...", ledabyle pronese a já raději přidávám do kroku...



Bloodnet - upíři a cyberpunk

atd.). No, můžete - vy musíte, jinak hru zdárně nedokončíte (to ostatně málokdo i za vydatné pomoci všemohoucího)! Takže jestli se pustíte do hraní, začíná ta pravá noční můra!

Hned v začátcích pochopíte, že se hrou není něco vpořádku. Navíc jestli se rozhodnete hrát hru z disket (12 kousků), nebudete brzy vpořádku ani vy. Dialogy hned od úvodu probíhají poněkud podivně (nemyslím ty, které určují vaši postavu, zda bude hacker, žoldák nebo lupič, ale už ty samotné herní). Autoři měli za sebou zřejmě kurzy extrémního rychločtení a nebo se jedná o nekalý vtip - ať je text jakkoliv dlouhý, bublina vydrží pouze nějakých deset - patnáct sekund. Někdy tedy nepřelouskáte ani šest řádků a už se pokračuje v příběhu dál! A toho potom z vyprávění moc nemáte.

Kapitolou samou pro sebe je potom ovládání, které může vyhovovat snad jen zvrhlému masochistovi pro nějž je největší slastí, když si může večer po práci zatloukat hřeby do dlaní a hrát si na Ježíše. Osobně musím podotknout, že větší zhůvěřilost jsem opravdu neviděl a bude hodně dlouho trvat, než si na to zvyknete. Nejenže Stark neumí sám dojít na místo, které chcete, ale on se vždy pohne jen o pár kroků ve směru kliku. Sbírání věcí a jejich ukládání do inventáře taky probíhá velice zdoluhavě. Nakonec po prvním absolvovaném boji bude prosit, aby Vás někdo vzal podrážkou po ksichtu a poslal vás tak do říše zapomnění.

Když si ale na určitá negativa ovládání a systému souborů zvyknete, překousnete statické herní obrazovky (málokdy se něco hýbe), potlačíte vnímání hudby, která s cyberpunkem opravdu nemá nic společného a hlavně si hru nainstalujete na harddisk, dočkáte se docela obstojné zábavy, prozkoumáte neuvěřitelně rozáhlý herní svět a možná nakonec zachráníte i pár duší.

-raven-

MicroProse/Gametek 68%
1994, AGA/ECS

Až překonáte počáteční nástrahy, bude se Vám líbit. Faktor děsu je spíš nižší, ale při hře z disket se diametrálně zvyšuje! :-)

Zajímavosti:

V laboratoři Transtechu lze vidět krabici s hrou F-117A.

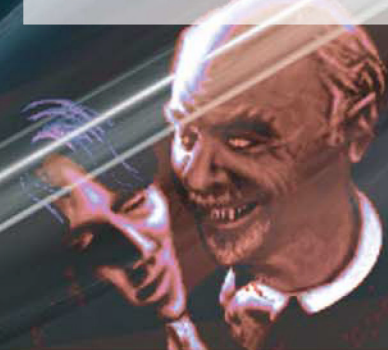
V jednom z možných subquestů můžete narazit na Elvise, stáhnout si jeho mysl a uploadovat ji do existujícího těla. Následně ho jako **silného** člena týmu využívat ke všem nekalostem.

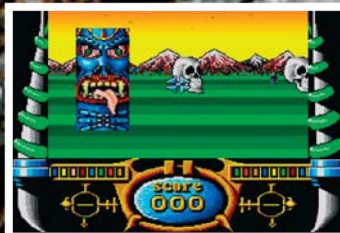
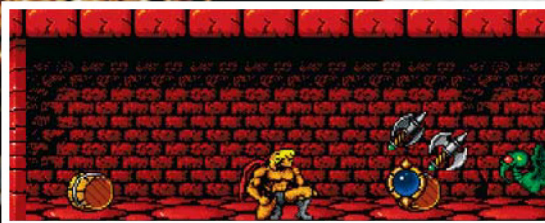
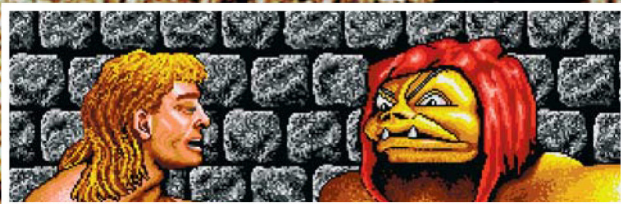
Nikdy se nikomu snad nepodařilo objevit všechny lokace a úkoly ve hře - nejsou však nutné k jejímu dokončení.

Upíři jsou věční, to ví přece každé malé dítě. Není proto divu, že se na naší planetě budou vyskytovat i v daleké budoucnosti, kdy kybernetický život a propojení mysli se stroji bude tak samozřejmé, jako dnes kupříkladu rohlík za 2,50 vč. DPH. Jak nám ukázaly dějiny, upíři jsou mrchy rozpínivé, ba přímo hamižné a výjimkou není ani náš hlavní záporák Abraham Van Helsing, který si dělá zálusk na nadvládu nad celým světem (takovej druhej Bush, no...) reálným i virtuálním...nebo alespoň nad Manhattanem.

Na druhé straně barikády stojí muž jménem Ransom Stark. Ne že by měl štít úplně čistej, to ne - občas mu hrábnou, byl i bezdomovec a nedávno se nechal okousat takovou pěknou samičkou (to, že byla seslána starkovými zaměstnavateli samozřejmě nevěděl - modelky běžně touží po geekách, že?). Jak se druhý den ráno ukázalo, nešlo zrovna o hryzance z vášně. Nicméně Stark není žádné ořezávátko a za pomoci svých mozkových implantátů a trochy té cyberspaceové nirvány něco vydrží. Takže se jedná nejen o záchranu světa, ale i vlastní vendetu vůči Van Helsingovi.

