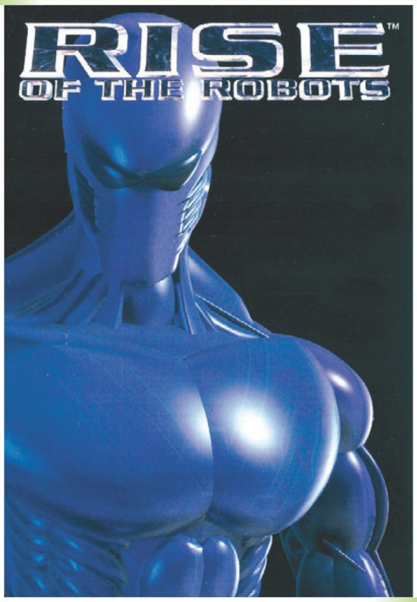
no. 2

ČTVRTLETNÍK PRO MAJITELE POČÍTAČŮ AMIGA

AMIGA CFP

HTTP://AMIGA.WEBZ.CZ



FORMULA ONE GRAND PRIX

NYNÍ DISTRIBUOVÁNO I POMOCÍ
HYPNONETU!

AMIGA CzechFansPage

Že nemá nahá holka na obálce počítačového magazínu co dělat?

Vám by se snad líbilo na obálce tohle?

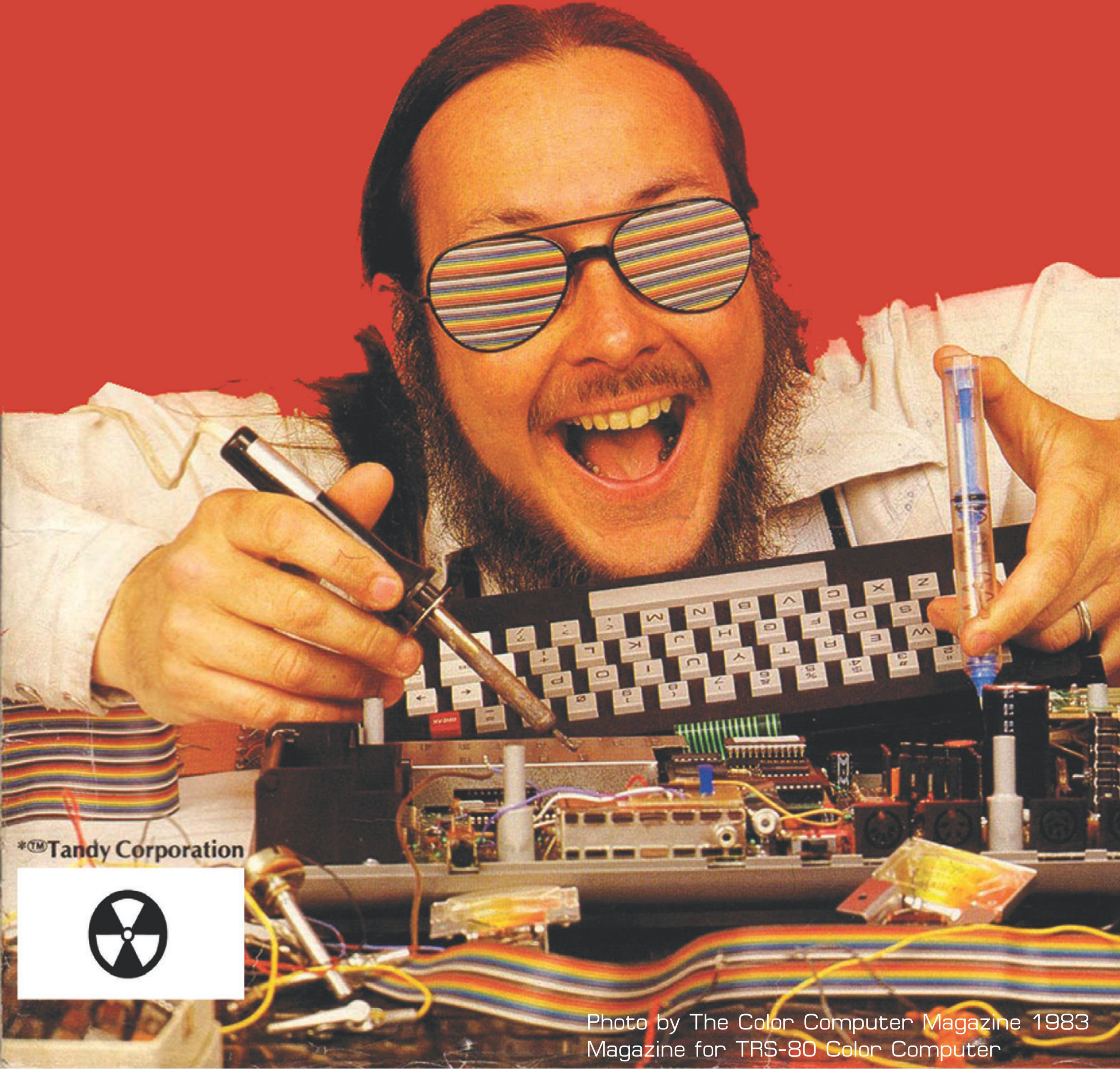


Photo by The Color Computer Magazine 1983
Magazine for TRS-80 Color Computer

Vítejte v roce 2008

Tak to máme za sebou... Takzvané svátky klidu a míru jsou zase na rok šťastně zažehnány a neblahé vzpomínky na silvestrovskou kocovinu již také odeznívají (zamyslete se ještě jednou, zda jste přecijen při vysvětlování svých extempore nezapoměli na nějakou nebohou oběť)...

Někteří z Vás se tedy zdárně vrátili do školy, ale valná většina spíš pokračuje ve svém pracovním poměru (neplést s poměrem se sekrátářkou, byť se také odehrává na pracovišti). Obě skupiny se však zdárně vrátily ke svým Amigám, jimž mnozí také něco nadělili pod stromeček. U nás tomu nebylo jinak a tak se redakční Amiga pyšní celými 48Mb RAM, což jsme hned zdárně otestovali - máme totiž takové drobné překvapeníčko i pro Vás - schválně jestli poznáte, která ze stránek byla udělána právě na Amize. Malá nápověda - titulka to nebyla :-) ...

Takže teď, když už jste všichni pohodlně usazeni před monitorem, můžu Vás oficiálně přivítat u druhého čísla Amiga CFP a popřát Vám bohaté počtení a dobrou zábavu - dejte se tedy do toho!

-raven-

Vyhodnocení internetové ankety

1. místo	Dune / Dune II	(74 hlasů)
2. místo	Trilogie Lotus	(69 hlasů)
3. místo	Perihelion	(61 hlasů)
4. místo	Agony	(59 hlasů)
5. místo	Trilogie Turrican	(58 hlasů)
6. místo	Hired Guns	(57 hlasů)
7. místo	Monkey Island 1&2	(55 hlasů)
8. místo	Settlers	(50 hlasů)
8. místo	North&South	(50 hlasů)
10. místo	Jiná	(49 hlasů)
11. místo	Formula One GP	(47 hlasů)
12. místo	Trilogie Ishar	(43 hlasů)
12. místo	Trilogie Goblins	(43 hlasů)
14. místo	Syndiacate	(38 hlasů)
15. místo	Chaos Engine	(37 hlasů)
15. místo	Populous 1&2	(37 hlasů)
17. místo	Série Lemmings	(35 hlasů)
18. místo	Simon The Sorcerer	(32 hlasů)
19. místo	Cannon Foddery	(31 hlasů)
20. místo	Sim City	(28 hlasů)

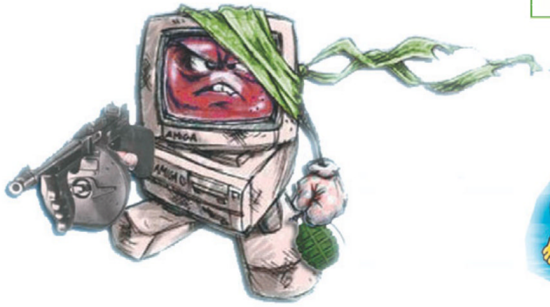
Výsledky jsou tedy jasné a dané. Slušelo by se se snad jen dodat, že hlasovalo celkem 953 lidí, což je obdivuhodný počet i přes to, že někdo určitě hlasoval vícekrát :-)

Jak je patrno, zvýhodněny byly především možnosti, kde se o hlasování dělily hry s jedním nebo více pokračováními. I proto mne velice mile překvapilo třetí místo Perihelionu, kterému by (když se to vezme kolem a kolem) mělo náležet místo první - přecijen bojoval jen sám za sebe.

