

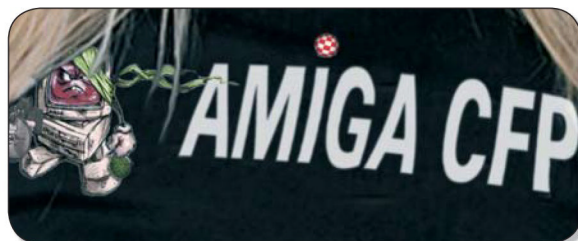


AMIGA CFP

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

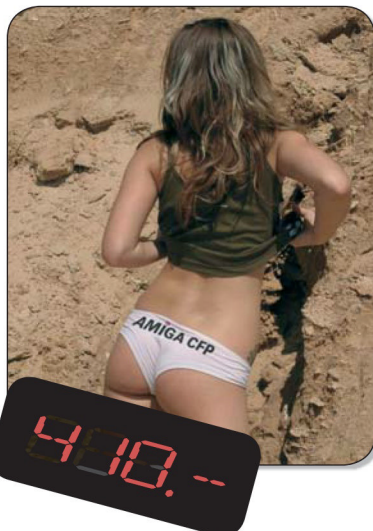


Poříd'te něco **své** **PŘÍTELKYNI!**



Dámské tričko Sola ACFP

Dámské vypasované tričko s výstřihem do tvaru O. Hrubé švy pro módní vzhled, husté stehování pro elegantní provedení.
Velikost: S / M / L | Materiál: 100% bavlna
Barva: **černá, bílá**



Dámské kalhotky ACFP Dreamer

Dámské vysoce kvalitní bokové kalhotky, lehce elastické.

Velikost: S / M | Materiál: 95% bavlna, 5% spandex
Barva: **černá, bílá**

* Výrobky z hygienických důvodů neměníme. Uvedené ceny jsou maloobchodní v Kč bez DPH. Potisk je odolný proti seprání a může se na finálním produktu lehce lišit.
** Akce trvá od 1. 9. 2008 do 31. 10. 2008. Její plné podmínky naleznete na <http://amiga.webz.cz>.

VŠAK SI TO **ZASLOUŽÍTE...**

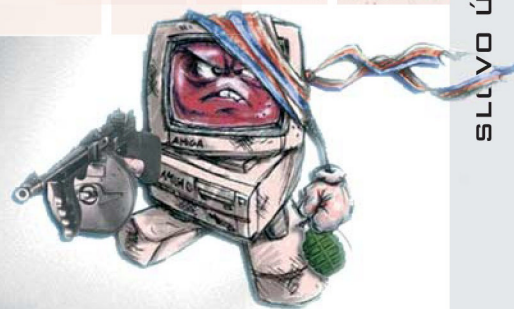
Své objednávky zasílejte e-mailem na: obchod@amiga.webz.cz

Nezapomeňte uvést kontaktní údaje na Vás a dodací adresu (pakliže se neshodu s adresou fakturační). Velice uvítáme i telefonní číslo pro ověření objednávky. Expedice probíhá do 14-ti dnů od objednání**.

Na výrobky se vztahuje standardní záruka stanovená zákonem, na potisky pak omezená.



Tak nám končí prázdniny...



Tímto Vás vítám u čtvrtého čísla AmigaCFP,

kteří se pomalu ale jistě rodilo přes celé prázdniny (vlastně ještě o něco dýl, ale nechme to být)... Přes ten krásný čas, kdy je hezky, když musíte sedět v práci a ošklivo, jakmile máte alespoň chvíli volno. A když náhodou vyjde volno na krásný den, dozajista u vody bude otravovat spousta dětí, zvykaných pubescentů snažících se o double loop jump do vody, aby oslnili místní běhnu a přehršel nahých důchodců nerespektujících Vaše duševní zdraví. Jednoduše je to ten úžasný čas, který se snažíme vždy přežít ve zdraví a doufáme v krásné září, abysme si konečně mohli plně užít zasloužené dovolené v klídku.

A nyní již k hlavnímu tématu, které Vás bude provázet celým tímto číslem - českým a slovenským hrám. Asi není tajemstvím, že půjde jen o ty na Amigu. Výběr těch nejzajímavějších (schválně se vyhýbám slovu nejlepších), které prošly naším sítím najdete na následujících stranách. O ostatních jsme buď neslyšeli, nezaujaly nás a nebo na ně prostě nezbylo místo :-). Toto téma nečekaně přineslo také první porodní bolesti při vytváření časopisu. Ne že by snad nebylo českých her dost, ale mít deset stran popsaných o textovkách, kde můžete zhodnotit akorát příběh (který je často skoro stejný), ovládání (které se také dělí defacto na tři druhy) a možná nějakou vtipnou hlášku - to by nikoho nebavilo číst (ono nás to taky po nějaké době přestalo i bavit hrát...). Prostě tentokrát je o něco méně stran.

Od minula jsme také upustili od masového schovávání eastereggů, ale neříkám, že se tu nějaké nemůžou objevit. Kdo ví, až udělám finální PDF, možná sem něco narvu...a třeba taky ne. ;-)

Závěrem Vám popřeji příjemné počtení, snad i nějakou zábavu a když budete mít chuť, pěknou přítelkyni, která si to zaslouží a pár drobných v prasátku, můžete si objednat i něco z toho, co vidíte na vedlejší stránce. Ale teď už Vás opravdu nebudu zdržovat a pusťte se do toho!

-misticjoe-

Ovečka udělala Bééé...



Chvilku před prázdninami...

...začal sám velký Holyna pracovat na nové české textové hře pro Amigu, která se nese v duchu oldschool textovek, včetně nízkého rozlišení, vysoké variability příkazů a originálního děje včetně tradičního pojetí popisu lokací. Jak už to tak ale bývá, Amigácká komunita je malá a vesměs na slovo skoupá. Přes výzvy na jeho stránkách i na amiga.probers.info jsem přesvědčen, že se doposud ozvalo ne zrovna významné množství pařanů, kteří chtějí, aby tato hra byla dokončena. Proto tuto výzvu rádi opakujeme i zde - kdo chce novou českou hru pro Amigu, necht' milého Holynu na strákách panprase.cz (odamtud ke stažení i demo-verze hry) kamenuje vzkazy! Přecijen by byla škoda, kdyby takto slibný projekt zkončil v propadlišti dějin jen proto, že jste líní napsat pár řádek (a takových je mezi vámi evidentně spousta). Každý nový počin by měl být vyvážen zlatem, tak buďte rádi, že Holynovi stačí pouze komentáře :-).

Úvod / Obsah

Světák Bob - recenze

Světák Bob - návod

KillVir - recenze

KillVir - návod

Rozhovor s Holynou

Na Resetkání 98

Vlak Beznadějí part II

1

2

3

4

5

6

9

10

Lepani

Flyers

Poklad Zlatých Slunci

Permonie

Toyaen in Action 3

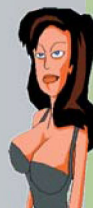
13

14

14

15

16



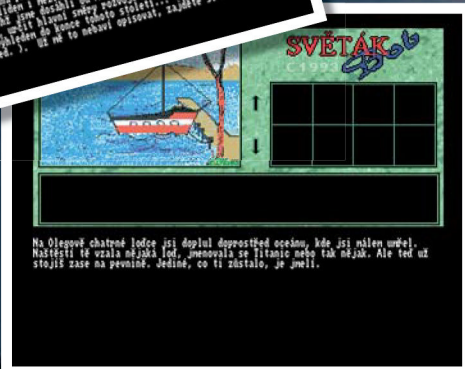
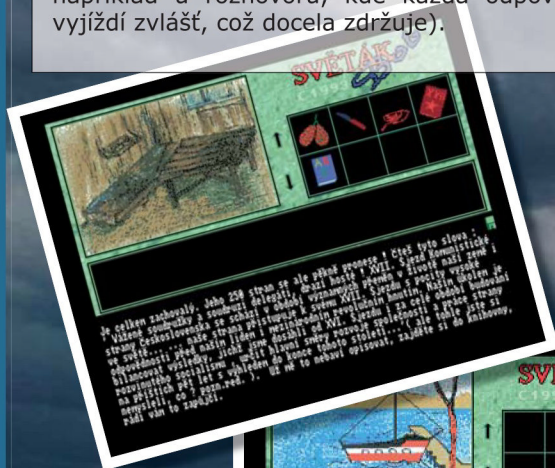
AmigaCFP no. 3 Redakce: Danda, Mistic JOE, Raven, Smooth Grafické zpracování: Mistic JOE Korektury: Mistic JOE E-mail: redakce@amiga.webz.cz asopis AmigaCFP je voln i iteln pouze jako celek pravy nebo kop rov n pouze st asopisu je zak z no Ve ker HW/SW reklamy maj pouze ilustrativn charakter Jak koliv dom h n se nab zen ch v robk nen mo n Další redaktory samozřejmě uvítáme s otevřenou náručí (a lízátkem :-)).

Popravdě musím říct, že když jsem zjistil, že budu psát na tuto hru recenzi, zhostil se mě nepříjemný pocit...

Nejsem si totiž vědom toho, že by na ní kdy vyšla recenze necenzurovaná a patřičně neupravená přímo samotným vydavatelem, Petrem Vochozkou (že 90% recenze v Excaliburu pocházelo právě od něj, to bylo takovým malým tajemstvím a mnozí hráči po jejím přečtení tehdy silně pochybovali o zdravém rozumu Lewise). Takže toto bude nejspíš první censor-free recenze na tuto netradiční českou poloadventuru, která dramaticky připomíná spíš odfláknutou textovku s pár obrázky "aby se to líbilo".

Ale vezměme to hezky popořádku, tak jak se sluší a patří. Začneme příběhem (to bude sakra krátkej odstavec). Jak je už z názvu patrné, hra se bude točit okolo Boba, toho času perfektního programátora, kterýžto stvořil velice chválenou hru (teda podle betatesterů a jiných příživníků). Problém byl ale v tom, že neměl zrovna po ruce žádného distributora a tak prodal byt i Amigu a vydal se do Liverpoolu do centra Psygnosis. Jenže Bob byl od přírody smolař a tak letadlo začalo v půli cesty hořet a žuchlo do moře. Jediný, kdo se zachránil, byl právě Bob... A tady začíná jeho dobrodružství.

Pomíňme fakt, že většina z nás by po takovém strohém úvodu nejraději na Bobovi vyzkoušela všechny možné druhy smrti v čele s pošádlením mozkomíšního moku pádem na nějaký pěkný kámen. Překonejme tedy vrozené pudy a domnívejme se, že úkolem bude právě naopak Boba zachránit. Obrazovka se nám v tu chvíli rozdělí na několik částí. V levé horní je vždy neuměle nakreslený obrázek dopravezující danou lokaci, v které se právě nacházíte - ony ty obrázky původně asi tak hrozně nevypadaly, ale scan a následný shrink s nimi udělaly svoje a tak kolikrát nevíte, co si o daném uměleckém výtvoru máte myslet. V další části jsou předměty, které u sebe nesete, pak ikony toho, co vidíte a nakonec action window s ikonami pro ovládání hry ("použij" reprezentuje ruka držící poleno???). Když je nutné něco hráči sdělit textově, vyroluje zespod další obrazovka (což považuji za krajně nevhodné například u rozhovorů, kde každá odpověď/reakce vyjždí zvlášť, což docela zdržuje).



Bohewia / Duel 1993, ECS

41%

Neoslní, nezaujme. Ale také vysloveně nezklame. Jako mínus bych viděl nutnost vlastnit originální manuál, jinak hru nelze dohrát. 1MB Chip RAM nutností...



Po chvíli (tj. jakmile se dostanete z ostrova) hráč zjistí, že úkolem nebude ani tak přežití Boba, ale vyhmátnutí gaunera, který usiluje o peníze a slávu za Bobovu nadějnou hru. Nejprve zjistíte z Amiga Jokeru, že si za pracně vybojované peníze koupíte na PNS, kde onen zlosin bydlí, ale najdete tam jen malou holčičku, kterou nemůžete ani zabít, ani jinak zneužít - za to ona vás vydírá, abyste vyhodili další peníze a za malé cukrátko poté řekne, kde je její tatínek... Vydáváte se tedy za ním mezi pyramidy a potom i dál.

Celkem tedy nakonec projdete 4 části, z nichž vás malokterá zaměstná na déle jak 15 minut. Celkově tedy 1 - 2 hodinky hraní (podle toho, jak kde zakysnete), které mě osobně ani trochu nebavilo. Je tu jakýsi náznak humoru, nicméně britkého a mimické svalstvo mi nezatíží ani jednou. Hudba se sice snaží dokreslovat jednotlivé oblasti, ale poslouchat se moc nedá. Většinou ji tedy nejspíš vypnete už na ostrově a pustíte si nějaký oblíbený nářez z MP3ky.