Jak už bylo nakousnuto, Bloodnet je gotickou upíří adventurou v cyberpunkovém stylu. A od toho se odvíjí i prostředí, ve kterém se odehrává. Různé úkoly, hádanky a puzzle řešíte nejen ve světě reálném, ale i v tom virtuálním, který je mnohem rozsáhlejší a sluší se říct, že i drastičtější. Hra navíc opanuje i prvky RPG, takže si na pomoc můžete najímat další bytosti (schválně se vyhýbám slovu lidi, protože to není zas tak docela pravda) podle různých vlastností a dovedností (síla, výdrž, schopnost nabourávat se do systémů, intelligence,





Co mě na hře bavilo:

Tak především hudba. Sice po čase vlezlá, ale jinak naprosto skělá. Pak snad ještě nůstálý strach ze smrti a i jakési šlechetné poslání.

Co mě nebavilo:

Neustále obživující nepřátelé a vysoká obtížnost. Navíc ze hry přímo číší fakt, že se jedná o předělávku z osmibitů (nic proti nim, ale...).

**Firebird / Probe
1989, OCS**

Až tuto hru začnete hrát, zmocní se Vás neutuchající strach, že jí nikdy nedohrajete...

59%

Danda se ponořila do temných katakomb, aby zachránila svou vysněnou Julii.

Rodiče mi vždycky říkali, že pravou lásku poznám na první pohled (setkání?) a zasáhne mne hluboko uvnitř. Marně ale přemýšlím, zda by mě donutila vrhnout se do smrdutého podsvětí, abych svého vyvoleného (případně vyvolenou, jako v této hře) zachránila. Na druhou stranu Romeo pro svou Julii podstoupil i daleko horší úskalí, tak proč se vlastně nebrodit po kolena ve slizu?

Savage je hra nejspíš pro atlety se zálibou nošení ponožek v rozkroku. Jinak si nedokážu proporce hlavního hrdiny vysvětlit (no možná je ještě pro ty, co se večer co večer cpou před televizi brambůrkama a při tom sní, jak jednou budou mít svaly hodné hollywoodského hrdiny). Hlavně pro mě, křehkou dívku, která jen zřídka říká věty "vymlátím ti zuby z drčky" bylo těžké se s postavou sžít. Malý Rambo byl poslán na důležitou misi do tajného hradu a až pozdě zjistil, že se vlastně jedná o léčku. Zlý záporák mu mezitím, co bloudil a bloudil hradem, unesl jeho vytouženou lásku (a nejspíš jí taky przní dlouho do noci), což rozhodně nemůže nechat jen tak. Bohužel je jeho orientační smysl horší než můj a tak se mu povedlo zalézt do jedné místnosti, kde za ním zaklaply dveře a už nemohl nikam. Naštěstí jeho věrný mazlík, orel (nebo, co to je za ptáka) oplýval inteligencí daleko vyšší a rozhodl se nebohému pánickovi pomoci. Toť strohý průřez hrou.

Savage se skládá ze tří separátních částí. První by se dala nazvat labyrintem, kdy se hrdina protlouká skrze různé nepřátele. Především duchy, skřety a jiná odporná zjevení. Po cestě může sbírat různé užitečné věcíčky, jako zbraně, extra energii, pozlátka, atd. která vypadávají ze zabitých nepřátel. V druhé se přemístíte na místo zvané Údolí smrti (jak patetické). Nevkusná hrouda na vředu pařanského hemeroidu ve 3D zpracování, kde o smrt není nouze a na její dohrání jsem opravdu neměla nervy. Po jejím dokončení (bůh s Vámi) se ocitnete v úrovni třetí. Ta rozhodně není určena ochráncům zvířat, protože hrdina zde zneužije svého ptáka (teda na co vy hned nemyslíte) - věrného orla, aby mu pomohl ze šlamastiky, do které se dostal. Ptáček není ničím a nikým šetřen, nehledě na fakt, že se dozajista jedná o ohrožený druh. Nutno podotknout, že level 2 i 3 si můžete dát bez toho, že byste dohráli jakýkoliv předchozí. Jedinou nevýhodou je to, že při tomto postupu máte do dán do vínku pouze jeden život a to je sakra málo. Hra je totiž (alespoň mě tak přišla, ale věřte holce) neuvěřitelně náročná na postřeh a zručné kvedlání s joystickem - umírá se rychle a překvapivě lehce.

Celkově jsem si hru ale docela užívala. Pominu-li, že jsem bojovala za záchranu nějaké ženské... Hudba je docela pěkná, ale po čase se začne nepříjemně zarývat do uší. Naštěstí se dá vypnout a ponechat pouze zvukové efekty, které jsou neméně dobré, ale ne zas tolik otravné. Grafika je na slušné úrovni, ale z Amigy rozhodně neždíme maximum. A po krátkém tréninku se i o té hrátelnosti dá mluvit. Tak co chcete víc? Neotravujte mě tu, děte si hrát a já si ještě něco dopíšu... Tak co to bylo? Jo! Čtvrtka másla, deset rohlíků, dvě přesnídávky, půl kila hovězího...

-danda-

Vlak Beznaděje

Kdysi dávno, tak dávno, že snad můžu uvěřit, že se to kdy stalo, sedl jsem si k počítači a z mě už dnes neznámých pohnutek, začal psát knihu. Knihu, která je příběhem několika lidí, dvou bezvýznamných planet, relativity časoprostoru a jedné naprosto trapné události, která narušila chod našich dějin kdysi dávno v minulosti a dala nám zapomenout na vše, co jsme do té doby znali...