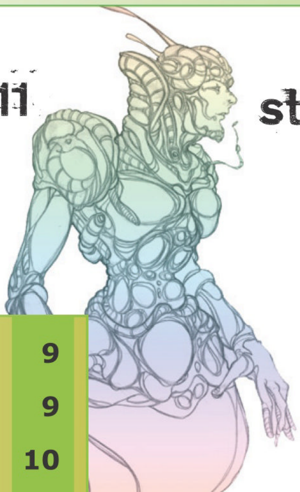
"Speciální desáté místo" pak obsadila hra Jiná... Kdo by ji neznal, že? :-) Samozřejmě se jedná o hlasy sečtené pro hry, které nebyly v nabídce. Kdo tedy chce, může si toto místo prohodit s dvacátým Sim City, kterážto chudinka obdržela pouhých 28 hlasů a tudíž se ocitla na místě posledním.

Výsledky samozřejmě vezmeme v potaz a postupem času (a počtu čísel Amiga CFP) přineseme recenze, a pokud možno i návody, na všechny tyto hry. Už v dnešním čísle najdete například Agony nebo Formula One Grand Prix (některé hry byly recenzované už v čísle minulém, které najdete na našem webu).

Vítězkám (těm hrám) tedy gratulujeme a poraženým se sluší snad jen popřát, aby své příznivce opět našly.



str. 11



str. 4

str. 7

Úvod / Obsah	**1**	**Cookie**	**9**
Formula One Grand Prix	**2**	**Aztec Chalenge**	**9**
Dune	**4**	**Yo! Joe!**	**10**
Dune II	**5**	**Krusty's Super Fun House**	**11**
Agony	**6**	**Katie's Farm**	**12**
Indiana Jones FoA	**7**	**Polemika**	**12**
Rise of the Robots	**8**	**Zombie Apocalypse 2**	**13**
Wayne's World Pong	**9**	**Real Genius**	**13**

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.

Formula One Grand Prix

Zima se nám pomalu blíží ke svému konci a každý náružívý fanoušek F1 si již připravuje propriety na nedělní rituály před obrazovkou nebo přímo na tratích. Nicméně ještě nám nějaký ten pátek do prvního závodu zbývá, tak proč si čekání trochu neukrátit. A čím jiným, než závody Formule 1...

Po nepříliš povedeném intru a zvolení si jazyka, v kterém s námi bude hra komunikovat (normální smrtelník si nejspíš zvolí angličtinu) se dostáváme do hlavního menu. Samozřejmě nikdo z nás nechce jezdit jako nějaký anonymní jezdec skrytý za identitou předem navoleného závodníka a tak asi jako první vlezeme do výběru jezdce a teamu. Zde si také volíte počet hráčů. Jestliže jste sami samotincí, je jasné, že si celý závod odkroužíte bez jakéhokoliv rušení. Při volbě více hráčů se během závodu mezi jednotlivými závodníky po určitém intervalu přepíná (vždy na to s předstihem upozorní). Zatímco tedy řádí v monopostu váš spoluhráč, vaše auto řídí počítač - nesmíte se ale potom divit, že jste se třeba o čtyři místa propadli). Až si vytvoříte tedy svůj profil, přesuňte se k položce Load/Save game a zde si jména uložte, abyste o ně při příštím nahrání hry nepřišli. Ukládat nebo nahrávat v tomto menu můžete zároveň i nastavení vozu, časové záznamy ze závodu a samozřejmě hru samotnou. Teď už nezbývá, než si zvolit, zda si chcete nějakou trať otestovat, zajet si závod mimo šampionát a nebo se vrhnout rovnou do šampionátu

samotného. Nechybí ještě options, které doporučuji také prozkoumat a nastavit minimálně ukazatel rychlosti na kilometry v hodině, protože míle nemají pro našince takovou šťávu.

Každý normální jedinec si tedy zvolí šampionát a já jsem kupodivu nebyl výjimkou. Není třeba si volit testování trati z hlavního menu, practise můžete s klidem absolvovat až před závodem samotným. V tu chvíli se objeví náhled na trať a určitě všichni si všimnou položky View. Nejeden zvědavec ji zvolí a čeká, že třeba proběhne nějaký průjezd celou tratí. To je ovšem krutý omyl. Z obrazovky pouze zmizí vše nadbytečné, co překrývá obrázek trati. Ale jděme dále. Další menu a v něm... Ne děti, žádný strýček Schummi, ale další výběr. Volný trénink, důležitá kvalifikace, ranní tréning (před závodem) a závod samotný. Zde se sluší říct, že pokud jste šikovní, dají se některé závody na jedničku zvládnout i bez kvalifikace (třeba Hungaroring, kde je dlouhá startovací rovinka), ale poté jste ochuzeni o notný kus zábavy. Ranní tréning ovšem není k zahození, obvykle se v něm už projeví podmínky, jaké budou panovat při závodu samotném a tak není pozdě na správné nastavení vozu a výběr vhodných pneumatik (přecijen na slikách se za deště jezdí blbě, i když Rubíňo svého času dokazoval opak).

No a hurá do závodu. Napětí stoupá, motory burácí, rozsvěcí se červená světla a...chvíle dalšího napětí, nervy jsou napnuté k prasknutí, ruka na joysticku dostává zajímavé tiky...START! Z pole position se samozřejmě žene dopředu Mistic následován věrným

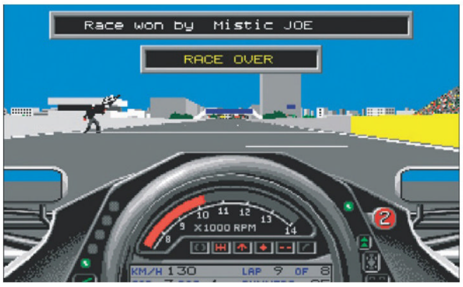
Rozdíly v závodech mezi sezónou 1991 a 2008

Sezóna v roce 1991 se jela		Sezóna v roce 2008 se pojede		
USA	Phoenix	Austrálie	Melbourne	16/03/08
Brazílie	Interlagos	Malaysie	Kuala Lumpur	23/03/08
San Marino	Imola	Bahrain	Bahrain	06/04/08
Monaco	Monte-Carlo	Španělsko	Catalunya	27/04/08
Kanada	Montreal	Turecko	Istambul	11/05/08
Mexico	Mexico City	Monaco	Monte-Carlo	25/05/08
Francie	Magny Cours	Kanada	Montreal	08/06/08
Velká Británie	Silverstone	Francie	Magny Cours	22/06/08
Německo	Hockenheim	Velká Británie	Silverstone	06/07/08
Maďarsko	Hungaroring	Německo	Hockenheim	20/07/08
Belgie	SPA	Maďarsko	Budapešť	03/08/08
Itálie	Monza	Evropa	Valencie	24/08/08
Portugalsko	Estoril	Belgie	SPA	07/09/08
Španělsko	Barcelona	Itálie	Monza	14/09/08
Japonsko	Suzuka	Singapur	Singapur	28/09/08
Austrálie	Adelaide	Japonsko	Fuji	12/10/08
		Čína	Shanghai	19/10/08
		Brazílie	Sao Paulo	31/10/08

Plusy a mínusy + co jsme ještě neřekli

+ 3D grafika tvořená vyplněnými nestínovanými polygony
+ funkční zpětná zrcátka (vidíte pouze soupeře, krajinu ne)
+ různé viditelné modely poškození, může dojí ke kolizi i s kusy odlétnuvšími z jiného auta
+ na svém autě si můžete upravit mnoho vlastností, které ovlivní následný závod
+ šest různých pomocných features, které uspokojí i začátečníka
+ relativně dobré odezvy vozu na styl jízdy a podmínky
+ systém replay s možností přepínání kamer dle libosti
+ výborný pohled na vůz jakoby při televizním přenosu
+ možnost kompletní editace stratovního pole (jezdci/týmy)
- závod na mokru je reprezentován pouze jakousi mlhou, déšť není vidět
- framerate je pevně dán na 8fps (bez patche), což je především otravné na rychlejších strojích
- přednastavená jména jezdců a týmů nejsou skutečná
- těžkopádný multiplayer