Celkově na mě hra působí spíše negativním dojmem a mnohokrát člověk jen zakrouží hlavou, jak se tohle mohlo někdy vydat komerčně. K hratelnosti nepřidávají ani nedodělavky v enginu. Například taková komunikace s okolím - s postavičkami můžete často věst rozhovory jen v určitém časovém úseku hry, jindy hra vypíše "Není tu nikdo s kým by sis mohl povídat." (nebo něco v takovém smyslu), přestože vy na tu pokroucenou baletku prostě zíráte. Neškodilo by mít víc variant a vypsat třeba "Přijď později, teď cvičím.", atp. Některé úkoly navíc postrádají smysl a mohly je autoři lépe oséřovat. Příkladně prodloužení lana za pomoci 486DX mi doslova uniklo (ale možná to mělo být vtipné, kdo ví).

Na druhou stranu, Světlák Bob patří díky propagandě do zlatého fondu českých her a bylo by ošklivé ho vynechat jen proto, že nedosahuje takových kvalit, jaké by měl komerčně vydaný produkt mít. Kdyby vyšel jako freeware, možná bych na něj tak ošklivý nebyl. Ale takhle...

-misticjoe-

Světák Bob - návod

Part I - Island

Po střemhlavém pádu se Bob budí na ostrově, trosky letadla nikde, veškeré osobní věci jakbysmet. Vydáme se tedy na cestu (velice lineární, směry tedy vynechám). Po cestě sbírejte ovoce. Byť některá vypadají lákavě, nežrat! Později se budou hodit. U chatrče seberte nůž jímž vypáčíte zámek a hurá dovnitř. Váří se tu slabikář, zápis ze sjezdu komunistické strany a provaz. Všechno seberte a jestli se chcete pokochat tím, jak byl autor textů do hry zapálený, prozkoumejte onen zápis ze sjezdu...to jsme se nasmáli, že? No tak dál...

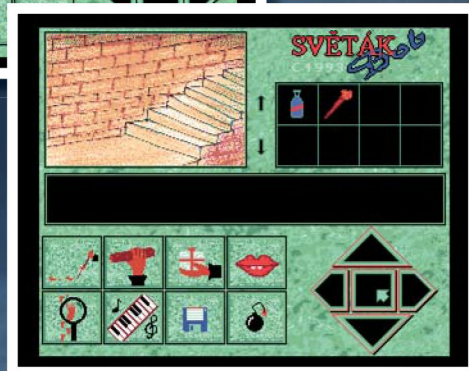
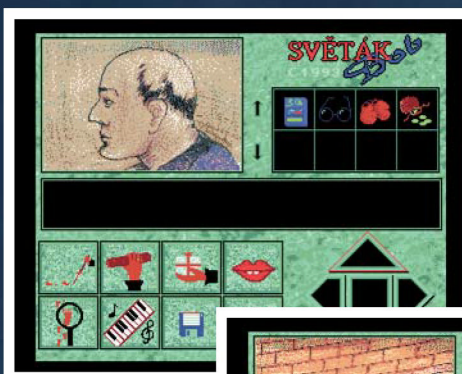
Vydejte se po cestě dál, stále sbírejte ovoce. Nebude to trvat dlouho a spadnete do jámy (podle všeho past na PCčkáře, ha, ha...). Použijte provaz na počítač (ten se chvíli brání, ale pak ho slupne a vyplivne delší). Teď už můžete z jámy ven. Pokračujte v cestě až k opičákovi a vražte mu do ruky slabikář. Opičák sice umí jen "uguru tungu", ale číst zvládá bezchybně, takže se za chvíli naučí s vámi mluvit. Využijte toho. Vezme Vás k loďce, kterou jezdí za tou svojí na vedlejší ostrov. Teď nadejde část úplacení. Opičák sice nikde nevidíte, ale stále je u obrazovky s loďkou. Tu zkuste sebrat a opičák Vám řekne, že jediné za nějaké to ovoce. Jestli jste poctivě sbírali, narvěte mu všechno co máte. Opičák Vás ale ještě nepustí, tak mu dejte zápis ze sjezdu. Tím se ho zbavíte a můžete použít loďku.

Part II - City

Po cestě Boba vyzvedla loď a dopravila k nejbližší osídlené pevnině. Bůh ví proč, jeho první kroky vedly do prodejny smíšeného zboží. Prozkoumejte a seberte hru. Bob má trochu depresi, ještěže je vůkol Matějšká. Chtělo by to nějaký prachy. Vlezte do ringu, ale posilující jmelí si nechte na později. Dostanete na čumák. Vydejte se do obchodu se sportovními potřebami a ukecejte prodavače, že mu vrátíte dvoje rukavice, když Vám ty jedny půjčí. Najděte bezdomovce, pošle Vás za Fordem z maringotky. Tam to ale ještě nejde a tak se vydejte do parku a seberte kost a Rum (můžete i brýle). Kost dejte psovi, Rum Fredovi. Hurá znova do ringu. Jděte k strength hammer a napucněte se jmelím. Vyhrajete další peníze. Jděte za fakírem (tím na posteli s hřebíky), pokecejte si s ním. Kupte cukrovou vatu a vyražte k PNSku. Kupte si Amiga Joker a prozkoumejte ho. Najdete inzerát, kde někdo nabízí Bobovu hru. Vydejte se daným směrem. S holčičkou si pokecejte a uplaťte jí vatou. Jděte na letiště a nastalou finanční krizi vyřešte v herně (doporučuji uložit hru, nebude to tak jednoduché). Až vyhrajete sto dolarů (kombinace vlevo dole), jděte na letiště a kupte si lístek. Ještě to bude chtít pas. Na východě města najdete padělatele, tomu dejte dvacku a nechte si udělat falešný pas. Znovu na letiště, nicméně pas neprojde. Takže zpět a reklamovat. Po cestě v parku seberte brýle. Ty dejte padělateli a chtějte opravit pas. No a "hurá" do Egypta.

Part III - Pyramids

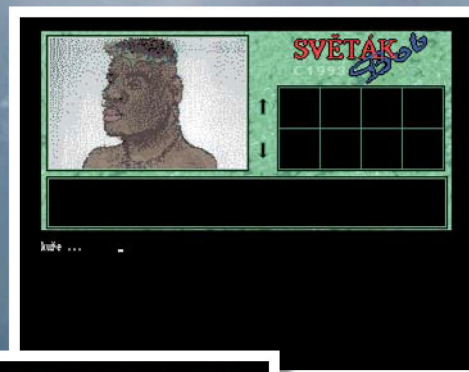
Opět autoři hry chytře nakládají s tím, abyste si neponesli věci, s kterými by museli počítat do další části hry. Pod sedadlem najde Bob počítač, který po přistání vyměňte s prodávčem za pochodeň a vodu. Přijde zatmění a ještě temnější probuzení. Použijte pochodeň. Teď se musíte z pyramidy dostat ven. Po cestě prozkoumejte nalezený dopis a seberte poklad u mumií. Až se dostanete ven, vydejte se k oáze. Vyměňte poklad za velblouda.



Part IV - Zambia

Velbloud chcípne, takže Bob cestuje po svejch. Voda je celkem důležitá věc, což? Dojděte do černošské vesnice a pokecejte s domorodci. Prolezte se až k náčelníkovi. Pokecejte si s ním a...bude to docela prdel, protože k tomu potřebujete slovník z originálního balení hry. Až se Vás hra zeptá na to, jak se řekne třeba kuře, jste v koncích...

Podle ofiko návodu by pak ale mělo stačit pár věcí. Čekejte na místě, kam Vás zavede náčelník. Až se proberete z bezvědomí, požádejte o šlapoet a použijte ho. No a to je konec. Happyend se nekoná, stejně jako dobrý pocit z hraní. Nezbyvá tedy, než pohlédit myš a slíbit jí, že jste s ní v této hře klikali naposledy...



KillVir

Hi! My name is Chucky... Chucky Killvir!

Vy kancelářský krysy nemáte ani šajna vo tom, jaký je to být soukromý watchko. Netušíte nic vo tom zvráceným světě tam venku, nemáte páru vo ganzích vraždících nevinátka, vo drogových kartelech, ani vo tom zmrzlináři, co dává podmíraky malejm dětem. A to mě chcete jako soudit pro tři nevinny vraždičky těch největších zlosynů, jaký kdy tenhle svět poznal? Byste zabásli i Osamu za vraždu DžejWýBushe, co? Já Vám teda řeknu, jak to tenkrát bylo a pak sudte vy lundry porotcovský.

Když zašátráte v tý svý paměti ovlivněný televizí, určitě si všichni vybavíte ten neblahej devadesátej devátej rok, co? Droga FB17R? Nic? Jo von vám asi něco řekne její jinej název, "Klíčky"! ...No vidíte, já to věděl. Už vám svítá, co? Táhleten je úplně jasnej, ten na tom ujížděl v pubertě jak Venca na přivázaný koze... Co?...Cože pane vobhájče?...Že to je soudce?... Aha, promiňte - určitě ten tik máte vod kafe.

Byl to prostě pořádněj matroš, nejakej herák se dal přirovnat k lentilkám pro děcka. No a taky si všichni pamatujete na Dr. Simonse, který to celý vynalezl a taky na tu pěknou zatejkačku na něj... Jak droga vymizela díky tomu z ulic... No alespoň, že matně... A jistě si vzpomenete, jak před rokem z vězení utekl a droga se i s ním vrátila do ulic. No...

Tak začátkem února jsem byl pověřen jeho hledáním, jako protože jsem nejlepší, to víte ne? No... A den na to jsem přišel do ložnice, chci si pořádně vrnout a padnu na prázdnou postel. Ta sice zavržala, ale víte, jak sem to předtím myslel, ne? No... Hledal sem tu svoji úplně všude, i do drtiče na vodpadky sem se koukal. Prostě nikde. A po pár dnech najdu ve schránce takovej divnej canc, na kterým bylo naškrábaný: "Milý Chucky,...to jsem jako já..."jsem uvězněna neznámými lidmi na neznámém místě. Mám se fajn a těším se, až si pro mě přijdeš. S láskou tvá holčička." A pod tím bylo napsaný: "P.S. Jestli chceš svou ženu ještě někdy vidět, jed' okamžitě a sám na místo označené na mapě. Další instrukce dostaneš v hospodě U Zloděje."

Sem si teda jako byl vědomej, že s tímhle musím něco udělat. Teda, ne že by mi vadilo, že bych jí už nikdy neviděl. To ne... Bych si vochočil jiný zviřátko... Co?... Cože?...Co to zas meleš?...Jo že v porotě sedí pět feministek?...Aha...

No prostě jsem bez ní nemohl žít a taky sem chtěl těm lotrům zatrhnout výrobu tý drogy. Sem si dal dvě a dvě dohromady a prostě mi došlo, že moji milovanou ženušku nikdo jinej nemohl unést a nebetyčně týrat! Skočil sem teda do svý helikoptéry a vydal se na vyznačený místo. Jenže jak sem byl nějakěj rozhozenej nebo co, tak sem zapoměl natankovat a na přistání už nezbyla šťáva. Jinak bych si vod toho hostinskýho nikdy ten člun nepučil pane soudce, i když von tvrdí, že sem ho ukrad. Ale to není pravda, vopravdu!



No a musíte uznat, že po takovym přistání sem měl votřes jako prase. Dobrou hodinu sem ani nevěděl, co pořádně dělám. Nějak sem se dopotácel do bazáče a jak tam tak stojím a kejvu se, najednou koukám, moje rolexky fuč a místo toho držím výbušninu s radiodetonátorem a prodáváč mi něco šeptá do ucha. Pak tma, rána, běžím se podívat, co se stalo a tam chlap pod autem na sračky a já držím v ruce sepnutej ten detonátor. No prostě sem jako nevěděl, co dělám... No a tak to bylo se všema pane soudce. Prostě temný hlasy, víte? Někdo mě k tomu navedl. Ale podstatný je, že sem svoji ženu zachránil a přitáhl k soudu i tady pana Simonse...kterej mě žaluje za napadení, neoprávněného vniknutí na soukromý pozemek, vraždy tří zaměstnanců, zničení firemního majetku a krádež helikoptéry...

Před chvílí jsme si popsali jednu grafickou textovku a teď tu máme další. Každý se zeptá, jaký je mezi nimi rozdíl? Odpověď je jednoduchá: propastný! Ať se jedná o použitý engine, zábavnost, kvalitu obrázků, herní dobu, atp. KillVir Světáka Boba převyšuje snad ve všem. Dalo by se říct, že mu nelze absolutně nic vytokout, ale to samozřejmě není pravda. Drahocená procentíka v tomto případě ubrala především volba směrů, která je často zmatečná vzhledem k doprovodným obrázkům. Tak třeba vyfeto vidíte evidentě vpravo - hra Vám napíše, že je vpravo, ale jde se k němu za pomoci šipky vlevo. To samé je s budovami, vidíte je třeba před sebou, ale jde se do nich po nakliknutí šipky vpravo. Ale na to se dá zvyknout a lokace nejsou tak rozsáhlé, aby to nějak markantně zdržovalo. Drobnou výtku bych měl také k případné smrti, která může ve hře nastat. Často se totiž stane, že v takové situaci celý program spadne a je nutno hru spustit znovu (save do RAM tedy nedoporučuji). Jinak ale Kill Viru není co vytoknout a na to, že vyšel jako freeware, je to opravdu povedený kousek, který si zaslouží Vaši pozornost. Dohrát se dá za pár hodiček, ale kdyby někdo vykejsnul a už opravdu mlátil hlavou do zdi, vedle máte návod :-).