-misticjoe-



Kapitola první - Restaurace u Edny

Právě jsem se probudil za nechutného zvuku čehosi, co si říká hudba. Právě ona mě každé ráno budila linouc se z apliónů umístěných vysoko nad městem. Byl čas jít do práce a ostatně jako každý den tento čas znamenal půl páté ráno. Ospale jsem přešel do koupelny a podíval se do zrcadla. Pohled na neoholenou, vráscitou tvář mi napovídal dvě věci. Jednak, že bych se mohl konečně oholit a druhak, že už mi je něco přes třicet a tím pádem mi nezbývá moc času do kremace. Promnul jsem si oči a obličej opláchl rezavou vodou, která se z vodovodu drala na svět jako nějaká bahnitá břecha. Matně jsem si začínal vzpomínat, že cestou domů jsem přibral společnost. "Ale kde je?", proběhlo mi hlavou a v zrcadle jsem začal zkoumat obyvák za mnou. Kalhotky...prázdný gauč...zvadlá kytky...puštěná televize...sliz na zemi...stůl a na něm flaška, plnej popelník a nějaký chipsy kolem...ohořelý záclony. To bylo všechno, co jsem z této pozice zaregistroval. Odkopl jsem mrtvou krysu od záchoda abych udělal svoji potřebu. Ve vaně začal bublat odtok. To se stává, když se ta tlustá megera nademnou koupe a pak ty všechny sračky vypustí do potrubí - ucpe se a všechny následný pokusy o odvod vody do kanalizace jsou naprosto negativní. Na mysli mi pořád vyvstávala otázka, kde je kruci ta ženská. Z přemýšlení mě vyrušil jakýsi řev a cosi velkého, co letělo světlíkem směrem dolů. Podle toho, že řev utichl s tupým zvukem značícím dopad, moje smysly usoudili, že více starostí se sousedkou nebude. Konečně se její mentálně retardované manželé rozhoupal k tomu, aby jí zabíli. Úleva jakou jsem v tu chvíli měl ale nebyla jen z pocitu, že tu krávu už nikdy neuvidím. Spláchl jsem a všechny chcanky vytekly dírou v potrubí, kterou se už dva měsíce nikdo nenamáhal opravit - do světlíku. Mé kroky nyní směřovaly do obývacího pokoje.

Očima jsem spočinul na roztrhaném těle oné dívky. Břicho měla, jak kdyby jí někdo provedl hodně velké císařské řez. "Že bych za to mohl já?", proběhlo mi hlavou. Přemýšlet nad odpovědí mě však nenaplnovalo pocitem uspokojení a tak jsem zbytky jejího těla posbíral ze země a vyhodil je oknem na dvůr. Se zbytky střev na koberci si poradil už automatický vysavač a já mezitím zavedl své tělo do kuchyně. Jen matně mi v hlavě probíhala myšlenka, že vlastně sleduju jakousi slizkou stopu,



kteřá začínala už u onoho těla. Zatímco jsem probíral ledničku, můj mozek se snažil spojit sliz s něčím, co mi přijde známé...slimák...né...ambra...možná...ale kde by jí vzala tolik...Krek...momet...Krek! Zabouchl jsem ledničku a rychle našel něco, čím bych toho parchanta mohl zabít. Fakt, že už se vylihl mě sice uklidňoval, ale představa, že mi teď někde v bejváku klade další parchantíky se mi ani za mák nelíbil. Krek je zajímavý zvířátko. Je to jeden z následků projektu, který tu probíhal před dvaceti lety. Genetičtí inženýři se tehdy pokoušeli o vytvoření fungl nových ras živočichů za pomoci nám známých zvířat a bakterií nalezených hluboko v ledu na Marsu. Krek, jak ho pojmenovali, se rozmnožuje velmi nebohulibým způsobem. Nejdříve naklade vajíčka, z kterých se vylihnou takový malý potvůrky. Ty se zavrtají do těla jakéhokoliv savce a tam vesele rostou, dokud nedosáhnou věku, kdy oni sami můžou mít potomky. V tu chvíli vyšlou do krevního oběhu paralyzující látky a jejich hostitel je v tu chvíli už bezmocný. Během několika okamžiků vám udělají do těla díru, kterou vylezou a následně z vás sežerou, co se do nich vejde. Tak přesně tohle měla ta děvka v sobě.

"Kurva, kde ten sráč může bejt...Nejdřív hledám holkou, a pak tuhle svini. To je zas den..."

Konečně jsem ho našel pod gaučem a rozmázl ho bejsbolovou pálkou, která se mi válela v koutě bez užitku už pár let. Alespoň jsem pro ní našel uplatnění. Varovný signál, který se začal ozývat z ampliounů naznačoval, že první skupina pracovníků se má přesunout na své pracoviště. Ještě dvakrát a budu muset jít taky. Sebral jsem již nakladená vajíčka a vyhodil je oknem za tou holkou. Koukl jsem na televizi. Akorát běželo zpravodajství o tom, že na dálnici S2, která vede přímo nad městem, se stala hromadná dopravní nehoda, ale prej mám bejt klidnej, úklidový čtyři jsou už na místě. Následoval záběr na vozy s napalmem, jak spalují trosky aut i lidí. Nikdo se neptá, jestli je mezi nimi ještě někdo živej. Nemocnice jsou jen pro bohatý a ty maj svoje vrtulníky. Následoval záběr na buldozery, které odklízely to, co na dálnici zbylo. Mezi nimi pobíhali lidé a snažili se pro sebe ukořistit něco čerstvě opečeného masa. Tihle jedinci...to byl další úspěch naší skvělé vlády a její slibné ekonomiky. Lidem bez přístřeší i bez práce nezbývá už nic jiného, než jíst mrtvolu, aby neumřeli oni sami. Ozval se čtvrtý signál. "Čas jít na sychtu", řekl jsem si pro sebe a zabouchl za sebou dveře od bytu. Malý zdržení přišlo už na schodech, kde mi v cestě dál bránil jakýsi po-