Klávesy:
Šipka nahoru - přesun do vozu před vámi
Šipka dolu - přesun do vozu za vámi
Levá šipka - kamery okolo trati
Pravá šipka - přesun zpět do kokpitu
Help - pohled na vůz zezadu
Del - pohled na vůz zepředu
Space / R - pauza a replay
+ nebo - - hlasitost
Alt+D - úprava detailů kolem trati



Ravenem (ten sedí vedle na židli a čeká, co počítač během té doby vyvede), po dlouhé rovince přichází pravotočivá zatáčka, pneumatiky kvílí, brzdy se žhaví do ruda! Nadejde prudká akcelerace a zase zpomalení, tentokrát je zatáčka levotočivá a Mistic ji vytáčí bravurně... No koukněmež se prozatím, co se s autem dá během závodu dělat. Na palubní desce máme pár ukazatelů. Pod otáčkoměrem nás zaujme šest malých ikonek. Ty reprezentují takové lehké cheaty - zleva jsou to: omezovač rychlosti (vždy přibrzdí na vhodnou rychlost, aby v zatáčkách nedošlo k nechtěnému karambolu), automatické řazení, automatické nasměrování (jestliže absolvujete hodiny nebo nějakou kolizi, která vás vychýlí ze správného směru, automaticky budete otočeni), nerozbitnost auta, zobrazení ideální stopy na trati a rádce, jakou aktuální rychlost byste měli mít momentálně zařazenou. Všechny tyto pomocníky můžete ovládat pomocí kláves F1 - F6. Dále tu máme rychloměr, počet závodníků, číslo vašeho auta a aktuální pozici. Po projetí kola se vám zde ukáže i aktuální čas a občas prob-likne i jak daleko před vámi (případně za vámi) se nachází nejbližší soupeř a jeho jméno. ...ale vraťme se k závodu, opocený joystick přebírá Raven a s hrůzou zjišťuje, že se ze své startovní pozice propadl až na patnácté místo. Navíc má nějaké pošramocené zadní křídlo, za což ihned viní Mistica nedbaje agrumentu, že o kolo zpět zatím předjel pouze tři auta. Monopost je ovladatelný jen s vypětím sil a tak Raven chtě nechtě zajíždí do depa, aby mu křídlo vyměnili. Opět ztrácí cenné pozice...

Něco křičí od monitoru, ale my ho už nevnímáme. Podíváme se teď, jak se takový monopost dá ovládat. Tak především verze pro Amigu má defaultně nastavený joystick. Musím sám za sebe říct, že to není dvakrát výhodný způsob. I když máte třeba k čemu joystick přicucnout, abyste ho nemuseli držet i druhou rukou, zápěstí dostává pořádně zabrat. Doporučuji proto přepnout na klávesnici, kde jsou defaultně nastavené klávesy A/Y(Z)/,/. - provádí se pomocí klávesy K (v některých verzích hry je to klávesa M). K ovládání mám ale i tak jednu výtku a týká se ovládání samotného monopostu. Autor Geoff Crammond zabudoval do enginu díky tehdejší neexistenci volantů a pedálů pro domácí počítače feature, která zajistí, že zatáčení bude pomalé stejně jako akcelerace. Na jednu stranu to dělá závod komfortním, protože nemusíte citlivě klepat na joystick nebo klávesu, abyste zatáčkou plynule projeli. Na stranu druhou je nemožnost "strhnutí volantu" velice nepřijemná během předjíždění nebo řešení krizových situací.

Po každém úspěšně dojetém závodu si můžete už pohodlně (křeč z rukou opadne za chvíli sama, nevolejte lékaře) a v klidu prohlédnout výsledkovou listinu. Pokud toužíte vyhrát i pohár konstruktérů, jistě začnete dychtivě hledat jméno svého týmového parťáka. Zde vás musím trochu zklamat. Parťák se málokdy umístí na bodovaných pozicích, zvlášť ve chvíli, kdy vy jste byli v závodě první. Dále můžete porovnat své nejrychlejší časy s jezdci ze sezóny 1991 (mnohým možná řekne něco jméno Senna, ale zbytek jmen asi v paměti nevyškrábete). Zatímco nejelepší časy z kvalifikace budou zřejmě nad síly normálního smrtelníka, ty v samotném závodu se dají překonat už celkem snadno. Dále se můžete podívat kolik bodů jste získali v tomto závodě i na celkové bodové ohodnocení jezdců v šampionátu (boduje se hezky ještě ve stylu let devadesátých, takže žádná osmá štěnice body nesbírá). Jako poslední položku v tomto menu najdete výsledky z celé sezóny - velice pěkné v posledních závodech, kdy chcete zapátrat jakýže závod vám to tak krutě nevyšel. Pak už se můžete vrhnout na další velkou cenu nebo si ještě aktuální závod uložit, což považuji za velice milou a logickou možnost.

A tak to jde pořád dokola, dokud nevyhrajete celý šampionát nebo nepadnete vysílením. Jestliže jste si navolili v menu reálnou délku závodů, pravděpodobně dojde na tu druhou možnost.

sepsal -smooth-
tabulky udělal -misticjoe-
hru do vysílení pařil i -raven-

Formula One Grand Prix	82%
MicroProse | 1992 | 1Mb | OCS | 4xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	volitelná

Dune

Dune - koření...jedině koření! Na co ropu? Koření!!!

Možná jste četli knihu. Pravděpodobně viděli film. Někdo, byť je to velice nepravděpodobné, má doma i nějaké to tričko nebo jiné reklamní předměty. Ať je to jak chce, nyní si můžete zahrát i hru. Těm, kterým Frank Herbert a jeho pokřivený svět nic neříká, asi ze hry nebudou mít takový požitek, ale ani tak jim nic nebrání ponořit se do role Paula Altreida, synka mocného Duka Leto a krásné Lady Jessicy (krásné a nebezpečné - kdo byproboha chtěl za manželku / matku někoho s telepatickými schopnostmi - jedině naprostej magor... pozn. -misticjoe-), který bude mít na nehostinné planetě jediný úkol - nést odpovědnost za kvalitní a hlavně kvantitativní těžbu Koření. Koření jest velmi ceněné a nedostatkové zboží. Vždyť se v celém známém vesmíru vyskytuje právě jen na planetě Arrakis, která se nedá nazvat zrovna vyhledávaným prázdninovým letoviskem milionem turistů. Panují tu tak nehostinné podmínky, že cokoliv živé to tu má setsakra těžké a přežívají jen ti nejsilnější. Teplota tu za slunečných dnů (jiných tu ani moc není) vzrůstá k hodnotám přesahujícím dalece bod varu, po limonádě nebo pivu ani památky a cigáro vám shoří dřív, než si dáte prvního šluka. Přesto je Koření natolik důležité, že se posledních několik tisíc let o tuto planetu vedly války epických rozměrů. Pravda, má nějaké ty vedlejší účinky, ale komu na tom záleží, když v sobě skrývá tolik energie přinášející klíč k vědomostem ukrytým hluboko v mozku, které dovolují bezepčně cestovat i tím nejhlubším vesmírem. Po několik tisíciletí měli vyhradní práva na těžbu Koření Harkonnené. Rod degenerátů a budižkničemů, kteří kromě bezmezného tloustnutí a vymýšlení přiteplené módy, nedokázali nic kloudného. Nyní je ale na přání vládce Shaddama IV (neplést se Sadámem) vystřídali právě Atreidé, což se Harkonnenům samozřejmě ani trochu nelíbí.