-misticjoe-

Crazy Software
1997, ECS, dop. 2MB Ram

Vynikající grafická textovka, která i přes těch pár mušek neztrácí na zábavě a hrátelnosti. Lze spustit i na 1MB Ram, ale pak nefunguje ukládání pozic a help.

82%

Část první - Eine kleine bombe

Hned u vřaku svého posunovadla seberte hodinky. Ty vyhandlujte v Zastavárně za nálož a detonátor. Jděte do hospody a pokecejte si s hromotlukem. Ten Vás bude obligátně vyhazovat, dokud mu neumístíte nálož do auta. Jděte zpět do hospody a řekněte mu, že mu někdo krade auto. Pak už stačí jen použít detonátor a je po problému. Pokecejte si s hostinským, dostanete baterku. Jděte zpět k autu (tedy teď už jen vřaku s roztrhaným tělíčkem) a seberte ID kartu. Prozkoumejte okolí, najdete revolver (konečně užitečná věc, muhehe...). Opět do zastavárny a vyhandlujte revolver za 3000 edourů a lano s páčidlem. A teď šup ke kanálu. Páčidlem odstraňte víko, použijte lano a vlezte do kanálu (použij - a klik na "okolí"). Slezte dovnitř. Vydejte se dopředu, nicméně přes tu tmou nic nevidíte. Použijte tedy baterku. Dojděte do místnosti s bednou a seberte whiskey. Já tu ještě položil detonátor :-). Vylezte zase na povrch. Kvapem do hospody, kde za whiskey dostanete od barmana klíčky od čunu (dodatek - ještě jsem v hospodě panákoval, ale asi to není důležité). Člunem se vydejte na cestu.

Část druhá - Feťáci fšude

Vylezte z něj na molo, které je úplně stejné, jako to předtím. Jděte do vesnice, vlezte do srubu a promluvte si s chlápkiem. Nejdřív nechce sdělit, komu patřila ID karta, ale malý úplateček to spraví. Dojděte k feťákovi a požádejte ho o cígo. Dá Vám gumovou rukavici. Jděte do optiky a kupte si brýle proti slunci. Do holičství ostříhat. V Night Clubu si dejte panáka na osvěžení. A hurá na hromotluka u hospody...teda jen si s ním pokecat :-). Prozkoumejte okolí. Chtělo by to něco na zkratování té věci, co drží bednu. Jděte před obchod s elektrem a prozkoumejte koš. Najdete drát. Jděte zpět k hromotlukovi a použijte drát. No a je z něj pizza s ančovičkama. Prozkoumejte pozůstatky, všechno hezky seberte. Jděte do hospody a promluvte si s partákem právě zesnulého. Vylezte ven a jděte ke

kanálu. Opět je páčidlo všemocný pomocník. Slezte dovnitř a dojděte na konec chodby. Hle výtah s porty, kam se strkají ID karty. Můžete tam zatím vrazit své dvě. A zase zpět. Jděte do hambince a promluvte si bordelmamá o tom, jestli by Vám nepomohla s likvidací jednoho týpka. Jděte zpět do hospody a promluvte si oním jedincem, pošlete ho do bordelu. Jděte na záchod a prozkoumejte nádržku. Najdete dynamit. Jděte zpět do bordelu a promluvte si s děvkou. Dejte jí peníze a ona vám milostivě dá kartu. Tu zasuňte do portu u výtahu.

Část třetí - Tajná organizace

Stiskněte tlačítko na výtahu a sjedte dolů. Vyjděte po schodech, ale neprocházejte pootevřenými dveřmi. Jděte ještě jednou doleva a sejměte ostrahu u monitorovacího systému (použijte pistoli). Prozkoumejte týpka. Seberte kazetu se starým záznamem z bezpečnostních kamer a použijte ji. Jděte do skladu s municí a seberte uspávací granát a výbušninu. Před dveřmi ostrahy použijte drát pro známý fígl z Agenty Mličníka. Zaklepááááá... Ťuky, ťuk... Muhehe... Vejděte dovnitř a prošacujte mrtvolu. Seberte masku (já si jí hnedka nasadil, bo je to cool a fetišistů není nikdy dost) a pouta. Vylezte po schodech nahoru a jděte do laborky (nelezte do kanclu bosse, ani nepoužívejte kartu na dveře celý - bez znalosti hesla už je nikdy neotevřete). Seberte součástky od Písidla. Zpět ke skladu nářadí, resp. do něj. Seberte šroubovák a před skladem odmontujte víko ventilace. Použijte granát s plynem. Teď jděte do kanceláře bosse, kde najdete chrápajícího Eda. Spoutejte ho a přechtěte si heslo k zámku od dveří vězení. Seberte disketu. S tou jděte do laborky a zkopírujte na ní kompromitující data. Jděte k cele a použijte security kartu. Promluvte a vyslovte heslo. Pokecejte si s ženuškou a hurá k vrtulníku. Použijte ho a uživejte si opět šťastného života! :-)

-misticjoe-



Pan Prase - Holyna

Tak to vezmeme pěkně po pořadě, aby tě zvládli poznat i ti, kdož o tobě nikdy neslyšeli. Kdy si se narodil z tebe mámit nebudu, ale poděl se s námi o tom, jaký byl tvůj první počítač, jak si k němu přišel a kdy ti rodiče poprvé řekli, že bys u něj neměl tolik sedět.

No, co si pamatuji, tak můj první osobní počítač bylo Atari 130XE, zakoupeno za rovných 400 Deutsche Mark v lednu roku 1990, měl jsem jej dostat o vánoce, nicméně, dodavatel jej nedokázal skze hranice dostat dříve. Tehdy jsme měli jednu televizi v domácnosti, takže si asi dovedeš představit jak to vypadalo, u počítače jsem sedával hodně brzo ráno a nebo hodně pozdě večer. Samozřejmě, že jsem téhle zábavě propadl a tak za pár měsíců jsem měl od rodičů zákaz zapínat počítač, neboť jsem propadal ve škole, chodil jsem do sedmé třídy na základce a bylo mi asi 13. let...

A kteréto předměty zařvaly nejvíc? Předpokládám, že na takové zbytečnosti, jako chemie a fyzika čas nezbýval, co? Která hra tě uchvatila takhle první? Navíc, co tě vedlo k tomu chtít Atárko 130ku, které už tou dobou ustupovalo silnějším strojům. Když si tak matně vzpomínám na kurz marky, ta cena nebyla nejvýhodnější (teda pokud ta částka není ve východních :-).

Nesnášel jsem matematiku a fyziku, z nichž jsem propadal, rodiče pak byli ve škole pečení, vaření. Pak přišel velký zákaz počítače, když jsem jedné kantorce řekl, že je svině. Ona totiž udala mého kamaráda, už ani nevím zač a také jsem to neřekl paní učitelce přímo do očí, ale až když jsem odešel z kabinetu, nicméně mne nějaký dobrák udal, asi vím kdo to byl, ale nikdy mu to nedokážu.

Co mě vedlo k Atárku? Známy to měl doma, jednou jsem to u něj viděl a tak jsem to chtěl, byl to ten samý, co mi to pak dovezl z Německa, tehdy byla Marka asi za 20, takže Atárko vyšlo na pořádný ranec. Bohužel, tehdy jsem nevěděl, že Atari ustupuje silnějším strojům, jako je Amiga, to jsem se dozvěděl o rok později. A moje první hra? Nevím, asi Solo Flight a River Raid, nádherná to grafika a další zajímavosti, pak jsem nějak přišel na chuť textovkám, to bylo někdy na podzim 1990 a od té doby jsem na Atari moc ty hezké, grafické hry nehrál...

Takže tě minuly i takové klasiky, jak Mario Bros, Manic Miner, Bruce Lee, Diktátor, Green Beret, F15 Strike Eagle, Head Over Heels, Kick Off, či Mercenary?

Ale neminuly, ale bohužel některé jmenované klasiky nikdy na Atari nevyšly a nebo stály za starou bačkoru. Takže jsem hrál Jet Set Willy, Diktátora (to ale byla textovka), F15 Stike Eagle, Mercenary a také Kennedy Approach.

No dával jsem si bacha, aby mnou jmenované hry byly i na Atárku, ale budiž. RiverRaid si pamatuju ještě ze Zxka, ale tam jsem měl jiné favority. Nicméně prozrad' tedy něco o té své první oblíbené textovce. Byl to zároveň čas, kdy si se rozhodl napsat svou vlastní nebo to přišlo až později?

No jak se to vezme, moje první a zároveň nejoblíbenější textovka je Pomsta šíleného ataristy, tehdy v Atari Klubu, byl jeden maník, co donesl Nekonečný příběh,



Holy na AKF08 u svého hustokháru. Vpravo Naděžda mávající vágusům (viz. report na webu).

grafickou textovku v češtině, jenže ji nabízel za něco co on neměl, tenkrát jsem bohužel neměl nic na výměnu a tak jsem byl zklamaný a otravoval jsem celý Atari klub, že ten Nekonečný příběh chci. Inu jednomu se mně zželelo a nahrál mi Pomstu šíleného Ataristy, prý je to podobné nekonečnému příběhu. Bylo a bylo to dokonce lepší, i když to nemělo grafiku, za to to mělo grandiózní humor Viktora Lošťáka. Pomstu jsem tenkrát dohrál do konce a byla tam adresa autora, tak jsem mu napsal, neodpověděl. Za to mi ale došla nabídka K-Softu, který nabízel Ataristův Protiútok, textovku o ceny. Pokud úspěšný řešitel zaslal kód do data uzávěrky soutěže tak mohl i něco vyhrát. Dokonce si pamatuji i finální kódy. Pomsta měla nakonec 21729, což bylo telefonní číslo Viktora Lošťáka do Nového Jičína a Ataristův Protiútok končil s heslem MTRAN-FEACDJA, ehm, tedy jestli mi ta paměť slouží dobře. Po dokončení Protiútku jsem se začal věnovat tvorbě vlastních her, respektive, už když jsem ji hrál, nebo vlastně dohrál, tak jsem začal tvořit svou první textovku...

Tohle znám. Všichni máme v paměti nějaké ty zbytečné, 15 a více let staré kódy, cheaty nebo prostě jen hlášky z her. Taky se díky tomu na tebe tvé nejbližší okolí kouká jako na blázna (chtěl jsem použít exota, ale jsme seriózní plátek, no ni)? Nicméně já osobně pokládám Pomstu šíleného ataristy za největší omyl lidstva...teda kdyby tam autor nenapsal onu památnou větu „Nechť zhyne Spectrum“, dalo by se o tom uvažovat, jako o docela kvalitním dílku, ale takhle... Každý přece ví, že gumák je nejvíc nejlepší počítač, na tom se snad shodnem, ne? :-) Alespoň, že na konci té hry všichni ataristé potupně hynou (no, skoro)...

No tak to není od tebe hezké, ale zase na druhou stranu jsem tohle cítil k Sinclairistům a Commodoristům, když jsem měl své Atari a nebylo nic jiného, naštěstí je mi to dneska úplně ukradené, jsem totiž docela multiplatformní. Je zajímavé, jak všichni Sinclairisté znali Pomstu šíleného Ataristy, jak říkám je to docela kulturní záležitost. A tím i dala směr mé další tvorby, jak co se vzhledu hry, tak i smyslu humoru, i když ten můj se Viktorovým docela pokulhává. Vem si, že jsem na Spectru neviděl žádnou pořádnou vtipnou textovou

hru, která by byla ze současnosti, myslím tím tedy současnost před 15 lety. A na C64 jsem neviděl ani jednu textovou hru v češtině, existují na tuhle platformu vůbec nějaké?

Ale šak to byl jen joke... Ale potkat se před těmi patnácti lety, otestoval bych tvou pravověrnost k Atari v krčském lesíku během zakázaného obřadu Júbischan :-)

S tou vtipnou hrou ze současnosti na ZX Spectrum si mě dostal, ale jen na chvíli. Měli jsme třeba Beerland, což byla velice povedená textovka, byť tedy vyšla o něco později, než PŠA. Na druhou stranu, ZX Spectrum bylo průkopníkem v českých textovkách vůbec. Všechny ty Indiana Jonesové, Podrazy, atd. daly zřejmě fenoménu textovek v českých velkých základech. C64 je ohledně českých textovek opravdu nejspíš mrtvé, možná tak lokalizovaný, již zmíněný, Nekonečný příběh.