domní prodavač. Říkal něco o tom, že má šest dětí a že jestli si od něj něco nekoupím, tak mu nezbyde nic jiného, než je prodat na náhradní orgány. V ruce držel kuffík, kterým neustále nervózně bouchal o zeď a přes jeho dioptrie mu nebylo vidět ani do očí. Začal mi nabízet parfémy a jiné zbytečnosti. Právě ve chvíli, kdy jsem ucítil jeho ruku u mé peněženky, namířil jsem mu zbraň k hlavě a za několik milisekund jeho mozek ztéká po stěně za ním. Přeskočil jsem jeho tělo a nyní už nerušeně pokračoval ke svému autu. Toto malé zdržení mi přichystalo dvě malá překvapení. Jednak začala docela hustě pršet a druhak se silnice vyčistily od lidí spěchajících do práce. Nasedl jsem do auta a vydal se na cestu. Přes tak hustý déšť ale nebylo vidět ani na krok a tak jsem nechal navigátora, aby se postaral o řízení. Pustil jsem si rádio a zkoušel trochu relaxovat před tím, než dojezu do důlní společnosti MaxAn'Mad, kde jsem coby horník zaměstnán.

Po chvíli se mi cosi rozpláclo o přední sklo a automobil prudce zabrzdil. Nejdřív jsem zkoumal škody na autě, ale tomu se ních nestalo. Čísí zkrvavená ruka se dotkla mého okénka a zase sjela dolů. Tím na něm nechala krvavou stopu, ale prudký déšť jí zase omyl. Nenapadlo mě nic, co by ten dotyčný mohl chít. Déšť se trochu zmírnil. Otevřel jsem okénko a rozhlížel se kolem. Byl jsem v jakési čtvrti, která mi nic neříkala. Zeptal jsem se navigátora, proč jedeme tudy. **"Zkratka pane!",** hrdě se ozval navigátor. Pomyslel jsem si svoje a pohlédl přímo na místo, odkud se ozývalo chraptění. Vedle mého auta leželo dítě, asi dvanáct let a úplně na maděru. **"Můžeš mi říct, cos dělal, žeš ho nezaregistroval?"** **"Řešil problém, zda zatočit vpravo, nebo vlevo, pane."** ozval se navigátor. Vzal jsem pistoli a dodělal toho mrzáka. V tu chvíli se z protějščího baráku ozval křik a v zápětí se z něj vyvalila tlustá cikánka. Křičela něco o tom, že jsem jí zabil dítě nebo co. Prostřílel jsem jí kolena. Klesla na silnici a její křik rychle přerušil projíždějící kamion, který jí smetl sebou. Zvažel jsem okénko. Ani za nic se mi teď nechtělo do práce a jediný místo, kde by mě teď neotravoval život, byl bar u Edny. Edna byla taková stará ženská, která si moc štěstí v životě neužila a kremaci ušla jen díky tomu, že prosperuje. Má takovej pajzl na okraji města. Říká tomu restaurace a nikdo jí to nevymlouvá, protože by mu příště nemusela nalejt zadarmo. Vlastně by se tomu dalo říkat "Pajzl na konci světa", protože o pár metrů dál za ním jsou už jen policejní hlídky, které dohlížejí na to, aby se do města a ani z něj nikdo nedostal.

"K Edně!", zavelel jsem.

"Ale pane...", zkoušel protestovat automat.

Pohrozil jsem mu přeštipnutím drátků a už ani nehlesl. Za několik málo minut jsem seděl na barové židli a popíjel pivo. Byl tu Larry, Steev, Max, nějaký divnej chlápek a Edna. Kdo ví jakou shodou náhod jsme se tu dneska sešli. Larry a Steev byli moji kámoši už od základky. Max byl divnej patron, kterej se k nám nějakou shrumáží okolností připojil na demonstraci v čtyřiapadesátym. To je už asi dvanáct let. Od té doby se od nás nehnul.

"Hele Satte! Dáš si něco k jídlu nebo tu mouchu budeš pozorovat ještě dlouho?", zeptala se Edna a všechny její brady při tom tancovaly nejspíš čaču. Sjel jsem jí nevraživým pohledem a ona se stáhla do pozadí.

"Satte? Nevíš kde je Nomad?", pronesl Larry a při tom mi položil ruku na rameno. Jen jsem nevědomě

křenil bradu a dál si všímal piva předemnou.

"Sad to vědět nemůže, Larry. Vlastně ani já to do dnešního rána nevěděl. Dneska ke mě přišla jeho bytná a přinesla mi jeho věci. Je po kremaci.", řekl Max a zhluboka natáhl do plic nikotin z jeho cigára.

"Chudák...", povzdechl si Steev a pokračoval: **"Užil si vlastně někdy s nějakou holkou?"**

"Ne, von byl tak hnusnej už od narození!", opřel jsem se do rozhovoru.

"Aha...A já myslel, že se mu to stalo až během života...", pronesl Max vyfukujíc hustý dým.

"Hele vole! Ty cigára tě jednou zabijou!", houkl na něj Larry, kterému se to už nechtělo čouhat.

Nomad byl taková odporná pijavice, která se nás držela, protože když byl s náma, tak si nikdo nedovolil rozbít mu hubu za to, jak vypadá. A to jak vypadal, to ho předurčilo k jeho profesi. Byl pojišťovací agent a svůj ksicht většinou používal k přesvědčování zákazníků. Pokud si nechtěli vzít pojistku třeba na dům, tak jim vyhrožoval, že postraší jejich děti... Konverzace se odvíjela dál všemi možnými i nemožnými směry do té doby, než nás přerušil onen tajemný člověk.