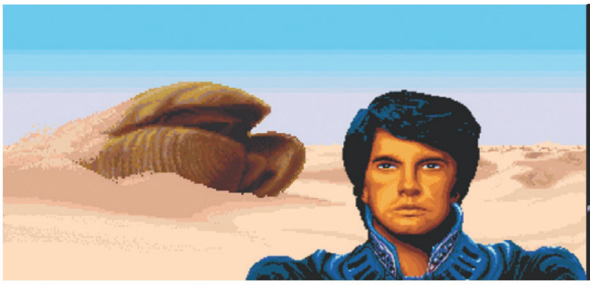
Hra začíná ve chvíli, kdy jste coby synek nedobrovolně uveden do funkce Mining Junior Managera a s minimem prostředků a hlavně informací začínáte tuto funkci plnit. K jakémukoliv reptání jsou rodiče poněkud nekompromisní a tak vám nezbude nic jiného, než se chopit kniplu ve své ornitoptéře a vydat se na návštěvu domorodých (ano, čtete správě - i tato planeta má své původní obyvatele) Arrakisů, expertů na těžbu Koření a přesvědčit je svým charismatem a osobností, aby se přidali k rodu Atreidů a pomohli s nastalým úkolem. Jakmile se vám to povede, bude prvotním cílem vytvořit síť důlních kolonií, takzvaných Sietch, a jejich prospektorů. Samozřejmě nějaké to nezbytné vybavení v podobě sklízecích strojů a přepravních ornitoptér také není k zahození a zvyšuje produktivitu (ta je důležitá, áno? jinak vám papínek nabacá... pozn. -misticjoe-).

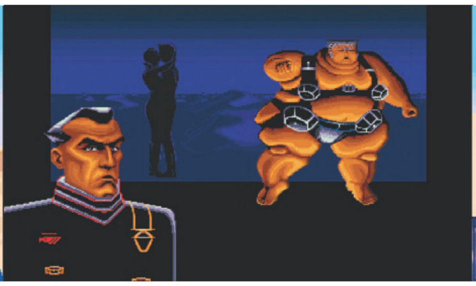
S hrou se zároveň vyvíjí i charakter samotného Paula. Brzy se naučí využívat skryté schopnosti svého vědomí umožňující mu hledět do budoucnosti, stane se uznávaným válečníkem a vůdcem, a kdo ví - možná najde i svou lásku (to je tak dojemný, dejte mi kapesníček... pozn. -misticjoe-). Nakonec zjistí, že jeho posláním je vést Fremeny k revoluci, která je vyvede z útisku a otroctví. I tento nelehký úkol bude provázen velkou nevolí Harkonnenů a tak se strhne nelítostná bitva... Jak to celé dopadne? Bude osvobozen svět Duny? Dostanou Fremeni šanci na život a s nimi i celá planeta? To je ve hvězdách, stejně jako to, zda se rozhodnete si tuto strategickou adventuru zahrát. Trochu bych hře vytknul určitou nevyváženost v obtížnosti. Zátímco většina přátelských postav má pro vás v záloze nějaký ten tip, jak si kdejaké složitější situace ulehčit, jiné na první pohled triviálnosti se můžou změnit v zoufalý boj o nalezení správného řešení (případně o život, zvlášť při špatně zvolené trase letu) a mnohdy bez drobného vodítka ani nevíte, co vlastně teďka dělat.

Kapitolou samou pro sebe je grafika, která je i na obyčejné A500 naprosto výtečná a člověk se až diví, jak to všechno zvládli autoři narvat na tři diskety společně s hudbou i samotným programem. Když jsme u toho programu, ani jednou se mi během hraní nestalo, že by došlo k nějakému záseku díky němu samotnému, což také považuji za veliký klad, protože nic nenaštve víc, než když úspěšně něco kutíte a najednou vylítne guru meditation. Co říci tedy závěrem? Duna bude naše!!!

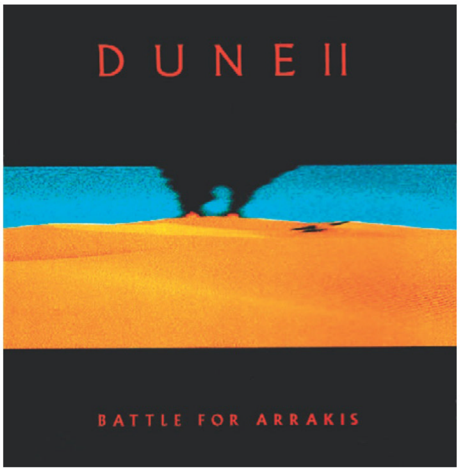
-smooth-

Dune	**75%**
Virgin I 1992 I 1Mb I OCS I 3xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	lehká - střední

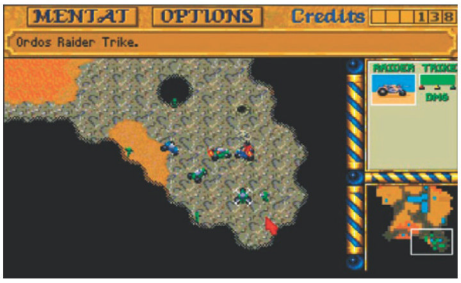




Dune II - bitva pokračuje...



Nedlouhou dobu po uvedení Dune přišla firma Westwood Studios s druhým dílem. Kdo by však čekal opět strategickou adventure, šeredně by se přepočítal. Duna II je sice založena na stejné pointě, nicméně se jedná o naprosto odlišnou hru. Není to adventure s prvky strategie, ale strategie samotná.

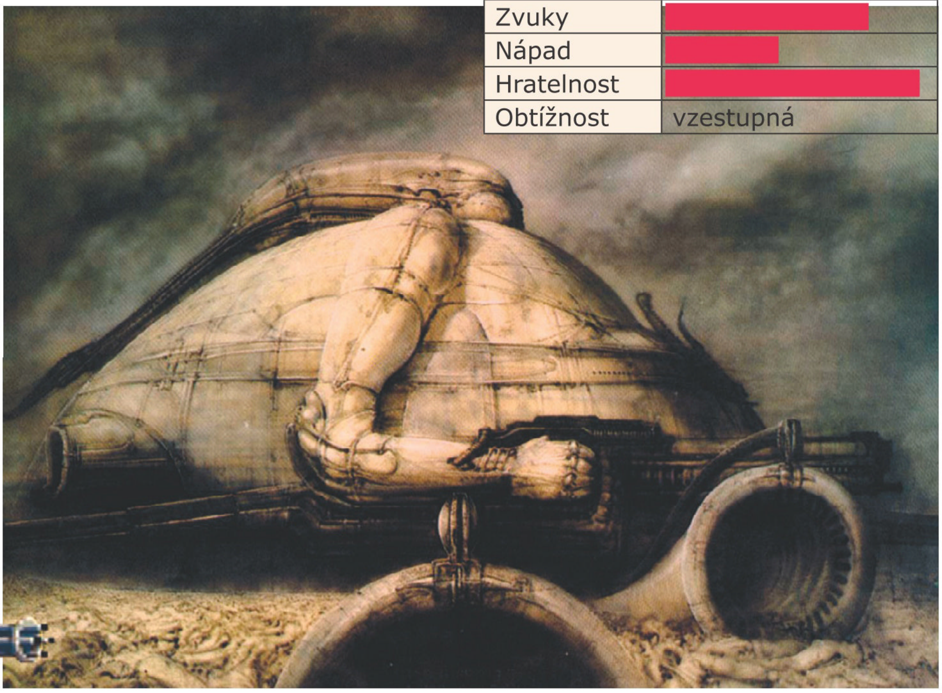


V druhém díle se opět podíváme na planetu Arrakis a znovu si zasoupeříme s nepřátelskými klany o nadvládu nad touto planetou a kontrolu těžby Koření. Hra se skládá z jednotlivých misí, v kterých obvykle půjde o co nejvyšší výnosy ze sběru Koření za pomoci sklízecích strojů (které nejsou samozřejmě nezničitelné, takže jakmile uvidíte nějaký nepřátelský, nakropte mu pořádně do komína, ať má soupeř problém). Z vytěženého koření máte samozřejmě money, za které se dá pořídit spousta užitečných a zajímavých věcí. Nejdůležitějšími budou zřejmě stroje a budovy na Vaši obranu, protože nepřátelské klany jsou nenechavci a co chvíli posílají nějakého záškodníka, aby vám znepříjemnil práci, případně se

pokusil zničit centrální silo (což obvykle znamená konec jakýchkoliv šancí na úspěšné ukončení mise). Jakmile těžba bude úspěšně probíhat a peníze se pohrnou, můžete si vytvořit dostatečně velkou armádu, která poslouží k efektivnímu převzetí kontroly nad nepřátelskými "doly".