Ale zpět k tobě. Čili si se rozhodl udělat svou první textovku. Jaký byl plán? Jak dlouho si vymýšlel příběh a lokace? A co název, vymyšlený hned a nebo až postupem času?

Jasně, potkat se před 15lety tak se asi nenávidíme, ale zase na druhou stranu, když si vezmu, že náš Kladenský Atari Klub, měl schůzky společně se Spectristy a nikdy jsme se spolu neprali, to bylo v době, kdy už nás bylo pět a půl a tak jsme chodili s nimi, bylo to alespoň poučné a pak všichni zdrhli k Amize a PC.

Vůbec úplně moje první textová hra byl Indiana Jones 2.0, byla to taková královna. Jistě asi znáš Chrám zkázy od Franty Fuky, někdy dávno jej někdo přeportoval do Atari a řekl bych, že doslova, takže i engine hry je pravděpodobně původní. Tenkrát můj kamarád vylistoval a vytiskl na své 9 jehlové tiskárně kompletně celý zdroják toho Chrám zkázy a vzhledem k tomu, že jsme ani jeden neuměli programovat, tak jsme jen přepsali zdroják svými texty, hodili k němu českou znakovou sadu a napsali nějaké intro. To celé jsme dělali asi dva měsíce. Hrozná kravina. Bohužel v té době jsem se ještě neorientoval v tom, jak se taková hra píše a hlavně ten engine byl pro mne Španělská vesnice.

Pak následoval ohromný boom textových her, autoři je vydávali jako o závod, jediné já a můj kamarád jsme měli jeden super nástroj, dokázali jsme dát českou znakovou (vlastní) sadu do basic programu, aniž bychom potřebovali znát strojový kód a hlavně se nám ta sada načetla ihned, někde jsem totiž sehnal font editor co vyplnil strojová data do basicu. Ostatním autorům českých textovek se čeština generovala přímo z datových řádků, takže to zabralo tak 2-3 minuty, než se hra načetla.

Tenkrát jsem také vylistoval hru Prudent Dactyl, ze které pochází můj engine a napsal jsem hru vlastní Debils Action aneb Záhada Kryptolamu, hra byla o Profesoru Koudelkovi, jenž vynalezl stroj času, jenže zlý Stanislav Kynšt mu jej ukradl a jal se loupit poklady v minulosti. Hlavní hrdina, co by známý prof. Koudelky se vydal onen vynález získat zpět. V podstatě to byla také kravina, ale hezká. Ve hře vystupují moji kamarádi a přátelé z Atari Klubu a tak dále...

Plánoval jsem dokonce i pokračování, které se mělo jmenovat Debils Action aneb Hovada se bouří, ty názvy to byli takové slovní hříčky na jména Foglarovek.

Ono těch her mělo pro Atari vzniknout více, ale pak přišla Amiga.

Ona vůbec doba kolem 1991 byla naprosto skvělá, co se týče nápadu a obsahu textových her, spoustu z nich jsem si zamiloval a s autory jsem si hodně dopisoval, popř. se navštěvovali.

Kávička, sušenčičky, droby v klávesnici...ano, ano. :-) Člověku se chce až zamáchnout slza v oku.

Jestli tomu tedy dobře rozumím, u Atárka si k ničemu jinému, než k Basicu nečuchnul, je to tak? Nebylo to pro tebe na jednu stranu frustrující, když si viděl ostatní programovat na vyšších jazycích?

Nejenom kávička, sušenky, ale také čipsy, čajíček, mlíčko a v pozdější době to byli hodně cigarety. No u Atárka jsem opravdu na nic jiného než na Basic neměl a vlastně jsem u něj zůstal doteď. Samozřejmě mě štválo, že neumím něco pořádného, ale vzhledem k tomu, že jsem nechápal co to ten stroják je, tak mne to nechávalo v klidu.

Vínečko, pivičko, whisčíčka... :-) Přesto si zvládl vyprodukovat hodně textovek, většinu i poměrně kvalitních. Na kterou z nich si nejvíc hrdej? Jednoduše, co bys označil za takové své pilotní dílko, kterým by ses chtěl prezentovat někomu, kdo tě nezná.

No zase tolik jich za tu dlouhou dobu nebylo, jestli jsou kvalitní nebo nejsou tak to nedovedu posoudit, ale asi nejvíc jsem hrdý na reedici Na Resetkání, čili Na Resetkán 98, tam jsem se opravdu vyřádil a dělal jsem na ní skoro půl roku. Na druhou stranu jsem asi docela hrdý na NAM, čili Vietnamská Mise, tu jsem napsal asi za dva dny, je sice krátká, takže ji dohrajete za pár minut, za jejím námětem stojí dvě povídky, které napsal kdysi dávno jeden můj kamarád Jirka Špalek. Plánoval jsem také, že napíšu i další hru podle námětu Jirky, jmenovala se StarWorx, takové Hvězdné Války naruby. V těchto povídkách totiž byly jako hlavní postavy moji kamarádi a známí.

Jak na to koukám, kamarády a známé do svých her obsazuješ často a nejinak tomu je zdá se i u tvého nejnovějšího dílka Ovečka udělala Bééé... – je to z čistě kolegiálnosti a nebo takový drobný fígl, aby bylo zaručeno víc hráčů? Budu taky v nějaké? Třeba jako nějaký krajně nekorektní vyvrhel znásilňující malá bezbranná zvířátka s velkými ocásky? Co tě vlastně odradilo od StarWorx?

Tak třeba Ovečka je docela jiný případ, Ovečka byla myšlena už od začátku do konce o Vertical Syndicate. Je to jakoby napsal sci-fi román a psal tam o hlavním hrdinovi jako třeba, že se jmenuje Ondřej Ševčák a je to normální člověk. Vlastně ani nejde o to psát o kamarádech, prostě ty postavy potřebuješ, tak tam hodíš ty co znáš a je to. Někteří co hrají moje hry mi tohle vyčítají, ale mne to přijde naprosto normální, vlastně bych si ty postavy mohl také vymyslet a vyšlo by to nastejno. Bohužel tě zklamám, v Ovečce rozhodně nebudeš, protože tam se nehodíš. Nicméně, třeba v nějaké další hře, tedy jestli vůbec kdy nějakou dodělám budeš, to vyloučit nemohu.

A proč jsem nenapsal StarWorx? Nebyl čas a Amiga už mne nebavila. StarWorx byl vlastně takový román na pokračování, moje hra se měla jmenovat HUMUS-TROMO a celý příběh byl inspirován StarWorxem.

OK, budu se s tím muset nějak smířit a doufat, že po Ovečce ještě něco napíšeš. A co kdybych já tebe obsadil do Žůviček? Samozřejmě jako nějakého zběha se straight orientací.

Amiga tě nabavila, ale přesto si se k ní vrátil. Co tě k tomu vedlo?

Mno, bůhví, jestli vůbec Ovečku dodělám, myslel jsem si, že to bude hotové za jedno, či dvě odpoledne jako NAM, ale jaksi se to protáhlo.

Jasně, klidně mne dej do Žůviček, bude legrace a hlavně budu zase vystupovat v nějaké té hře, už jsem v několika vystupoval a nebyly to hry ode mne.

Proč jsem se vrátil k Amize? Ani nevím, nostalgii, to zlé odešlo a už se zapomnělo a to dobré zůstalo.

Nicméně to zlé se opět vrací. Alespoň to tak vypadá, že se Amiga scéna opět utápí kdesi ve vzduchoprázdnu. Je docela dost lidí, kteří čtou, ale minimum těch, kteří reagují. Myslíš, že se to opět zas na nějakou chvíli obrátí a nebo to začínáš vidět špatně, jako já?

No jestli myslíš scénu jako Scénu, tak tak je nenávratně fuč, zbylo jen pár lidiček, kteří jsou schopni reagovat, teprve tehdy, když jim vezmeš jejich hračku, třeba nějaký portál. Já to vidím špatně už dlouho, ale existují zase na druhou stranu lidé, jako jsem já a ty, kteří se dokáží navzájem pochválit a něco vyprodukovat.

Nejspíš narážíš na doménu amiga.cz - jaký máš vůbec názor na ty osobní bojůvky, které nám některé strany předvádějí a i jsme jich byli svědky na AKF párty („To je karta Světi? To do svýho počítače nedám!“)? Asi se shodnem, že kdyby jich nebylo, možná by bylo i víc pravověrných Amigistů.

No jak se to vezme, zrovna jsem u incidentu s kartou nebyl. Ale tyhle bojůvky tu jsou od nepaměti, původně to byla jen taková řevnivost mezi demo skupinami, pak otevřené nepřátelství, já také pár lidí nemusím, ale snažím se být tak trochu nad věcí, ale když si vzpomenu co jsme prováděli na různých diskuzních serverech a v demech, darmo mluvit.

Přiznám se, že tohle jsem nikdy dřív nezažil. Byli jsme šik Amigounů, co nesnášeli Pcčkáře a vždycky si ochotně pomohli v tom, co kdo potřeboval. Nicméně z těchto Amigistů, co jsem znal, jsou dneska PCčkáři, jak vyšití. Ale pryč od tohohle všeho. Pověz mi, co tě ještě bavilo mimo počítačů? Oblíbená barva? První sex? :-)

No tak to je tedy otázka, když to vezmu, tak asi jen ty počítače. Ba ne, baví mne čist, povětšinou sci-fi. Také se tak nějak zajímám o moderní historii, teď už opravdu jen rekreačně. Svého času jsem hodně hrál Laser Game. Barvu mám nejraději oranžovou a černou. První sex? Co to je? To je krém na opalování?

Ale né, sex je taková ta věc, o který holky mluvěj, že je super, ale my jí ještě nikdy nepoznali.

Ano laser game si pamatuju z Národní, ještě coby malé 18ti leté robě. Místo se nám chýlí ke konci, tak co bys chtěl čtenářům závěrem vzkázat?

Laser game byla super, byl jsem totiž mezi elitou hráčů, takže na mne skoro nikdo neměl, což vedlo i k jistým penalizacím od pořadatelů. A co bych chtěl čtenářům vzkázat? No vlastně ani nic, nebo možná, že by bylo dobré podporovat autory software, zvláště pak ty co si o to vyloženě řeknou, nic totiž nepotěší víc jak pár slov...

Tys tam byl takovej kápo, jo? No že si tě nebavuju :-) Tak tedy díky za rozhovor, byť takový amatérský, ale lepší otázky mě nenapadaly. Nemáš zač.

Otázky pokládal: -misticjoe-

Holyna ve zkratce

Datum narození: minulé století

Oblíbená barva: oranžová, černá

První sex: nezná sex

Přítelkyně: jeden koušek

Povolání: správce sítě

HW vybavení: malé museum

Oblíbená činnost: přemýšlení na záchodě

Tvorba: Indiana Jones a CHZ 2.0, Debils Action, Toy-aen In Action, Defkoidy, Na Resetkání, NAM, Pomsta šíleného Ataristy, Oh, No More Plastic, Na Resetkání 98, Prudent Dactyl, Pilotůf Příběh, atd.

Aktuálně chystá: Ovečka udělala Béeé...

Holy nám pomohl i s propadací nové megapařby Žůvičky... Bukvičky!!! - tímto mu vřele děkujeme! Na momentce s aktéry této hry.



Na Resetkání 98

Jednoho dne, když ses doma nudil a probíral obsah svých disket, objevil si jednu výbornou hru, která byla fakticky skvělá. Jmenovala se Toyaen in Action a běžela v dosovém okně - proto byla skvělá. Po měsících lopocení si ji konečně dohrál a rozhodl se, že vytvoříš něco podobného, ale ještě lepšího!

Další bezesné noci si trávil nad tvorbou hry Tisíce radioaktivních stínů. Hra byla tak skvělá, že se ti samotnému líbila, neboť byla celá o tobě - dokonce i jiné postavy si zastupoval ty. Ale co teď? Jak hru dostat mezi lidi? Kdo ji bude hrát? A kolik to bude stát? Tyto myšlenky ti vrtaly stále hlavou. Až jednoho dne ti kdosi prozradil, že za několik dní se bude v Brně konat obrovská akce, jež bude spojena s prezentací nejnovějšího softwaru spolu se setkáním české amiga scény. Okamžitě si zjistil, jak se ona akce jmenuje.