"Hele lidičky! Nechtěli byste se dostat z tohotole zavšiveného města a ještě si vydělat nějaký prachy?", řekl a hodil na nás úsměv, který velmi připomínal buzeranta s psím ptákem v prdeli.

"A ty seš kdo?", nedal se zaskočit Max.

"Já? To není podstatné. Důležité je to, co chceš a co za to nabízím - volnou cestu z města a peníze."

"To si už říkal! Ale to určitě nebude jen tak. Co za to budeš chtít?", Max opět zapojil diplomacii.

"Nic zvláštního. Jen takovou maličkost. Odpracujete si pár měsíců v Zombie Townu jako obchodníci se vzácnými drogami."

To neznělo špatně, ale přesto se mi na tom něco nezdálo. Proč zrovna my bysme měli být ty, co se odsud dostanou, když je tu všude kolem spousta, jistě, vhodnějších lidí. Nikdo z nás se ovšem nechtěl ptát, protože vidina toho, že se odsud dostanem byla velmi lákavá. Dostat se z trestaneckého města byl totiž sen každého z nás...

Pokračování příště...



Jurassic Park - lidé opět na jídelníčku...

Kdo by si nepřál mít takovou nějakou netradiční ZOO. Je jasný, že nějaký lední medvěd, slon a nebo zatoulaná veverka v pavilonu šelem...to už tak nějak není vono. Rodina jde tak vlastně do ZOO jen v případě, že se pak chce před známými pochlubit, jak měli grilovanou klobásu a Bráníka f kelímku bratru za 80 Kč a vůbec jim to nevadí. A co kdybych vám teď řekl, že můžete jít někam, kde bude daleko větší švanda? A nebude se vám obracet žaludek z pitvoření Moje? Kde nebudete muset propašovat různé pochutiny zvířem, abyste viděli vůbec nějakou akci? Ptáte se kde je to báječné místo? Tak já vám to povím!

Je to Jurský park! Pan Hammond ho založil právě pro vás, nespokojence. Nenajdete tam jen tak nějaká obyčejná zvířata, ale rovnou tu prehistorická (nebojte, poutavě naklonovaná z krve pravěkého komára)! Už nemusíte při pohledu na manželku přemýšlet, do které tělesné dutiny jí schováte pytlík

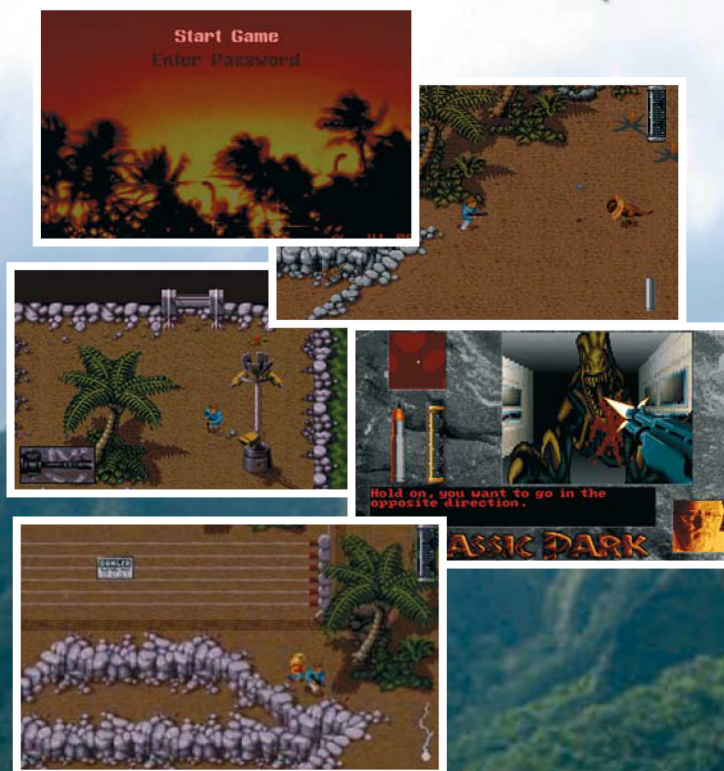
buráků, aby nebyl odhalen ani při důkladné prohlídce. Jestli budete chtít přispět nějakou řamkou třeba pro masožravé mazlíky, stačí nechat chvíli postávat zubícího se potomka u výběhu tyranosaurů. Stejně vás ten smrad jenom štvál... Jurský park má ale i jiné výhody! Máte obézní manželku a ona ne a ne s tím něco dělat? Dopřejte jí za směšný příplatek 1500 Kč speciální odtučňovací kůru v území velice rychlých raptorů! A co můžete jít dělat vy, jakožto hlava rodiny? Inu, můžete si koupit Bráníka f kelímku a dát si šťavnatý steak z triceratopa. Problém však nastane ve chvíli, když se někomu ztratí jeho debilní smrádci (dnes se jim říká hyperaktivní a různé slípky takové hodnocení svého bejbátka považují za klad... je jedno, že slovu nerozumí, ale je přece cizí, tak to musí být dobré) a on je kupodivu chce zpět.

Tentokrát se to stalo přímo panu Hammondovi a tak ihned povolal svého pochopa Alana Granta, aby je našel a bezpečně dovedl do návštěvnického centra. A že jsou smrádci opravdu hloupí, opustili samozřejmě vytyčené návštěvnické cesty a zalezli kamsi do výběhů. Alan dostává na cestu svou oblíbenou zbraň a auto. To bohužel daleko nedojede. Alan oplývá sice doktorským titulem, ale řídí hůř než blondýna se rtenkou v jedné ruce a ptákem business managera v druhé... Aby toho nebylo málo, nějaký programátor jménem Dennis sabotoval bezpečnostní systém a veškeré tvorstvo se začalo po parku pohybovat volně. Tak tedy, jak se já na Jurský park od Oceanu koukám?