Jedna z nejlepších vlastností Duny II je podle mého názoru možnost hrát za jakýkoliv klan, což umožňuje neskutečnou variabilitu a hra jen tak neomrzí. Každý klan má totiž svá specifika a taktika, která funguje u

jednoho, už nemusí fungovat (a také u většiny akcí nefunguje) u druhého. Každý klan má také jednu speciální jednotku, která se dá použít k získání převahy nad soupeřem. Ordosané (rasa stvořená pro přímo pro hru, nikdo je moc nemá rád, natož aby za jejich národ hrál) disponují například sabotážníky - malými mužíky, kteří umí nepříjemně poškádlit cizí budovy. Harkonnené (moji oblíbení) mají zase střely Death hand... Správňáci Arrakisané mají možnost zavolat na pomoc věrné Fremeny. Často tyto speciální featury stojí za úspěchem nebo neúspěchem v dané misi a tak



není radno se jejich používání jakkoliv bránit.

Hratelnost hry samotné je naproto vražedná. Zpočátku vám vše bude připadat neskutečně snadné. První level vás provede prakticky za ručičku, abyste se tak trochu seznámili jak s ovládáním samotným, tak se zvolenou rasou. Ale to je jen taková blamáž, která vám dá pocit nadřazenosti a o to více se v pozdějších misích budete snažit nakopat všem zadek. Častokrát si sami v duchu řeknete "pane bože, přicházejí!", abyste o chvíli později se škodolibým výrazem v obličeji sledovali, jak nepřátele likvidují palebné věže, zatímco vaše tanky nepozorovaně pronikají skrzeva zadní vrátka soupeřovi přímo na ground zero. Vše vyvrcholí bitvou epických rozměrů, kde se budete snažit zlikvidovat dvě zbývající sídla a hlavně se budete muset vypořádat i s vojsky samotného vládce Sardaukara.

Grafické zpracování je opět velice dobré a na tu dobu nevídané, z postupem času však nic převratného - nicméně kdo potřebuje u válečné stragie grafické orgie, že? Hudba a zvuky nádherně doplňují celou hru a s celkovou hratelností se jedná opravdu o návykovou záležitost. Na nic nečejte a pokud jste fandy tohoto druhu her, dejte se do boje!

-raven-

Dune II	**87%**
Westwood I 1992-3 I 1Mb I OCS	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	vzestupná

Agony - sova vrací úder!

Alestes, učedník Acanthropsisův (kouzelník, jež objevil mystickou sílu vesmíru), si žil život v poklidu a míru s ostatními bytostmi čarovného lesa. Povídal si se zvířátky, sázel kytičky, z nichž se připravují magické lektvary, poslouchal svého učitele a voklátil kdejakou princeznu v okolí... erch... Tak tedy ne, ještě není po desáté hodině, čili některé aspekty Alestesova života vynecháme! ...Ano! Vynechám i tu pasáž, kde se píše o veverce, katovi, biči a roubíku! To prostě neni pro děti... Pokračujeme... Tak tedy, Alestes měl prostě takový ten cool život, který by mu mohl kdejaký mudla závidět. Nic ale netrvá věčně. Z nějakého, nám neznámého důvodu (z bulvárních zdrojů se nám donesl útržek infromace, že mu nedal... ale co mu

nedal, to už nevíme...) se najednou proti němu obrátil jeho věrný kamarád Mentor, kluk to taky šikovný, jen měl hold zálibu v trhání nožiček mouchám a pavoučkům... Ale jinak fakt fajn kluk - na pivko byste s nim i zašli. No a tak se tenhle Mentor, taky učedník, rozhodl, že na Alestese sešle ty nejroztodivnější zlá kouzla zhmotněná do nelidsky vzhlížejících nepřátel. Alestes, srab jeden, se převtělil do sovy a doufal, že nepozorovaně zdrhne. Ovšem během hodin přírodopisu zřejmě chyběl a jako fialová sova vyčníval mezi ostatními víc, než křesťan v mešitě.

Ve hře ovládáte tedy jak patrno sovu (ne nepodobnou té, kterou mají Psygnosis v logu) disponující smrtícími střelami, jež po určitém počtu zásahů pošlou protivníka do věčných lovišť. Od prvního pohledu tedy arcade jak vyšitá. Hned v prvním levelu se přesvědčíte, že to ale nebude jen taková legrace na víkendové odpoledne. Nepřátelé jsou tuze odolní a bez nějakého vylepšení vaší zbraně (většinou upustí nepřátelé po úspěšném zásahu) se neobejdete. Některá vylepšení dokonce znamenají takový upgrade, že střela zakrývá skoro polovinu obrazovky a ničivá síla si nezadá s nukleární zbraní. Jak se to do té sovy vejde, to nepochopim. A já si vždy myslel, že tenhle pták je takovej malej, neškodnej... No chyba lávky... Takže vyhlašuji lov na všechno, co v noci zahouká a má to fialovou barvu

(pozor, fialový vlak u přejezdu nezlikvidujete šutrem...), protože si chci v lese v klidu houbařit a ne úhýbat před střelami zmutovaných sov . Vychytávkou je také brnění na křídla - v tu chvíli se můžete vykašlat na jakoukoliv střelbu a kosit nepřátele pouhým letem.

Psygnosis se vždy mohli pyšnit propracovanými hrami s výtečnou grafikou a hudbou (byť v lehce folkovém stylu, do hry zapadá) a hlavně skvělou hratelností. Agony není výjimkou. Dokonalý pralaxní scrolling společně s neskutečnými loadovacími obrazovkami tak doplňují celek jak třešnička na dortu. I když na druhou stranu není všechno zlato, co se třpytí a tak díky propracovanosti pozadí a spritu samotného Alestese, utrpěli trochu nepřátelé, kteří se jakoby do hry ani nehodí.

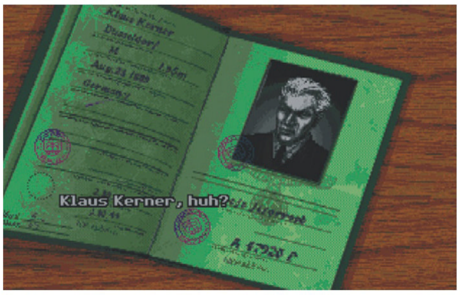
Celkem na vás čeká šest levelů, kde se všechno hýbe (ano i na pozadí nebo popředí - už v prvním levelu prší), až se člověk diví, že to ta pětistovka utáhne. Ale divit se budete jen do chvíle, než dojde k prvnímu resetu. Nevím, zda je to stářím Amigy samotné, nebo mám nějakou divnou verzi (pod UAE se mi hru podařilo rozchodit pouze do menu a pak neustále škemrala o disk 2, přestože ho měla ve virtuálním drivu... stejně tak moje A1200 protestovala už po cracktru, takže jak správně koukáte, screeshoty ze hry jsou postahované z netu), ale hra mi padala pravidelně ke konci třetího levelu, sem tam jsem se dostal do čtvrtého. Úsudek, zda je to chyba hry nebo ne, nechám na vás, protože můžu mít i nějakou nakopnutou verzi.

-misticjoe-

Agony	**75%**
Psygnosis I 1991 I ECS I 3xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	vyšší

Indiana Jones - Fate of Atlantis

Indiana Jones je zpět! Náš hrdina drsnej jako písek v texaský poušti, bez bázně a hany, který hravě vyřeší kdejakou záhadu a ještě při tom zvládne zlikvidovat hordy nepřátel a najít nějaký ten poklad, kterýžto jako čestný muž okamžitě věnuje muzeu. Rambo puká závistí, Terminátorovi se přetěžují obvody a Predátor s kvikotem utíká na svou vesmírnou bárku. Takovej je Indy chlap!
Ale pojďme se podívat, co ho tentokrát přivedlo do další patálie. Muž s naprosto všeříkajícím jméne Mr. Smith se zajímá o určitou antickou sošku. Tu mu Indy samozřejmě za nějaký ten bakšiš přinese, ale při předávce se stane něco strašlivého.