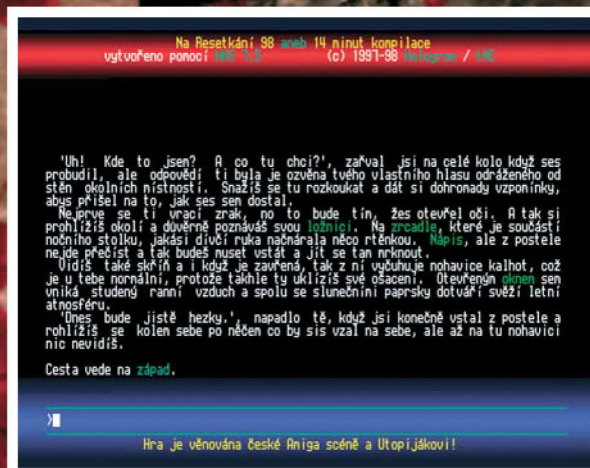
"Na Brno, Na Resetkání!", propěvoval sis, když si konečně zjistil všechny potřebné informace. Nadešel čas příprav - navštěvoval si dětské uprchlické tábory za účelem zneužívání nezletilých japonek (dají se chytit na kus banánu), pořádal drogové dýchánky s děvkami a neustále si na svém compu přehrával oblíbená dema a music.

To se ale moc nelíbilo tvému sousedovi, takzvanému strážci tradičních hodnot, pro nějž je počítač dílem ďáblovým stejně jako malá asiátka přibitá ke kříži. Jednoho dne si se probudil po obzvláště vydařilé kalbě a šel zkontrolovat svům počítač, protože se odevšad ozývalo povážlivé ticho. Na místě, kde obvykle ležel bylo ale jen prázdné místo a kus papíru, na kterém bylo napsáno:

"Pprotože mám rád lydi a protože rušýš nočný klyt a chci dddt se zachránit od počítačového šílenství, rozhodl jsem se, že počítač zničit a to hned. Podepsán: Tvůj mylí soused zachránce!!!"

Zařval si tak, až z toho kleplo jednu starou cikánku u popelnice a vyhlédl z okna k sousedovi. Na rychlo vysázený bambusový les, divocí psi a další nástrahy tě však přesvědčili, že získat počítač zpět nebude nic jednoduchého. A navíc akce se tak rychle blíží...

Jak někteří už z úvodu pochopili, hra se nemá jen tak. Jedná se totiž o reedici hry Na Resetkání 94, která se setkala s nemalým úspěchem a po letech se její



autor rozhodl ji trochu oživit, vylepšit a vyzkoušet si nějaké nové nápady, které by mohly usnadnit její hraní (o lehkosti hraní samotného ovšem nemůže být řeč). Vžíváte se do role nadějného programátora, macha, světaznalce, multimilionáře - prostě takového Radovana Kaluži, kterému závistivý soused ukradne vše, co potřebuje ke svému životu - počítač. A s ním mizí samozřejmě i skvělá hra Tisíce radioaktivních nocí. Nezbyvá, než se vydat na trnitou cestu plnou nástrah.

Na Resetkání 98 se od svého staršího bratříčka v mnohém liší. Především zpracování doznalo značných změn. Za ty hlavní jmenujme alespoň automaping, což je věc v textových hrách téměř nevidaná (a přitom se spousta textových her bez čtverečkového papíru ani nedá dohrát). Zde navíc funguje naprosto převratně. Nejenže ukazuje vaši aktuální pozici a navštívená místa, vy se po mapě můžete i kurzorovými šipkami pohybovat! Pokud se tedy chcete dostat z bodu A do bodu B a nestojíte o několik pomalu se vypsujících obrazovek, stačí vlézt do mapy, párkrát stíknout šipky v požadovaném směru a jste tam, kde jste chtěli být. Jinak se vše ale ovládá ve stylu holynových her, tj. i s určitými nedostatky. Některé věci byste rádi podrobněji prozkoumali, ale prostě to nejde, i když je na nějakém místě objevíte - třeba kalhotky v posteli. Na druhou stranu hra ideálně zvýrazňuje předměty, s kterými lze provést nějakou akci a tak se dají určité drobnosti v tomto ohledu omluvit. Časem si i zvyknete na to, že to co objevíte, taky automaticky sbíráte (tedy jen to, co vám k něčemu bude). Tak třeba legitimace, kterou najdete hned na začátku hry se hlásí jako "něco lesklého". Než přijdete na to, že hrdina ji automaticky zkonfiskoval, budete se chvíli rozčilovat.

Kdo by však od hry čekal určitou logiku, bude šeredně zklamán. Takové drobnosti, jako krokodýl ve vaně a nebo několikrát vysypávání koše, než z něj dostanete to, co potřebujete, je ještě celkem OK. Ale že veverka chce radši diskety, než oříšek, to jsem už nepobral.

Závěrem bych snad ještě dodal, že všechny potřebné kousky počítače samozřejmě u souseda nenajdete, takže se opravdu pořádně koukejte kolem sebe.

-raven-

**Hologram/Gargamel
1998, ECS, dop. 2MB Ram**

Textovka, která vydrží i na několik dní. Nepostrádá humor, ani originalitu. Jen ta obtížnost...

73%



Stará gypsi umřela, tyhle sirotky tu nechala...

Vlak Beznaděje (part II.) - Zombie Town

Dostali jsme všechny potřebné instrukce a bar opouštěli už hodně pozdě odpoledne v mírně podroušeném stavu. Venku mezitím začalo sněžit a teplota klesla k nule. Chvilí jsem se díval, jak se zbytek mých společníků vzdaluje k nedaleké ubytovně, pak jsem však nastoupil do auta a nařídil automatu, aby nabral kurz domov.

"My jsme trochu bumbali, že?", snažil se být vtipný.

"Hele, až budu chtít konverzovat, tak ti řeknu! Teď drž hubu!"

"Ó ano! Jen se opřete do nebohého navigačního stroje! Tak abyste náhodou věděl, tak můj inteligenční potenciál je daleko vyšší, než u navigátorů předchozí série..."

"No to je úžasný.", řekl jsem potichu.

"...a je určen především k pobavení cestujících, takže se mnou prosím konverzujte, nebo nebudu dostatečně využít a jistě upadnu do deprese."

"Ty neupadneš...ale na tebe dopadne kladivo, jestli nebudeš sticha!"

"Ano, ano. Agresivita je jedním z průvodních jevů stavu zvaného opilost..."

Automat samozřejmě žvatlal dál, ale já ho přestal vnímat a raději jsem soustředil svoji pozornost na instruktážní materiály, které mi dal onen podivný člověk, který si nechal říkat pan X. Jaká pitomost! Pořád jsem nemohl věřit tomu, co nám nabízel, ale bylo to až moc lákavé na to, abych si dovolil pochybovat. Do tohoto trestaneckého města mě přivezli i s Larrym, Maxem, Steevem a Nomadem před sedmi lety za výtržnosti spáchané údajně námi při již dříve zmiňované demonstraci. Nejdříve se v ní vlastně nikdo nepitval, ale pak přišel nově senátor a ten, aby si udělal oko u duchodců, který dneska tvořej 75% populace a boje se výtržností, dal přinést materiály o této demonstraci. Náš problém spočíval v tom, že jsme byli její vůdci - nebo to alespoň tak vypadalo. Odsoudil nás na čtyři roky nepodmíněně v tomhle zapadákové a spojil to i s nucenými pracemi v dolech. Jenže... Sedm let je v hajzlu a nikdo pro nás ještě nedal poslat. Naše manželky už na nás nejpíš dávno zapoměly a vlastně... Vlastně tam za hranicema tohoto města nikdo z nás neměl moc přátel ani známých, který by stáli o to, abysme se vrátili. Částečně jsme si tu už zvykli. Dokonce to tu už vypadá docela jako všude jinde. Tohle město totiž existuje už třicet let a tak tu už vyrostla nová generace díky tomu, že tu jsou i osoby opačného pohlaví. Nedá se říct ženy, protože "žena" je slovo určené pro krásnou, chytrou a mylou osůbku, ale tyhle děvky, co tu sou... Podle statistik je tu 16240 mužů, 4512 žen a 647 dětí, takže si dokážete představit, jak to tu asi vypadá - šuká se všechno, co má ve předu díru, bez ohledu na věk, choroby nebo rasu. Já jsem si udržel ještě docela zdravý rozum a vzhled, takže si umím najít hezkou samici - ale jak dlouho mi to ještě vydrží. Za chvíli mi přijde obsílka ke kremaci a mě se ještě nechce umřít a uvolnit místo novému trestanci. Nehledě na to, že jsem tu už vůbec neměl bejt a...

"Pane, jsme doma!", přerušil mé přemýšlení automat. Po cestě po schodech mi nemohlo ujít, že sice mozek toho podomního prodávče na stěně ještě je, ale tělo už někdo odklidil. Pravděpo dobně dneska někdo bude mít sytou večeři. Vešel jsem do bytu a první, co mě přivítalo, byl informátor, který mi oznámil, že díky tomu, že jsem nedorazil do práce, ubylo mi dvacet kreditů. "Polibte mi prdel!", řekl jsem si a koukal, kde

je postel. Netrvalo to ani moc dlouho a obtěžkal mě spánek.

Probudil mě až ráno onen známý ryk z amplionů. Jen matně se mi vybavovaly vzpomínky na předešlý den a chuť jít zabít všechno živé mému soustředění také příliš k dobru nepřidávala. Oko spočinuvší v ledničce také zjistilo, že poživatin kapku ubylo. Vyjma jakéhosi, ne zrovna cíleně, zasmrádlého sýra, pár tvrdých rohlíků a zkyslého mléka se tam nic nenašlo. Mraznička byla zásobena více, ale mikrovlnka vypověděla službu. Vztekle jsem praštil mraženou čínou o zeď a sledoval kam dopadne. Právě kousek od místa dopadu jsem našel stoh papírů a v hlavě se mi pomalu začal vybavovat všerejšek. Chvilí jsem si ony papíry pročetl a zjistil, že se mi tu nabízí nová identita, docela slušnej job a hlavně lístek odsud. Právě zazněl signál pro první várku pracovníků, když někdo zazvonil u dveří.

"Kdo je tam?"

"Dejme tomu, že pan X."

Kouknul jsem se kukátkem a opravdu tam stál ten típek ze včerejška.

"Co chcete?"

"Musím s váma mluvit, otevřete!"

Otevřel jsem dveře, ovšem to jsem nemohl tušit, že to bude první chyba, kterou dneska udělám. Jakmile jsem sundal řetěz, vrazil do dveří a ty mě srazily k zemi. Pan X vytáhl zbraň a zavřel za sebou dveře.

"Malá změna plánů! Ty papíry měli patřit někomu jinému, takže mi je laskavě vraťte!", řekl a namířil mi pistoli na hlavu.

"Jasně, jasně...", zvedal jsem se a otíral si krev, která mi tekla z nosu. Rukou jsem gestikuloval, aby se uklidnil. Došel jsem pro onen štos papírů a podával mu je. Právě ve chvíli, kdy mu ruka s pistolí klesla, strhl jsem jí naproti němu a vlastně on sám se střelil přímo do žaludku. Ležel na zemi a pomalu krvácel. Sebral jsem mu pistoli a vyběhl ven k autu. V papírech stálo, že se všichni čtyři máme sejít na rohu Desátý a Johnovi přesně v sedm ráno. Měl jsem co dělat.

"Na roh Desátý a Johnovi... A rychle!"

"Ano pane. A jak rychle? V rámci dopravní vyhl..."

"Od kdy se tu kurva dodržují dopravní předpisy?!?"

"Chápu pane!"

Na určené místo jsme dorazili za pět minut sedm. Už tu byli všichni.

"Ahoj!", zaznělo sborově.

"Tak už zbejvá jen náš 'úžasnej' pan X!", řekl Max a natáhl z doutníku do plných plic.

"Nepřide...", zněla má odpověď na jeho otázku.

"Proč?", zeptal se Larry a dál si stříhal nehty na levé ruce.

"Před chvílí se u mě oddělal!"

Max se zakuckal a Larry vyvalil oči, jak přišlápnutá ropucha. Steev nás nevnímal a radši pozoroval jednu šlapku na protějším rohu.

"Kurva! Kurva! Kurva...", zaklel Max a při tom posledním 'kurva' kopnul do mého auta, takže spustil alarm.

"Doprdele, vypni to...dělej!", šeptal Larry a koukal, jestli jsme nevzbudili moc velkou pozornost.

"Podte o kus dál!", řekl Steev, kterého ten alarm docela probral z láskyplného opojení. Nikdo proti tomu nic nenamítal a tak jsme se přemístili do nedaleké uličky

a schovali se za odpadky a kontejnery. Max zašlápl zbytek doutníku a vypadal, že chce něco říct.

"Tak co teď, kurva, budem dělat? Má někdo z vás poněti... Ptám se, a platí to i na tebe Steeve, takže přestaň civět na tu děvku... Ptám se, jestli někdo z vás ví, co teď budeme dělat? He? Když tady náš milej Sad vodpráskl našeho hodnýho skřítka!", jak tohle dořekl, strčil do mě a já zkončil na hromadě odpadků.