Mno... Film jsem měl opravdu rád. Viděl jsem ho několikrát a

narozdíl od nepodařených pokračování na něj nedám dopustit. Myšlenka, příběh i zpracování - to vše bylo na tehdejší dobu fascinující. Když jsem se o pár měsíců později dočetl v Excaliburu, že existuje i stejnojmenná hra pro moji milovanou Amigu, v upatlení 100% stránky s recenzí mi zabránilo jen nenadálé sucho v ústech. Lačně jsem hltał uvedené screenshoty a vytácel představivost na maximum, abych si přiblížil, jak to vše může vypadat v pohybu. Pak jsem si hru sehnal...a...neuspěla. Na disketách vydržela jen pár dní, než jsem jí něčím jiným přehrál (to víte, diskety bývaly drahé - 15Kč za jednu Noname, to se nevyplatilo plýtvat)... Před pár dny jsem tedy k Jurskému parku přistupoval s jistým despektem. Přesné pocity a jejich důvody jsem si už nepamatoval, jen to zklamání. Vsunul jsem tedy první disketu do drivu a začal hrát...

První, co vás překvapí, je absence jakéhokoliv intra. Byť třeba jen textového, které by vám přiblížilo situaci, v které se zanedlouho ocitnete. Jen logo, jména autorů a strohé menu (byť velice pěkně animované), kde si můžete vybrat novou hru a nebo zadat kód poslední úrovně, do které jste se naposled probojovali. Předpokládejme, že jste nováček a zvolíte novou hru. Začínáte v sekci tyranosaurů, kde



Ocean 1994, AGA/ECS

Výborný nápad pohřbený skoro nulovou hratelností. Skalní fanouškové Jurského parku hru ale jistě ocení. Viz. druhé hodnocení, kde je na ně brán zřetel!

59%

84%

musíte ony dvě povedená vnučátka najít a prostřílet si cestu skrzeva další sekce. To ale není žádná sranda. Všude pobíhá spousta potomků nepřátel a mnozí si z vás chtějí ukousnout nějaký ten šťavnatý kousek, případně rozšlapat do tvaru pizzy s ančovičkama. A ke všemu jsou výběhy vpodstatě bludišti. Každý nový level se tedy zprvu rovná bezcílnému pobíhání a prozkoumávání. Když už děcka najdete, připojí se k vám a drží se zuby nehty. Nespornou výhodou je to, že jsou zdá se nesmrtelná. Narozdíl od Alana, kterému ublíží kde co a vy máte k dispozici po většinu času pouze primitivní, ale účinný laser. No účinný... Sice zabije kdekou potvoru, ale správně s ním (vlastně s jakoukoliv zbraní ve hře) zamířit, to je teda něco. Obzvláště rychle se pohybující malé cíle jsou osinou v zadku, protože nestačí vystřelit jen tak někam jejich směrem - musíte vystřelit úplně přesně (naštěstí se dá často prostě jenom utéct). Další zbraně najdete při svých toulkách. Stejnětak se v trávě válejí lékárníčky, klíče a jiné šikovné věci.

Grafické ani zvukové stránce hry nemám naprosto co vytknout. Všechno je krásně do detailu vykreslené a zvuky kvalitně nasamplované. Animace postav je také dobře odvedena - jednoduše řečeno, na téhle stránce hry se autoři evidentně nevlákali. Libůstkou samou pro sebe je pak náštěvnícké centrum. Když se do něj náhodou dostanete, změní se pohled z isometrického 3D na "plné" 3D. Se zbraní v ruce pobíháte komplexem a eliminujete potvory vyskakující z temných zákoutí. Člověk zhyčkaný HL2 asi nebude blahem bez sebe, ale je nutné si uvědomit, že 3D počínů v roce 1994 bylo na Amigu jako šafrán, takže byl kdekdo vděčný i za očesanou vizáž Wolfa.

Bohužel hra má spoustu nedostatků. Nepřátel není dvakrát moc a likvidovat stále stejné protivníky, to rychle omrzí. Co mě ale otravovalo při hraní nejvíce, to byl samotný Alan. Sice vyleze na púlmetrovou skálu jako nic, ale zasekne se i o ten nejmenší keřík. Často se tedy hledání správné cesty k cíli levelu změní v zoufalé pobíhání a prozkoumávání skulinek mezi keříky, stromky a jinými překážkami...

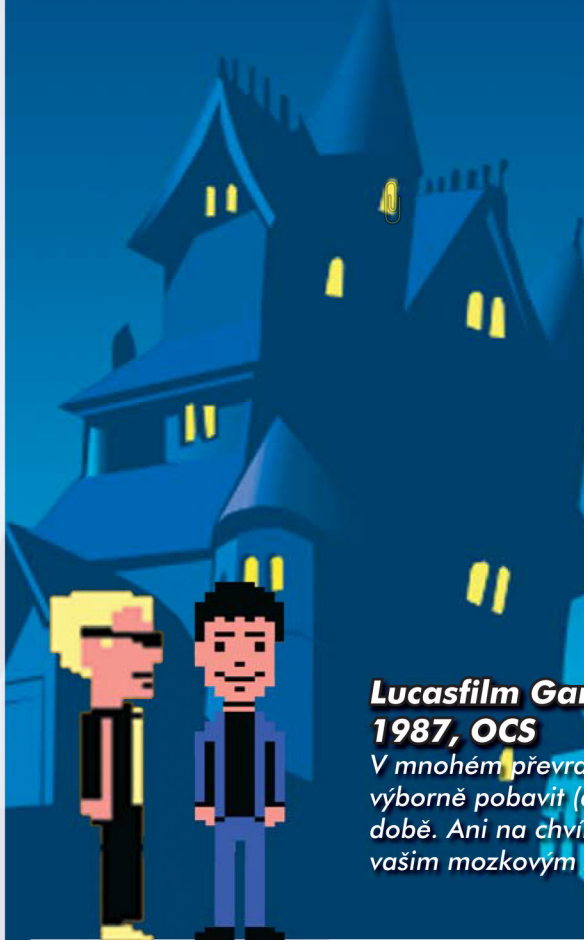
-misticjoe-

Maniac Mansion - vědci to nemají lehké...