Takzvaný vědec Mr. Smith se odhalí a Indy má před sebou kohosi, kdo je jak vystřižený z reklamy Hyčkej si svého nácka. Samozřejmě Indymu ihned začne vrtat hlavou, proč že pana Smitha ta soška tolik zajímala. A jelikož je Indy hoch sice odvážný, ale ne zrovna dvakrát bystrý, musí se jít poradit se svou dávnou kolegyní Sophií. Ta je inteligentní a krásná (to jde opravdu jen ve hře...) a samozřejmě odpověď nehledá moc dlouho. Soška musí mít něco společného s bájnou Atlantidou! Takové informaci by neodolal kdejaký jiný labilní hledač pokladů, natož Indy. Takže se oba vydávají na dlouhou pouť za dobrodružštvím, během kterého navštíví nejrůznější kouty světa, aby tam našli dostatek nápověd, kterak bájnou Atlantidu najít. Po cestě se daké doví důvod, proč náckové po Atlantidě tolik prahnout - skrývá totiž neskutečný zdroj energie, který by mohli použít ke zvrácení tolik nelichotivého výsledku války. A to přece Indy nemůže dopoustit, no ne?

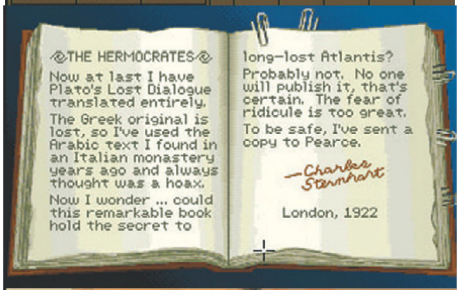
Zkáza Atlantidy není klasickým herním remakem filmové předlohy, ale komplet novým příběhem, který byl právě kvůli této hře vymyšlen. Hraní je řešeno klasicky po LucasArtovsku, kdy veškeré předměty, které lze použít, jsou při přejetí myší zvýrazněny a dlouhou chvíli vám "krátí" rozsáhlé rozhovory s dalšími postavami. Na volbě správných otázek nebo odpovědí často závisí úspěšné vyřešení dané situace a možnost postupu dál ve hře. Různým bojůvkám s nácky se taky

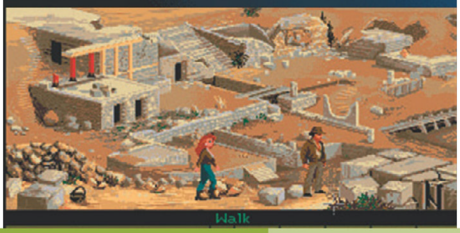
nevyhnete (a nejen s nácky, hned v začátku se můžete, ale nemusíte, pustit do šarvátky s nabušenou gorilou hlídající zadní vchod do dívadla, kde má akorát Sophia přednášku). Vynikající novinkou je také to, že k úspěšnému dokončení hry se můžete vydat hned několika cestami a způsoby, čili po jednom úspěšném dohrání, kdy jste například se Sophií spolupracovali, můžete zkusit, jaké to bude řešit vše bez ní. V každé cestě vás ale čekají jiná místa, která navštívíte, i jiné hádanky. Kdo chce více akce, může se vydat i cestou, kde nebudete muset tolik přemýšlet, ale poškádlíte Indyho pěsti (vřele doporučuji super ránu při stisknutí nuly na numpadu... vzkaz pro majitele A600 - chá, chá!). Není snad nutné zmiňovat, že nejjednoduší cesta k objevení záhady vede právě v kooperaci se Sophií.

Ať se vydáte jakoukoliv cestou, můžete si být jisti, že má vyprávěný příběh v zásobě hned několik obratů a překvapení, která vás udrží přikované u židle. Co vás naopak z té židle zvedne, je 11 disket, na kterých je hra dodávána a z nich by ji hrál pouze sebevrah. Doporučuju nainstalovat na harddisk, jinak se zblázníte. Ovšem na AGA Amize hru nezkoušejte hrát bez příslušného patche (killaga postačí), jinak budete koukat na balast barviček, které absolutně nedávají smysl. Tak co? Pokoříte nácky? Zachráníte sílu skrytou v Atlantidě před zneužitím?

-misticjoe-

Indiana Jones FoA	**90%**
LucasArts I 1992 I 1Mb I OCS I 11xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	příjemná





Rise of the Robots - Kiss My Shiny Metal Ass

Úsvit robotů je jednou z mnoha her, které útočí na naše brutální já. Nejde na to však přes hektolitry krve a vyhřezlé vnitřnosti, ale přes mačkání a skřípění plechů. Přenáší nás do nedaleké budoucnosti, které dominuje vysoce technologicky vyspělá společnost. Vzduch, voda, jídlo - to všechno je nedostatkové zboží a musí se průmyslově vyrábět. Lidstvo je natolik na robotech závislé, že už si bez jejich každodenní přítomnosti ani život nedokáže představit. Za dodávkymi nových a ještě výkonějších robotů stojí společnost Electrocorp v níž má veškerou činnost na starosti polymorfická supervisorka. To, že důležité funkce nemáme svěřovat strojům už společnost dávno zapoměla a tak se jednoho krásného dne stalo (myslím, někdy kolem 9:49 místního času... venku mi akorát jeden robot zastřihoval umělý trávník a to dělá vždy v pátek mezi 9:45 a 9:50... takže to muselo být v 9:49, protože se akorát snažil vyhnout fontáně s čůrajícím andílkem, kterou mám na zahradě... ten andílek to byl taky dobrej kauf... vyhandloval jsem ho u jednoho rybáře v dolních docích, protože zásoby ryb v mořích už dávno došly a on neměl na jídlo... tak jsem mu dal dvě potravinové poukázky a on mě toho andílka, kterého prý vylovil nedaleko z jedné ztroskotané nákladní lodi... no a tu fontánu s andílkem jsem měl právě v rohu zahrady, u kterého robot vždy končil svou práci...), že supervisorku napadl Egovirus, který ji proměnil v naprostého psychopata a začal se šířit i do ostatních robotů, kteří potom začali napadat lidské bytosti ve snaze vyhladit je z povrchu zemského. No a vy v roli kyborga je musíte zastavit a ve finálním boji se postavit i samotné supervisorce, jejímž zlikvidováním opět nastolíte mír a pořádek. A kde jinde by k tomu mělo dojít, než v, k daným kláním určených, kolbištích, které jsou pod pečlivým dohledem kamer, aby lidstvo vidělo, jak potíte olej za jejich přežití. Příběh hry tedy není úplně špatný a dalo by se říct, že se nad ním autoři i na chvilku zamysleli, byť se jedná o dost otřepané téma.

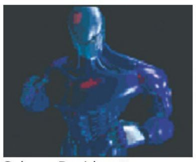
Nicméně tahák Rise Of The Robots leží úplně někde jinde, než v příběhu. Je jím hned několik perliček, do té doby ve hrách vídaných jen velmi sporadicky. Především se jedná o grafické zpracování, které je komplet vymodelované ve 3D. Pozadí jednotlivých arén je jedním slovem úchvatné a robotům prostorový kabátek pro změnu dodává neuvěřitelnou

věrohodnost. Před každým zápasem je vám představen předepsaný soupeř, který v krásné sekvenci vstoupí do arény a aby vás patřičně vystrašil, předvede nějaké své chvaty-hmaty. Pak už může zápas začít. Jestli si povedete dobře, vítězství daného souboje je vaše. Jestli ne, nic se neděje - nejsme v realitě, tady se dávají druhé šance donekonečna. Samotné zpracování soubojů je více než poutavé. Autoři mysleli i na ty nejdrobnější detaily a pokud pošlete k zemi těžkého robota, celá aréna se pod jeho vahou roztřese. Stíny v AGA verzi také přidají na pocitu, že jste právě nakopli nějakej plechovej zadek a ne jen změť pixelů.