"Hele, klid kluci! Něco vymyslíme!", snažil se situaci urovnat Larry.

"Já nevím, jak vy, ale já mám jenom lístek na jedinej zkurvenej vlak, kterej vodjíždí jednou za tejden...a to zrovna dneska, za tři hodiny...a to mám bejt klidnej?", začal už pomalu řvát Max.

Sebral jsem se z odpadků a vytáhl lejstra, který jsem měl u sebe.

"Včera sem od toho blázna dostal tohle. Sou to nějaký papíry, ale moc se v tom nevyznám. Zatím sem našel lístek, pas a ID kartu pro sebe, ale je dost možný, že někde mezi těma papírama bude i něco víc."

Každý dostal něco papírů a postupně jsme našli mezi nesmyslněma kecama nějakýho zastaralýho scénáře na stránkách přilepený další tři ID karty - všechny obsahovaly identifikační kódy strážnejch. To bylo sice skvělý, ale pokud někdo nefalšoval jejich příjezd sem, bude asi divný, že najednou odjíždí někdo, kdo tu v životě nebyl. Nezbejvalo nám nic jinýho, než doufat, že jsou OK. Lístky byly do Zombie Townu. Nikdo z nás o tom místě neslyšel, ale shodli jsme se na tom, že vlezeme do vlaku, dojedeme do Zbombie Townu a tam uvidíme, co dál. V deset jsme už seděli ve vlaku a blížili se k hranicím města.

"Kluci, co když to nevyjde? Zastřelej nás na místě! Já ještě nechci umřít!", začal vyvádět Steev a nedařilo se nám ho utišit.

"Kurva drž hubu! Povede se to, jasný! Podívej se na mě! Kurva podívej se na mě...fajn...a teď mi odezírej ze rtů...'b-u-d-e-t-o-o-k'!"

"Já vim že nebude! Přijdou na to, určitě na to př...", Larry ho nenechal doříct ani tuhle větu a omráčil ho svojí pistolí. Položili jsme ho na sedačku a hodili přes něj pověšený kabát. Hranice byly tady a kotrola v několika okamžicích taky.

"Pasy a ID karty!", nekompromisně zahlásil polda. Všichni jsme mu je beze slova podali až na Steeva. Tomu je vyndal z kapsy Max a úslužně je podal.

"Co je mu?"

"Jen si trochu zchrupnul. Ve vlaku se mu dělá špatně.", pohotově zareagoval Max.

Polda se podíval na pasy a projel naše ID karty příruční identifikační jednotkou.

"Dobrá pánové, můžete pokračovat v cestě.", řekl pol-da a vrátil nám naše věci.

Jak tak odcházel, byla na nás všech vidět neskutečná úleva. Vlak se dal po asi dalších deseti minutách do pohybu a kolem se začala pomalu měnit krajina, až se změnila v nekonečný ráj travin a stromů.

"Kluci, tak takhle vypadá Kanada...pořád stejně.", prolomil ticho Larry.

Všichni jsme koukali na okolní ubíhající krajinu a každý z nás se bál promluvit. Co když je to jen sen a s jedinou hláskou se probudíme.

To nikdo z nás nechtěl riskovat. Asi za dalších půl hodiny se začal probírat Steev.

"Co se kruci stalo?", zněla jeho první otázka a mnul si bouli na temeni hlavy.

"Říkal si něco o tom, že je ti špatně a pak si se svalil na zem a praštil ses do hlavy. Docela jsme se o tebe báli Steeve! To nám už nedělej, slyšíš!", odpověděl Larry a tvářil se při tom, že Steev je jeho nejlepší přítel, o kterýho by za nic na světě nechtěl přijít.

"Jsme venku.", řekl mu Max.

"Jo? Já říkal, že to dokážeme. Já to říkal!", začal se radovat Steev.

"My víme...", oklonil jsem hlavu od okýnka a zase já k němu vrátil. Krajina kolem ubíhala a my se pomalu začali nudit.

"Je tam někde napsáno, za jak dlouho do toho posranýho města dorazíme?", zeptal se Larry.

"Moment, podívám se.", řekl jsem a začal listovat v lejstrech. "Jo, tady. Maj bejt ještě tři zastávky a do Zombie Townu dorazíme asi za 16 hodin...ted' už vlastně za patnáct. Čili někdy mezi jednou a druhou hodinou ráno."

"Kurva! Lidi! Až tam přijedem... Já se tak těším jak si dám nějaký pořádný žrádlo a k tomu nějakou pěknou kurvičku!", radoval se Max.

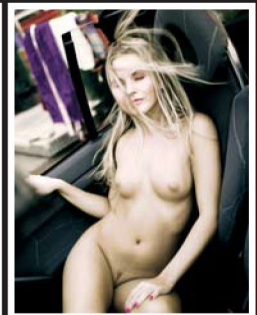
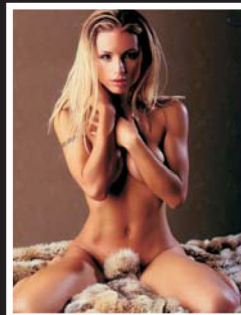
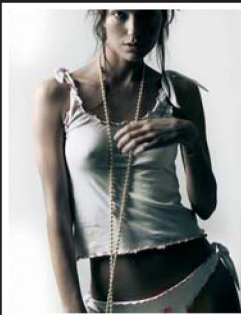
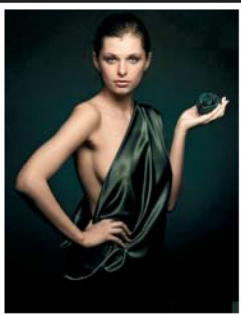
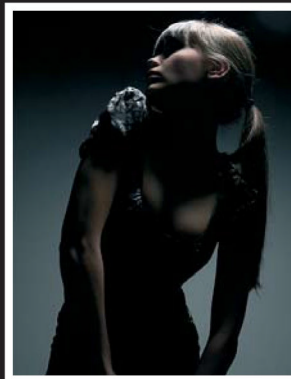
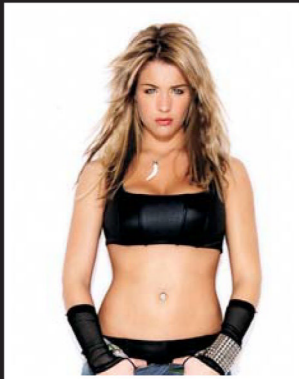
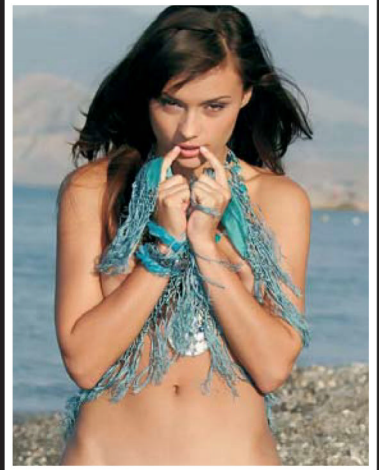
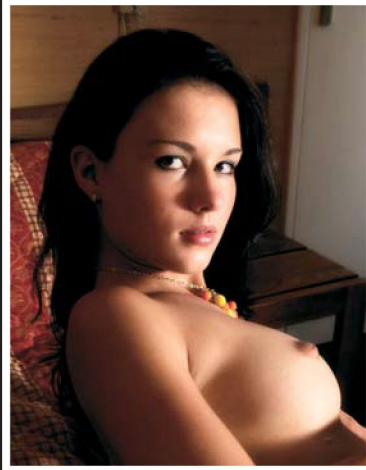
Vlastně povídal ještě dlouho, ale tak nějak sám pro sebe, protože jsme ho nejspíš ani jeden nevnímali. Všichni jsme koukali z okna a nasávali nově nabytou svobodu...

(pokračování příště...)

-misticjoe-



New Amiga just born!

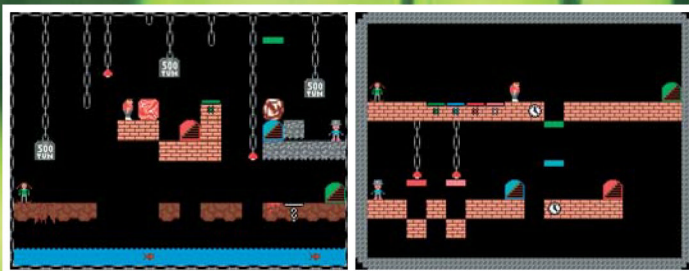


Anything you can imagine!

Narozdíl od zbytku redakce jsem měl vždycky logické rychlíky velice rád. Když si vzpomenu na ty krásné časy, jak jsem při písemkách z matematiky přemýšlel místo nad řešením příkladu o tom, jak pokořit další level Benefactoru nebo Fury of the Furies. Neumíte si tedy ani představit, jak jsem bojoval o možnost recenzovat tuhle hru, neb další na výběr byly jen tuctové textovky nebo další žánry, které mi nic moc neříkají (přízně si to, českých titulů, o kterých by se dalo napsat víc jak deset řádek, moc není).

Ale hurá ke hře. Ta nese prozaický název Lepani, pod kterým jsem si ihned představil nějaké tupce. A nebyl jsem daleko od pravdy. Ve hře máte na starosti tři postavičky nevalné inteligence, ale různých užitečných schopností a ty vždy musíte zdárně dovést do jejich domečku. První je tlouštík, který se sice nevyškrábe ani na nejmenší převýšeninu, ale za to je přeborníkem v odtlačování překážek, které ve hře tvoří především kameny. Tlouštík jich zvládne před sebou tlačit i několik najednou. Pak tu máme pana Klobouka. Ten také jako správný muž umí překážky přesunout, ale navíc má i jednu speciální vlastnost - pokud jsou kameny naskládány na sobě, pan Klobouk odtlačí ten spodní, aniž by ho ostatní šutráky rozmáčkly. A taky umí skákat, i když ne zrovna deleko. Pan Klobouk i tlouštík mají ještě jednu společnou vlastnost - nedělají jim dobře pády z velkých výšek. Ovšem řekli jsme si, že tu máme tři postavičky. Tou poslední je právě holka. Už vidím, jak prskáte, že ta rovnoprávnost se fakt nemile rozmáhá. Ale tak horké to není. Holka neumí pohnout ani s šutříkem velikosti stříbrného dolaru. Za to umí dost daleko skákat a nevádí jí pád ani z mrakodrapu. Zřejmě za obě vlastnosti mohou její nadmíru vyvinutá chodidla, která bych odhadoval alespoň na 20ky.

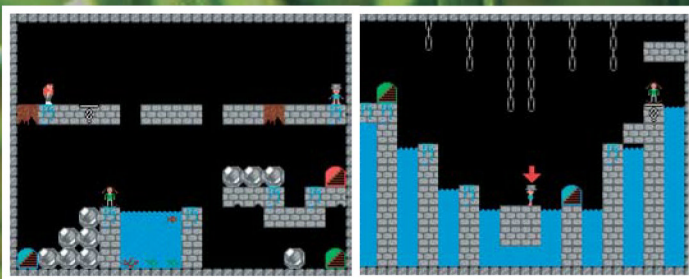
Nuže partičku jsme si popsali a teď něco ke hře samotné. Čeká na vás nespočet levelů (nespočet proto, že jsem ji ještě nedohrál a oficiální počet nikde nenašel) protkaných různými nástrahami. Ne všechny jsou sice pro nějakou postavičku smrtelné (nicméně pro jiné ano), ale o to následně bývají záladnější. Kromě kamenů, které obvykle překážejí jen v cestě, tu máme barevné kameny. Ty sice také překážejí, ale lze se jich elegantně zbavit tak, že stejné barvy jednoduše (no někdy to tak jednoduché není) přitlačíme k sobě. Potom tu máme nášlapné plošinky, které jsou propojené s plošinami kdesi po levelu. Tak třeba vidíte kámen na růžové plošině a potřebujete ho dostat dolů na zem.



Není tedy nic jednoduššího, než s nějakou postavičkou hupsnout na růžovou nášlapnou plošinku, velká plošina zmizí a kámen se valí. Pak tu jsou ještě plošinky s otazníky. Ty v sobě skrývají různá překvapení, někdy i velice nemilá. Obvykle se po jejich sešlápnutí objeví něco, co je nutné k dohrání levelu (domeček, dodatečné plošiny, atd.). No a v neposlední řadě tu máme i teleporty, které nám pomáhají dostat postavičky tam, kam by se normální cestou nedostaly. Ale pozor, teleporty jsou výměnné, čili přemísťují jen něco za něco.

Grafika ani hudba nejsou nic převratného, ale na to se u logických her nehraje a navíc po AMOSu, v kterém je hra stvořena, nikdo nemůže chtít nějaké zázraky. Obtížnost je zvolena tak akorát a i když se u nějakého levelu zapotíte, napopáté se plácnete se slovy "já jsem idiot" do čela a misi úspěšně dokončíte (to se už ale nedá říct o pozdějších levelech, kdy budete mít čelo otlučené spíš od desky stolu, fajnšmekři od zdi). A abych nebyl za sviňuchu, podělím se s vámi o kódy do prvních pár levelů. Některé jsou docela vtipné a celkem dost vypovídají o zájmech autorů.