Bylo nebylo milé děti. V jedné zapadlé vesničce žil byl hodný a přítulný profesor Fred, který měl rád všechno živé a hebké a láskyplný vztah k netradičním architektonickým dílům. Nežil tam však sám. Žil tam se svou pomocnicí Ednou, které říkal familiérně "sestřičko". Společně tam pracovali, hráli si a vůbec užívali vědátorského života. Až jednoho dne u dveří zazvonil lobbystický pracovník pro rovné vztahy a multikulturní osvětu. Shledal, že profesor Fred žije s Ednou v neposvěceném bezdětném svazku - a to se, jak víme děti, nesmí. Dokonce Dr. Fred neměl ani žádného registrovaného partnera romské národnosti! Jaká hamba! Fred se zastyděl, až se mu líčka zabarvila do jediné správné, rudé barvy a už začal přemýšlet, jak z ošemetné situace ven. Nechal si jako partnera zaregistrovat Ednu a pro získání potomka využil zákona o přisvojování rodičovství, kontrétně odstavce o přijatelném přivlastnění potomka z mnohačetné rodiny bez souhlasu zákonných majitelů v rámci rozložení ekonomických sil a rovných příležitostí. Ke vši smůle si však vyhlédl teenku bez správného environmentálního citění - nebylo jí totiž ještě patnáct a tak za sebou neměla převýchovný státní tábor, který vás děti také čeká a určitě se na něj moc těšíte. Postrádala tudíž jakékoliv pochopení pro hry jako "Jak být správnou Eržikou", "Buzerovat a šmírovat", "Homosexuální hrátky pro mladé a pokročilé" nebo "Ochráňuj svého úředníka". Fred, hrozící se dalších nepříznivých bodů začleněných do jeho osobní evidence, které by mu dožijista připravily o hodně vyšší daně na příští rok, sestrojil v rámci plnění ekologických norem nový stroj, který nazval Mozkoplach a rozhodl se ho na teence vyzkoušet. Nicméně opoměl předem požádat příslušné úřady o souhlas s prováděním nelidských pokusů na členech rodiny a tak byl do domu přičinlivými úředníky vyslán tým lidí, aby prověřil zda nejsou dotčena lidská práva.

Nyní na řadu přicházíte vy, malé milé hypeaktivní, rozmazené děti, abyste z úředníků vybrali ty tři nejlepší a vydali se do domu Dr. Freda odhalit jeho ďábelské plány. Nebojte se, žádné povolení nepotřebujete. Dle zákona o svobodném narušování soukromí státními aparáty za účelem kontroly obyvatelstva, ani nemusíte ohlašovat svou návštěvu předem. Bohužel nikdo nepřinesl plán, jak se do domu dostat, natož se v něm pohybovat. Tedy... přinesl, ale nebyl zpracovaný v Power Pointu s pěknými grafy v odstínech rudé a zelené, jak nakazují interní státní pravidla, takže nebyl vzat v potaz a vše bylo tedy necháno na vaší vlastní iniciativě a přísné kontrolované inteligenci. Takže děti, chopte se myší, usmějte se na támhle ty pány se zápisníky a hurá do hraní! Pak si z vás vybereme ty nejlepší a za odměnu je pošleme na muslimský integrační tábor!

Je na čase seznámit se s doktorovými domácími mazlíčky. Kromě unesené teenky Sandy (kurva, kde je Travolta, aby jí zachránil? - pozn. Raven), na jejíž asimilaci zatím doktor pracuje, najdete v jeho krásném domě (mimochodem zařazeném mezi historické památky, tak se snažte nic nerozbít) mrtvého bratrance Teda a ještě dvě úžasná chapadla - Zelené a Fialové. Zelené je takový ekologický melounek, Fialové zase splňuje genderovou vyváženost. Potýkat se budete nejen s nimi, ale to je už hold úděl života...resp. této hry :-)



**Lucasfilm Games
1987, OCS**

82%

V mnohém převratná hra, která dokáže výborně pobavit (a postrašit) i v dnešní době. Ani na chvíli nenechá vydechnout vašim mozgovým závitům.

V roce 1987 (to tato hra vyšla) se jednalo opravdu o revoluční počín. Příkazy se již nezadávaly do konzole, obrazovky plynule scrollovaly a mohli jste si vybrat z více postav s různými vlastnostmi a dovednostmi - tím byl ovlivněn i styl hry, protože dějová linie a různé úkoly se měnily právě v závislosti na vybraných jedincích (věřte nebo ne, ale hra má 9 různých možností konce!). Hra rozhodně není pro exoty s IQ pouťové labutě a i otřelému pařanovi adventur dá často hodně zabrat (narozdíl od valné části adventur, v této se hodně často a hodně neočekávaně, umírá). Za odměnu si ale užijete spoustu legrace, protože MM je protkán neotřelými gagy a nápady ("Mami, mám strach o tatínka! Nebyl na obědě od té doby, co si začal tahat všechna ta těla do sklepa" "Chlapče, jsem hodně zaneprázdněná. Nemohl bys rovnou říct, o co ti jde?").