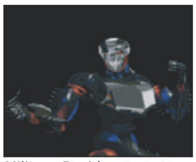
Na druhou stranu kvalitní grafické a hudební zpracování přináší i určité nevýhody - většina protivníků je natolik velká a složitá, že to nese jednu podstatnou restrikci. Aby se vše vešlo do paměti, musíte prostě hrát pouze za kyborga a nemůžete si hodit turnaj třeba Drtičky vs Voják (což maskuje právě příběh, který říká, že jedině kyborg je ten správnej kluk s city Mirka Dušína). Čili i v multiplayeru budete vždy jeden prostě modrej kyborg. Navíc je díky složitosti modelů hra neuvěřitelně rozlezá. V ECS verzi je to 10 (slovy deset pánové) disket, což už je docela slušná diskotéka a to i s externí floppynou (někdo tvrdí, že ne, ale mít u paření akční hry ještě po stole devět placek, to je docela masakr). U AGA dokonce 13, takže všem vřele doporučuji buď pevné nervy a nebo harddisk. Celou futuristickou hru báječně podbarvuje hudba, kterou exklusívně (buďme trochu bulvární, to nikdy neuškodí) složil exQueen Brian May. A že k tomu ty chladné kytarové tóny sedí jak prdel na hrnec poznáte už od prvního okamžiku.

V ROTS nechybí samozřejmě ani speciální pohyby, které známe z jiných bojových her. Takže lámání joysticků a zápěstí si užijete dosyta. Hra má samozřejmě nějaké ty nedostatky i v bojích samotných, ale to se dá s přivřením jednoho, možná dvou oček odpustit (cože? vy nemáte tři oči? no tak to budete muset mhouřit jen to jedno...). Kdo chce ale právě ty litry krve, tato hra ho rozhodně neuspokojí a měl by se vrátit opět k Mortal Kombatu...

-smooth-
příběh o andílkovi -misticjoe-

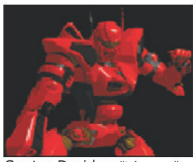


Cyborg Droid: Vaše maličkost. Bude vás provázet celou hrou (kromě tréninku, kde si můžete vybrat i z jiných strojů). Cyborg je inteligentní (v závislosti na páníčkovi samozřejmě), ale trochu sušinka.



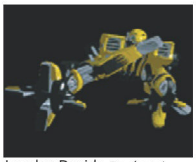
Military Droid: Má vylepšenou umělou inteligenci. Alespoň se to tak píše v reklamních letácích před zápasem. Vydrží hodně, ale ne zas tolik, abyste ho neposlali do výslužby.

Builder Droid: Velká, tupá, těžkopádná opice. Když od něj dostanete ránu, dost to bolí, ale jinak má pomalé reakce, takže ho stačí zahnat někam do rohu a nakopat mu prdel.



Sentry Droid: Težký soupeř, ale nějaké slabiny má. Vypadá tak trochu přihlouple, ale nenechte se zmást. Chvíli si nedáte bacha a válíte se v kovových pylinách.

Crusher Droid: Drtička je parchant. Má dost veký dosah a smrtící stisk. Když je v ráži, držte si od něj odstup a útočte spíš u země.



Loader Droid: Starý a tak trochu senilní robot. Jestliže ho nezvládnete porazit, raději jděte ven válčit s imaginárními kamarády.

Rise of the Robots	86%
Mirage I 1994 I ECS/AGA I 10/13xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	nízká

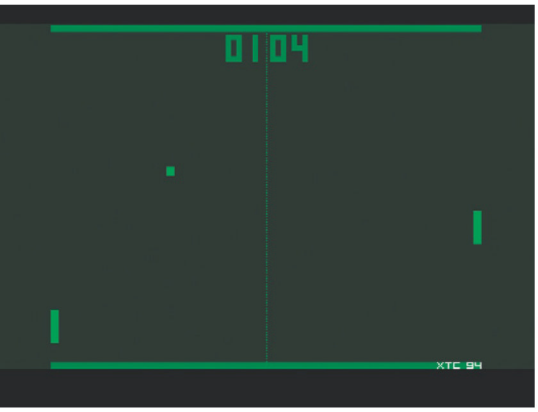
Edit -misticjoe- pohled z druhé strany:
Já takové nadšení ze hry jako kolega tady, tak nějak nesdílím. Asi protože se raději bavím, než koukám na pěknou grafiku. Zvlášť u bojovek. Protivníků je tragicky málo - všehovšudy 7. Street Fighter 2 taky nebyl co se animačních okének soupeřů týče žádné ořezávátko a na daleko méně disketách měl protivníků 12. Navíc si říkám, že A1200 už by zvládla pobrat třeba i stejné protivníky v jednom zápase. Všichni roboti mají navíc základní pohyby stejné. Speciální má každý robot všehovšudy dva a navíc velice lehce přístupné - např. joy dolu, joy nahoru a fire (kde je sakra to lámání joyů, o kterém píše Smooth?). Ano, jsou tu ještě super speciální "akce", díky kterým třeba budete neviditelní nebo převezmete kontrolu nad soupeřovými pohyby, ale že by to bylo něco výjimečného? Roboti jsou navíc i přes 3D zpracování tak trochu "ploší". Neumí se totiž ani otočit, takže nějaké přeskakování soupeře a zbabělé, avšak účinné, útočení na záda se nekoná. Navíc v multiplayeru stačí džet joy diagonálně plus fire a soupeř nemá žádnou šanci. Dalo by se toho najít daleko víc, včetně toho, že AGA verze je sice na třinácti disketách, ale na pěti je intro a jedné instalační program. Bylo by pěkné, kdyby se dalo nabootovat rovnou z herní diskety... Ale co, koukám, že někomu se ta hra opravdu líbí i přes tyto a další nedostatky :-)
Já ovšem zůstanu u tvrzení, že na roboty platí jen jedno... Ženská s pořádnou bouchačkou :-)

Vemte kamaráda, nebo buďte sami...

Her pro odreagování není nikdy dost. Šiknou se po náročném dni v práci, stejně jako po hádce s přítelkyní a nebo při kalbě s kamarády, kdy už Vám na nějaké ty intelektuálnější tituly chybí mozkové buňky. A my si právě teď o nějakých vhodných hrách pro tyto situace řekneme.

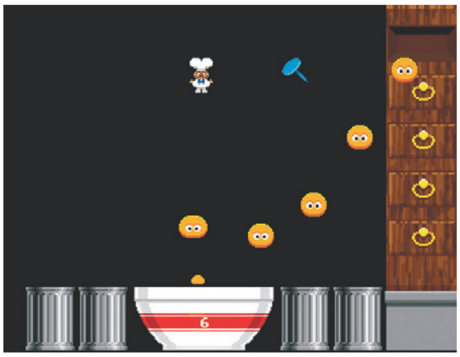
Wayne's World Pong

Ať je to jak chce, ačkoliv je Pong hra stará pomalu jako lidstvo samo, nikdy neomrzí. Snad i neadrtálci si pinkali správně sysušenou lebkou, aby si vyplnili dlouhou chvíli mezi lovem mamutů a przněním žen nepřátelského kmene. Jak jinak si vysvětlit, že snad i první "počítačová" hra z roku 1958 byla ne nepodobná Pongu, jaký jsme poznali v roce 1972. Dalších variací vzniklo mnoho, ale na ten originální mnoho lidí dodnes nedá dopustit a se slinou v koutku vzpomíná na propařené dny a noci. Já na tom nejsem jinak a tak jsem dlouho pátral po hře, která by ten originální Pong v určitém ohledu (především v herním zpracování) kopírovala, ale zároveň přidala něco navíc. A nakonec jsem našel. Hra WWP je ve svém důsledku opravdu jen kopií Pongu, tj. samotná hra se sestává z krajů hrací plochy nahoře a dole, míček je opravdu kostička (autoři tvrdí, že použili daleko lepší engine, něž co má 21th ve svých Pinballech :-)), hráči obdélníček a hraje se do doby, než jeden získá 10 bodů. Samozřejmě pouze tímto "enginem" se nedocílí ani zdaleka plného využití kapacity diskety. Vždyť se dá narvat do 4kB. Autoři proto sáhli po svém oblíbené filmu, Waynově světě, který je především



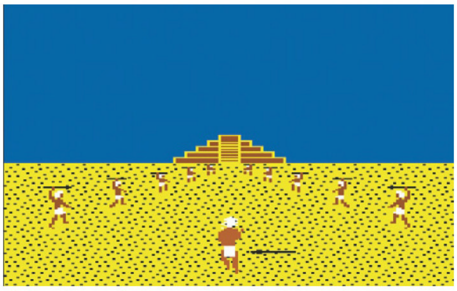
o dvou flákačích s nepřekonatelnými hláškami. A právě těmi hláškami celý Pong patřičně vyšperkovali. Věřte nebo ne, ale se Smoothem jsme předevčírem u této hry ztrávili dokonce dvě hodiny (pak Smooth vypil desáté pivo a odpadl). Určitou nevýhodou je, že hra proti počítači se nekoná, takže bez kamaráda máte tak trochu smůlu. Na stranu druhou, s počítačem by to stejně nebyla ta pravá zábava.