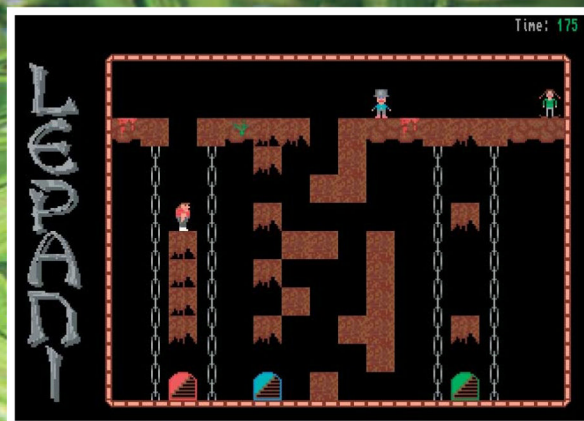
-smooth-



Kódy do prvních levelů (od šestého):

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 6 - RIP | 14 - FISCHER |
| 7 - LEPANI2 | 15 - NOVATV |
| 8 - SVETAKBOP | 16 - GALEONA |
| 9 - ASTERIX | 17 - MIKULE |
| 10 - HROBKA | 18 - MADONNA |
| 11 - VALSE | 19 - PRO7 |
| 12 - DEMOLITION | 20 - BELMONDO |
| 13 - CAROLINA | 21 - BLANICE815 |

Je zvláštní, že u prvních tří levelů mi to neustále ukazovalo kód EXCALIBUR :-)



Bohewia Software
1993, OCS, dop. 1MB Ram

Silně návyková záležitost, kterou není radno hrát chvíli před spaním. Mohli byste ve 4 ráno procitnout a...

89%

Flyers

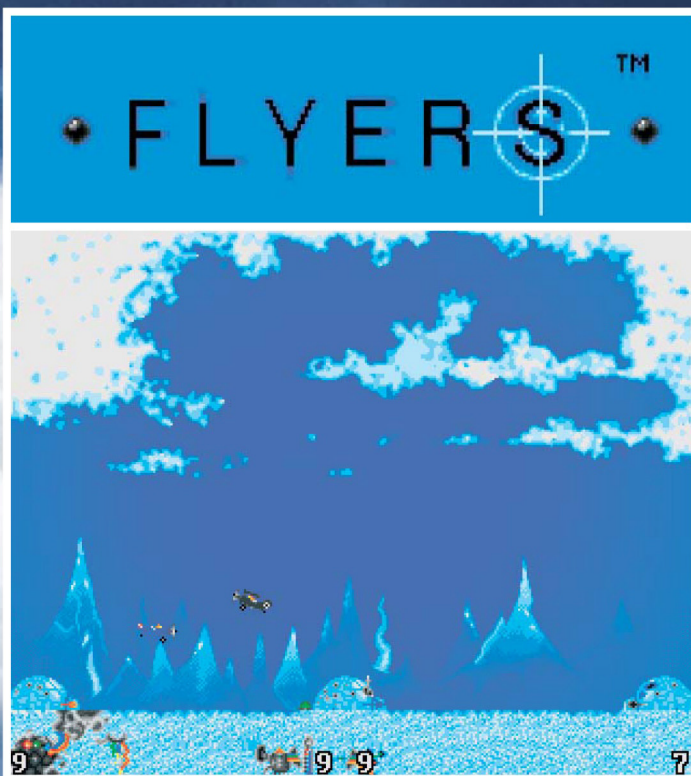
Je hezké, že národ koruny České umí ukázat své programátorské umění i jinak, než na textovkách (mluvím samozřejmě o portfoliu Amigy). Takových případů totiž není mnoho, ale o to více potěší.

V tomto případě se jedná o multiplayerovou řežbu, v které se vžíváte do role jednoho ze čtyř pilotů hájícího své právo na vzdušný prostor bez vetřelců - těmi budou vaši kamarádi. K dispozici sice máte jen na rychlo předělané práškovací letadlo, ale to není na závadu, když má na čumáku pěkné dělo, že? Celé klání se odehrává na jediné obrazovce v třech různých prostředích, z kterých si můžete dle libosti vybrat (moc jich tedy není, ale na druhou stranu ani víc není třeba). Limitování jste pouze svým akrobatickým umem, zemí a soupeřovou muškou. Aby bylo zajištěno, že opravdu všichni protivníci vzlítnou a utkají se ve vzduchu jako správní báječní muži na létajících strojích (aby se jednoduše někdo nezlákal na zemi a nečekal, jak to celé dopadne), jsou tu ještě záškodníci, kteří sice nekřičí Allahu Akbar, jejich sabotážní technika je jinak ale úplně stejná.

Jak už bylo řečeno, bojujete proti kamarádům. Ti můžou být až v počtu čtyř, čili před Amigou bude trochu těsno. Navýhodou je, že hra nevede single player a osamocené poletování nad krajinkou a drcení náhodně prolétavších ptáků (přidá život) tak po chvíli omrzí.

Hudba je všehovšudy žádná, zvuky ucházející samplované. Grafika je roztomile titěrná a je vidět, že si na ní dal někdo hodně záležet. Zábava samozřejmě roste i s počtem hráčů (a do jisté míry i s počtem vypitých piv, které ze správného zacilení dělají takřka nadlidský výkon a často tak přijde na řadu technika kamikaze).

-raven-



Hi2 System

1993, ECS, 1MB Ram

Zdařilý klon hry Dogfight, který si bohužel bez kamaráda(ů) moc nezahrajete. Ale s nimi je to bezva řežba!

68%

Poklad Zlatých Sluncí

A je to tady. Kratičká zmínka o hře, kterou jsme pravděpodobně všichni jako malí zbožňovali. Kdo by přece nemiloval Kačeří příběhy, v nichž Strýček Skrblík, Kačer Donald a jeho synovci (ve hře chybně uvedeno synatoři - kde na to autor přišel, netuším - zřejmě nechtěl, aby Huey, Dewey a Louie nebyli tak bezprizorní) zažívají jen těžko uvěřitelná dobrodružství.

Kačerov si i v této hře žije svým zavedeným způsobem. Skrblík skrblí, Hamoun hamouní, synovci sexuálně obtěžují Kačku...ech...ono se tomu vlastně v rámci předpubertálních her říká jinak, Rampa si cvičí přistání, paní Čvachtová moralizuje. Jednoduše idilka. Ta ale nikdy nemůže trvat věčně. Takže jednou...

Chvilka napětí...ještě chvíli...no dobře, zas tak světaborné to není :-)... Strýček Skrblík si jako obvykle po ránu četl své oblíbené noviny. Jako správný finančník vynechal sportovní rubriku i komiksy a vrhl se rovnou na burzovní indexy. Když v tom jeho zrak jaksi podvědomě zamířil na vedlejší stránku, kde ho zaujal obrovský titulek Poklad Zlatých Sluncí. Dočetl se o pokladu, který piráti ukryli někde v Údolí Zlatých Sluncí (jak patetické). Bohužel nikdo neví, kde se ono údolí nachází. Je známo, že existuje mapa tohoto údolí, ale jednu polovinu mají tučňáci ve svém Muzeu Barev a po dobrém ji nikdy a nikomu nevydají. Druhá polovina se někde ztratila... Nicméně v následujících

chvilích shodou naprosto nepředvídatelných událostí se objevila v skrbíkově lustru.

Jak se dá postupně odtušit, hra je motivována dvěma kačeřími příběhy: Pokladem ze ztracené lampy a Údolím Zlatých sluncí, nicméně to vám při hraní nijak zvlášť nepomůže. Na začátku se ocitáte jako Skrblík ve své pracovně a postupně se rozkoukáváte. Okamžitě zjistíte, že se jedná o textovou hru ne nepodobnou Světáku Bobovi. Náhled místa, kde se nacházíte vidíte v malém okénku, od kterého se napravo nachází akční ikony a dole je velké pole s popisem místnosti a tím, co vidíte. Ovládání se ale v jedné podstatné věci liší. Když chcete někam jít, musíte kliknout na ikonu nohy a pak teprve volit směr, což dost zdržuje. Zbývá část ovládání je ale přijatelná. Co hře ale krajně chybí, je vtip. Je na ní prostě znát, že ji tvořil silně kultivovaný jedinec, neschopný vžít se do role malého dítěte a spousta podstatných událostí je komentována jen velmi stroze. A to pokládám za velkou slabinu.

-misticjoe-

Charon Software / Vochozka

1992, OCS, 1MB Ram

Kačeří příběhy v počítačové podobě.

51%

Kdysi dávno v nitru modré planety...

Nazdár lidi!

Čest...

Jsmo si říkali, že jako už dlouho nebyla nějaká recenze ve dvou, kterou všichni máte tak rádi.

A na tos přišel kde?

No podle ohlasů, ne?

A není to spíš tím, že tvoje recenze nikdo nečte, tak si jí hodláš speštit mnou?

Nebud' drzejt!

OK, tak já řeknu příběh a pak popíšem hru...

Tak se milé děti posadte, Amálka může i ke mě na klín (muhehe), když na ní nevyzbude místo a začínáme:

Obrovské a z velké části jsou neprobádané prostory podzemní říše. Od počátků věků obývají tato místa divoké kmeny horských skřítků bojujících mezi sebou o rozdělení svých území. Uplynulo již mnoho století od doby, kdy se vůdci jednoho z kmenů žijícího v horách v samém srdci kontinentu (jež jednou bude zván Evropskou unií) podařilo většinu z těchto kmenů sjednotit pod svou vládou. Jméno tohoto legendárního panovníka a velkého bojovníka bylo Per Mon...

...že by v překladu Menstruace?

...a od té doby nově utvořená unie se zovala Permonie. V srdcích jeho lidu dodnes žijí ságy a legendy o velkých činech i krvavých bitvách, které provázely toto sjednocení a následné budování silné země. Po smrti velkého krále se ujali moci dědicové a statečně pokračovali v odkazu, který velký Per Mon zanechal. Jenže nic netrvá věčně...

...to ani ta menstruace milé děti...

...a proto se i nad budoucností Permonie začala stahovat mračna. Jednomu z divokých kmenů se podařilo překonat obrovská území nikoho, která dělila Permonii od ostatních oblastí. Lstí se dostali až k samotnému vládci Permonie a vetřeli se do jeho přízně (zřejmě zdatní řitní alpinisté). Přípravy na převrat trvaly sice dlouho, ale nakonec se vše zadařilo. Zrazený král Permon XXVII byl uvržen na svém hradě do žaláře a vůdce rebelů Ne Tar se prohlásil za doživotního panovníka. Lid Permonie byl zotročen a každý odpor proti novému vládci krutě potlačen. Jednoho dne se vrátili vyslanci svrženého krále a nic netuše naklusali do panovnické síně. Jaké však bylo jejich překvapení, když tam nenašli svého milované Per Mona...

...a ještě milovanější jeho ženu - na to se často zapomíná...

..., ale Ne Tara. Ihned se rozhodli, že stav věcí tak nenechají a začali vymýšlet plán, jak svého vůdce osvobodit.

...vůdce? ...kde? to abych si vyleštil svůj odznáček! Jenže všichni upadli do nastražené léčky a do jednoho zemřeli... No a právě ten jeden se teď chystá na pomstu, poslední válečnou stezku, na které, jak on sám doufá, panovníka osvobodí.

Skončili?

Jo, už všichni spí...

Takže co to tu máme. Na první pohled to vypadá, jako arkáda. V ruce držíte liliputa s brokovnicí, kterou do-
zajista pradávni permonici neznali (maximálně by si s ní uštělili kulky) a musíte vysekat všechny nepřátele. Na druhý pohled se ale od autora hry dozvídáme, že se jedná o arkádu logickou. To ale můžeme popřít hned ze dvou důvodů. Za prvé těch pár tzv. logických záležitostí obstará nanejvýš jeden postižený neuron ve vašem mozku a za druhé, v logické hře by člověk neočekával prasárny od autorů. A arkáda to vlastně taky moc není.

Ano, ano. V arkádě bysme očekávali nějakou hratelnost a rozmanitost nepřátel. To druhé je jakš takš splněno, ale s tou hratelností je to prach a bída. Hra je jednoduše nehratelná a je to primárně chyba autorů. Nelze než nevytknout chování nepřátel versus hlavní postavička. Ta se totiž nemůže v některých situacích bránit. Například lezete po žebříku a než z něj seskočíte, abyste mohli někoho zastřelit, dotýčný protivník vás dávno sejme. Přičemž do začátku máte tři životy a permoň vydrží maximálně dva zásahy.