Grafika a hudba samozřejmě odpovídají době vydání (hudbu doporučuji na Amize vypnout). Přesto cartoonovsky laděná grafika nezklame ani dnes, po tolika letech. Jediné, co lze autorům vytknout je fakt, že pokračování s názvem Day of the Tentacle, se naší milované Amize vyhnulo - proč, to je mi dodnes záhadou (naštěstí nedávno už vyšel celkem použitelný port PC verze...).

Jestli se chcete tedy zas po nějaké době výsostně bavit a zároveň se klepat strachy, co si šílený doktor na vaše postavy vymyslel, rozhodně po Maniac Mansion bez váhání sáhněte. Nebudete litovat!

ps.: Edna je úchyl!

-misticjoe-

...někdo je rád horké...

...my je máme vychlazené...

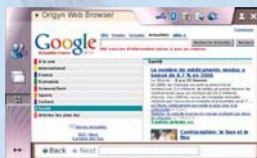
Obsah připravil Prober

Půlroční pozastavení soudního sporu

Firma Amiga Inc. podala návrh o půlroční pozastavení probíhajícího soudního sporu mezi firmami Amiga Inc. a Hyperion Entertainment. Tento dokument byl přijat 14. března 2008 a soud tento návrh přijal. Soudní proces bude znovu zahájen 11. září 2008 nebo dříve, na přání jakékoliv strany soudního sporu. Tato situace se dá vysvětlit mnoha způsoby, ale zcela určitě je jedním z nich je pravděpodobný pokus o uzavření dohody mezi oběma firmami.

Origyn Web Browser 1.1 pro OS 3.x

Jorg Strohmayr připravil pro klasické Amigy kompilaci internetového prohlížeče OWB. Program ke své práci vyžaduje knihovnu ixemul. Za zmínku stojí, že se jedná o velmi omezenou verzi. Nejedná se o port verze tohoto prohlížeče pro AmigaOS 4.0 a neobsahuje mnoho prvků svého plnohodnotného sourozence.



AmiKit pro Linux

Předinstalovaný emulační balík AmiKit se konečně dočkal i své verze pro systém Linux s emulátorem E-UAE. Doposud byl k dispozici pouze pro platformu Windows a fungoval pouze pod emulátorem WinUAE. Archiv si můžete stáhnout ze stránek projektu: <http://amikit.amiga.sk/downloads.htm>



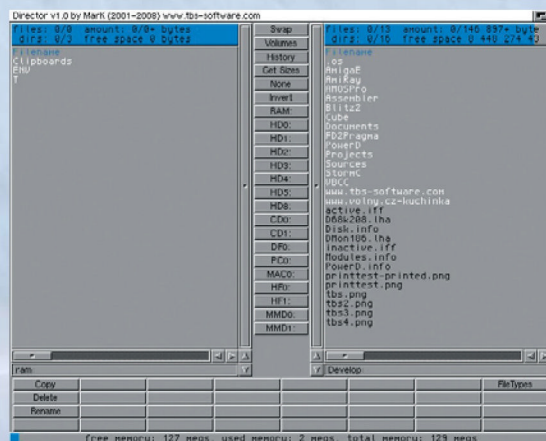
Director 1.0

Mark (Martin Kuchinka) autor programovacího jazyka PowerD, pracuje na moderním souborovém manažeru Director, který funguje pod systémy AmigaOS 2.x, AmigaOS 3.x, AmigaOS 4.0 a MorphOS. Snahou bylo vytvořit malý, rychlý a přitom funkčně bohatý program, který by uživatelům poskytl větší pohodlí při správě svých souborů.

Hlavní rysy:

- Podpora až 255 znaků v názvech souborů
- Podpora maximální velikosti souborů až 8TB (odstraněno omezení 4GB na oddíl)
- Zobrazení rychlosti kopírování a přesouvání souborů
- U známých formátů souborů lze definovat operace pro dvojklik, pravé a prostřední tlačítko
- Přesun o složku výše jednoduchým kliknutím na okraji okna (vpravo nebo vlevo) a přechod na root při stisku prostředního tlačítka myši
- Mnohem více...

Program si ještě není možné stáhnout, ale již nyní můžete autorovi na adresu mark@amiga.cz posílat nápady, návrhy nebo otázky.

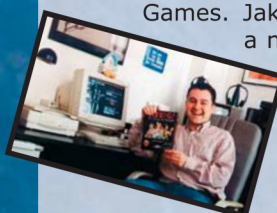


PowerDev Meeting v ČR?

Firma Genesi v poslední době pořádá PowerDev Meeting - nová setkání určená pro seznamování s operačním systémem MorphOS a hardwarem firmy Genesi. Už proběhl v Polsku společně s AmigaParty 5, příští PowerDev Meeting bude v Německu a Maďarsku. U nás by se pořádání této akce ujme Lukáš Stehlík (Luky) z CPUG, které pravděpodobně zároveň spojí i s pořádáním akce AKF Party 2008. Nezbyvá, než držet palce.

Zemřel Holger Gehrmann

11. února 2008 zemřel ve věku 39 let Holger Gehrmann - zakladatel a majitel německé firmy Golden Games. Jako programátor, hudební skladatel a návrhář se zasloužil o vznik mnoha Amiga her jako např. **Oil Imperium, Biing!, Dynatech, Dyter-07, Fate: Gates of Dawn, Hollywood Poker (Pro), Western Games** a dalších.





PŘEVIBROVANÝ IVO AŠTAR BENDA VARUJE:

**TOTO ČÍSLO AMIGA CFP VE VÁS MOHLO ZANECHAT
SKLONY K ČISTÉMU A VZRUŠUJÍCÍMU SADISMU!
NEZAPOMÍNEJTE: ZABÍJET VESMÍRNÉ LIDI SE NESMÍ!**