Přesně. To potom takový Ne Tarův věrný leštit královského žezla obohacený o kulomet natropí smrtelných zranění až až. Navíc je naprosto příšerně řešen scrolling, takže kolikrát vlastně nevíte, do čeho lezete.

Výhodou ale je, že během procesu umírání a znovuoživení nepřicházíte o najité věci (klíče, dynamit, lepší zbraně). Nevýhodou je, že celý level musíte projít od začátku.

A propo, když tu Smooth mluví o těch levelech, tak jich je 30. Nikde není možnost si hru uložit a pouze v půlce hry dostanete jeden kód, který by si nezapamatoval ani Rayman. Je tedy dost dobře možné, že tento skvost, za který autor žádá 270Kč (lépe bych je využil i na záchodě), vlastně nikdy nikdo nedohrál bez podvādění.

Já si ten kód náhou zapamatoval, hele: bcmwofzhstj.

Ty seš ale jinej, víme? Mno. Co říci závěrem. Na grafice si dali autoři zjevně záležet. To se ovšem nedá říct o hudbě ani o zvucích, které jsou podle mého vykradené, ale o něco snesitelnější. Když už něco musíte při hře tedy poslouchat, doporučuji v menu ponechat zvuky - jinak volume stáhnout na minimum.

Já bych ještě dodal, že princip hry je jednoduchý - posbírejte klíče, dostaňte se k hlavním dveřím přes nepřátele a šup do dalšího levelu. A to nám už nějak nestačí. Na rok 1997 je to vážně ostuda.

-smooth- / -misticjoe-



Bohemia Software
1997, ECS, 1MB Chip Ram

Lehce retardovaná logická arcada s permoníky. Víc srandy si s nimi užijete snad i v Běčkovém pornu...

43%

Toayen in Action 3

DECLASSIFIED

Authority NND959417By CC NARA Date 10-30-04
PAUL WOLF

DEPARTMENT OF STATE INSTRUCTION

499

#61

TOP SECRET

NO.: **TOP SECRET/EYES ONLY COPY ONE OF ONE!**

SUBJECT: Původně jsem chtěl tento text umístit na svůj blog mezi artefakty, ale vzhledem k tomu, že MysticJoe připravuje další číslo časopisu o českých hrách, tak bych mu tento text mohl věnovat.

TO: Kdysi dávno, že se mi to už ani nechce věřit, počítám, že to bylo někdy v létě roku 1994 jsem uvažoval o pokračování své textové hry Toayen in Action. Původně to měl být druhý díl, ale tak nějak mne napadlo, že bych mohl místo druhého dílu napsat díl třetí, ve kterém bude hlavní hrdina pátrat po druhém díle, který byl odcizen jistou teroristickou organizací.

Bohužel se mi z celého projektu dochoval jediný exemplář vytištěného dokumentu úvodního textu, který jsem našel celkem nedávno při úklidu. Tak mne napadlo, že bych jej mohl publikovat, i když dnes bych ten text napsal trošku jinak, ale co byste chtěli od 17 mladíka, který se snažil tvořit interaktivní fikci?

...a jak to všechno začalo? Nijak zvlášť zajímavě, hlavní hrdina si spokojeně pochrupoval ve svém útulném podkrovním bytě a kupodivu vlastnil dokonce i počítač, na kterém provozoval stupidní hry a byl celkem spokojený, neb mu nic hrozného nehrozilo. Ale to nás zatím moc nezajímá, neboť se musíme dozvědět úplně všechno od začátku:

Úplně všechno začalo, když se rozpadla softwarová skupina "Toayen Corporation", aby se opět dala dohromady a založila skupinu pod novým jménem "Toayen" (ono to jméno moc nové není) a rozdělila se na kladenskou a slánskou část, kladenská část nesla jméno "Always" podle velice populárních dámských hygienických potřeb (zvláště u pánů jsou oblíbeny ty s křídélky). Této části velel "Hologram", jeden ze zakladatelů bývalého "Toayen corporation" (ty zakladatelé byli pouze a jsou jenom dva). Slánské části pak velel světoznámý kodér "Plastic" (to je ten druhý ze zakladatelů) a nechal si pro svou část původní název "Toayen". V "Always" byl i další člověk (toho se ale naše hra vůbec netýká, leda, že by měl prachy a podplatil mě, co ty na to Mirasi?) a to dokonce byl grafik a to nechvalně známý "Miras", to on namaloval nespočet perfektních obrázků, jež nikdy nikdo nepoužil (No Mirasi! Moc jich zase nebylo a nebo se mýlím?). No a když jsme se dozvěděli jak to vlastně s "Toayenem" bylo v úplném začátku, tak by moc neškodilo si povědět jak to je s "Toayenem" (záměrně uvádím jméno "Toayen", jelikož si to chci u "Plastika" vyžehlit a udělat si u něj voko, třeba mi pak zaplatí několik piv) dnes?

Momentálně "Toayen" ovládá 98% softwarového trhu, 1.5% patří "Always" a zbytek jsou ostatní giganti softwaru jako je třeba S... (ne, ne, tady nebudu nikomu dělat reklamu, vždyť si ji dělám sám a vod toho mi tu nikdo neplatí!). A jak se nám hoši z "Toayenu" dostali na výsluní počítačového života, snu všech programátorů? Jak to dokázali, i když to bylo zcela nemožné? Tak tady vám to naservíruji, chcete s ledem nebo bez?

Na herním trhu se dlouho neobjevila žádná převratná bomba. Veškeré produkty se točili kolem virtuální reality, stupidních, ale perfektně propracovaných her, ale



TOP SECRET

TOP SECRET

hráči byli nadmíru znuzeni scrollovacími dungeony, realistickými simulátory a kdo ví čím ještě a tak softwareové odvětví průmyslu ohlásilo úpadek a všichni očekávali herní krizi a vůbec krizi všeho. V těchto těžkých dobách, kdy se vyplatilo počítač vůbec nemít, napadla "Holograma" na jedné alkoholizované párty spásná myšlenka, "Když se chce hráč pobavit a nemít v ruce joystick a konečně využít možnosti své klávesnice, musí hrát hru textovou a bez grafiky, pouze podmalovanou ponurou hudbou a hra musí být nejlépe v systémovém okně, aby se systém konečně na něco využil, když už se vůbec na nic nepoužívá".

A tak během několika málo dní spatřila světlo světa textová hra "Toayen in action", která hned v prvních minutách prodeje způsobila absolutní rozvrat na trhu počítačových her a předčila i slavný "Plasticův dungeon", který v té době ještě na trhu nebyl uveden, hra dokonce po první hodině obsadila všech prvních deset míst žebříčků v počítačových časopisech a dokonce získala Oscara za skvělé grafické efekty. A tak se "Toayen" stal největší, nejuznávanější a nejbohatší počítačovou firmou v historii počítačů samotných. Dnes vlastní "Toayen" 90ti patrovou budovu na předměstí Slaného na jejíž střeše září po celé dny nápis **"Toayen, s námi i bez nás..."** a laserová děla umístěná ve spodních patrech budovy promítají na nebe holografické sekvence z hry a u vchodu do budovy stojí platinová socha Holograma a Plastica v nadživotní velikosti. A to byl jen prostý úvod, neboť by se hráči mohli cítit uraženi, že spadnou rovnou do zabláceného děje. A tak pokračujeme až do úplného vyčerpání publika.

Hologram se jednoho dne rozhodl (no a tak to všechno začalo, dobrý ne?) zopakovat si svůj úslech s první hrou a tak se rozhodl udělat pokračování. Celé týdny před uvedením hry na trh probíhala všemožná reklamní kampaň (Ha! Už se dostáváme skoro k samotnému příběhu!) televize a rádio vysílá nepřetržitě zprávy o hře, jako kolik bude mít místností, příkazů, předmětů a dalších jiných nepodstatných informací.

Konečně se blíží den "D". Takové napětí Země nepamatuje od roku 1944, když se spojenci vylodili v Normadii. Hologram v těchto dnech hru dokončuje a ukládá si její jedinou kopii do zcela nevylupitelného trezoru, který sestrojil jeden ďáblsky šílený vynálezce, když vynalézal automat na "HOLOCOLU".

A je tu "DEN D". Hologram ho úmyslně vybral na 45-té výročí vylodění spojenců v Normandii a hodinu vypuštění stanovil na 12 hodin, tedy přesněji na poledne.

Je 11:55:00: Hologram již stojí na tribuně, k tomuto účelu zbudované. Děti z nedaleké základní školy radostně mávají vlaječkami "Toayenu", kapela k tomuto účelu slavnostně vyhrává pořád dokola hymnu Toayenu, až několik slabších jedinců odvezli.

11:59:00: Hologram je už na tribuně a připravuje si slavnostní řeč.

12:00:00: hodiny na nedalekém kostele odbíjí dvanáctou, všech přítomných se zmocnilo vzrušení a Hologram konečně promluvil:

"Přátelé, sešli jsme se tu abychom...", pauza, kvadrofoní reproduktory zmlkly, poněvadž se zezadu k Hologramovi přiblížil Plastic a něco mu pošeptal. V té chvíli se o Holograma pokusila srdeční slabost, ale překonal ji a dal se opět do hovoru: "Bohužel vám musím sdělit, že hru před chvílí někdo ukradl."

Nastalo ticho a opět několik silnějších jedinců odvezli. Ale v té chvíli celý prostor neprodyšně uzavřely jednotky "NPS" (Nelítostného Policejního Sboru). A začalo okamžité vyšetřování...

A teď se vraťme k našemu hrdinovi, ještě spícímu a nic netušícímu, neboť stále ještě netuší, že ho za chvíli někdo probudí, ale nepředbíhejme děj.

CRRRR! ŠKVRRRR! BUCH! BUCH! BUCH! CRRRR!

"Kdo mě to u všech sněžených integráčů budí?", zařval náe hrdina, který se jako správný Čech jmenuje Eda Rampelník. A šel otevřít. Do bytu mu vtrhla jako magnetická bitmapová smršť horda chlapíků z Generálního oddělení "NNNOPKČ" (Námezdních Náhončích Nového Odboru Pro Krvavou Činnost), náš Eda je poznal podle jejich odznaků (bílé zlomené loketní kosti potřísněné krví) a taky se jich hned zeptal co chtějí.

Nejblbější z nich, kterého ostatní spolupracovníci považovali za nejinteligentnějšího, i když ho vyšší místa označila za poločlověka, neboť má sice vzhled člověka, ale inteligenci mochromůrky zelené zavřeně v lednici, promluvil:

"Edo, ahoj! Promiň, že jsme ti sem tak vpadli, ale okolnosti nás nutí abychom sem tak vpadli, jinak bysme si to vůbec nedovolili sem tak vpadnout. Ale teď k věci!"

"Víme, že už dávno nejsi jedním z nás a z oddělení "OPOŠP" (Oddělení Pro Opravdově Špinavou Práci) jsi odešel na vlastní žádost s tím, že když budeme potřebovat pomoc, tak nám pomůžeš."

"A tak jsme tě přišli požádat o pomoc jinak bychom si vůbec nedovolili ti sem tak vpadnout, ale okolnost nás donutila, abysme ti sem tak vpadli, ale teď konečně k věci, která nás donutila sem tak vpadnout: Jistě ti něco říká slovo TOAYEN a jméno TOAYEN IN ACTION II, tak teď dobře poslouchej!"

"Dneska v poledne byla hra "TOAYEN IN ACTION II" ukradena a nenávratně zmizela, a protože to byla její jediná a poslední kopie, tak je to nenahraditelná ztráta."

"K akci se přihlásila teroristická organizace "PRLRTONOPIRAT" (Pravá Ruka Levé Ruky Teroristické Organizace NoPirat) a tak ti sdělujeme, tedy nařizujeme, nebo spíš prikazujeme, abys pronikl do "PRLRTONOPIRAT", a získal hru zpět a to co nejdřív, jinak poznáš naše hochy z "ODM" (Opravdově Drastické Mučitele) a kdyby se ti to náhodou podařilo, tak tě čeká sladká odměna v podobě třípatrového platinového autobusu s diamantovými okny a kol z pravé kondomové gumy a jedna koruna česká."

"Teď už vypadne, neb jsme ti sem tak vpadli nezávaní, nevitání!", ukončil monolog chlápek a se svou kohoutou žabích mužů se odporoučel pryč.

Eda byl chvíli zmatený, ale když si vzpomněl na hochy z "ODM", dal se do přípravování největší podvratné akce v historii planety...

Už nyní víme, co bude přístě!



benefactor/lotus trilogy/F15 strike eagle/fast food/flood/hunter killer/indiana jones and the fate of atlantis/invasion/island of lost hope/journey to the centre of the earth/banshee/battle trucks/sahdow of the beast 3/butcher hill/coala discovery/test drive/eye of beholder II/chase hq/slam tilt a mnoho dalších...

56
stran

24.
prosince