Kdo by neznal Charlieho... Je to ohromě milej kluk a shodou okolností i šéfkuchař v jedné z nejvyhlášenějších restaurací. Charlie je navíc velice pořádný a tak má všechny ingredience hezky roztříděné v příslušných přihrádkách, které otevírá pouze v případě, že chce nějakou tu příměs použít. Jenže všechny ingredience jsou takoví malí neposedové.



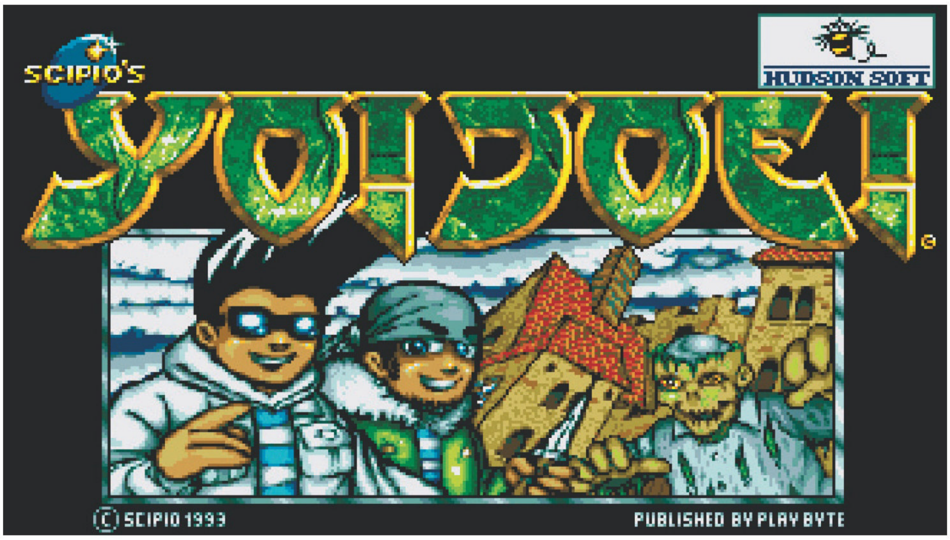
Nezůstanou chvíli v klidu a rády by byly středem pozornosti pořád. Derou se škvírkami v šuplících ven a sebou berou i různé fujtajbly, které do správné polévky rozhodně nepatří. Chudák Charlie se musí postarat o to, aby ingredience zkončily v polévce a odpadky v koši. V jeho počínání mu brání i popelničák, který je věčně hladový a nějaká zbloudilá ingredience mu přijde vždycky vhod - ale není jich neomezené množství...

Aztec Challenge je pro změnu konverzí hry z C64. Sice není z nejjednodušších, ale mozkové buňky klidně můžete nechat doma. Raději si připravte postřeh. Jedná se o takové malé indiánské olympijské hry a vy ztvárníte roli jednoho z hrdinů. Na rozdíl od těch her, které známe my, jež rozhodně nejsou životu nebezpečné (svými disciplinami, dýchavičné sportovce vynechme), závodníci v těch aztéckých vyhrávají po úspěšném dokončení klání především svůj život (a možná i nehynoucí slávu, nicméně to naši zpravodajové nepotvrdili.). První soutěž spočívá v přežití běhu k pyramidě. Vůkol stojící bojovníci nezávislého kmene připravují vytříbené překážky v



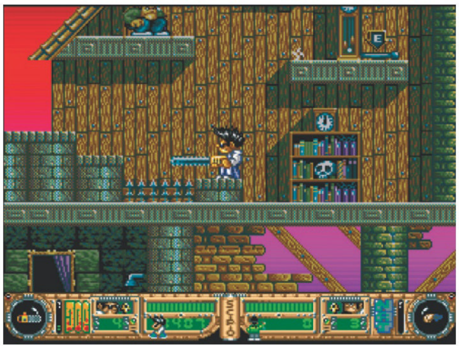
podobě házení oštěpů, které porůznu vrhají zleva, zprava, navrch nebo naspod... Jestliže přežijete, postupujete k dalším soutěžím - běhu po schodech pyramidy a uhýbání padajícím kamenům, skoku přes překážky nebo kraulu mezi dravými rybami, atd. Umřít se dá snadno a pokusů na opakování dané disciplíny je pomálo, což považuji za určitou prudu v této hře. Závěrečné skákání po rozpadlém mostě je skoro infarktovou záležitostí a pár zkažených skoků může znamenat hrát to celé odznovu. Autoři verze pro Amigu si na závěr připravili ještě jeden bonusový level, který si ve složitosti s těmi předchozími rozhodně nezadá. ACH můžou hrát i dva hráči, takže kamaráda k sobě a hůráááááá... *-misticjoe-*

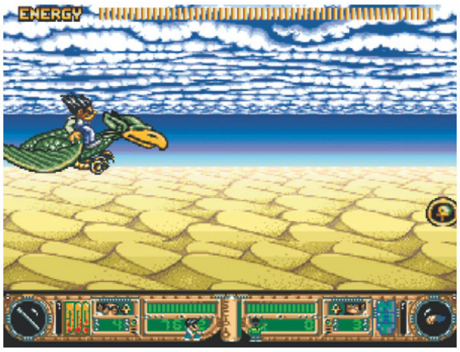
Yo! Joe! - metrosexuálův ráj



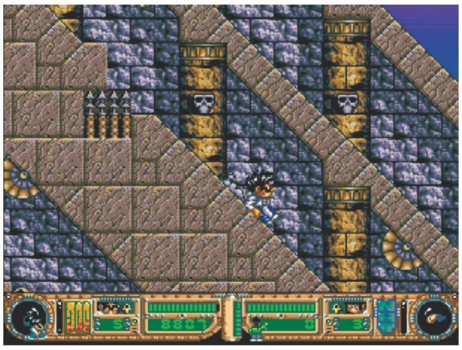
Snem každého pedofila toužícího po získání srdce náctileté slečny, je být správný metrouš... Metrouš je totiž taková kamarádka s pérem. Metrouš je sladký, roztomilý, nagelovaný, citlivý, nikdy se nepere a zajímá se o poslední módu. Ví všechno o Paris Hilton, umí se vcítit do osudu Britney a obdivně vzdychá nad dětinskými oltáříky Tokio Hotel své přítelkyně. Největší noční můrou metrouše je, že mu dojde tekuté mýdlo a oblíbený gel. Má velice rychlé nohy, což se mu hodí především v situacích, kdy ho osloví milý romský spoluobytel "kam deš pyčo". Metrouš vidí ve všem nebezpečí a násilí. Silvestrovských ohňostrojů se neúčastní, protože by mu rachejtle mohla rozhodit ofinku, ale hlavně - v teplých rukavičkách se špatně škrtá zapalovačem. Metrouš ale nejvíce touží po pořádném majetku, kterým by mohl uspokojit nemalé nároky své bitch.

A proč o tom všm mluvím? Sladcí hoši zde byli už před několika desetiletími a budou minilnáně ještě stejně tak dlouho. Minimálně do té doby, dokud nedojdou celosvětové zásoby gelu a bavlněných svetříků. Toho si zřejmě velice dobře byli vědomi autoři hry Yo! Joe!, kteří se rozhodli pomoci jejich tajným snům - být alespoň na chvíli sladkým tvrďákem, který si poradí v každé situaci. Hrdiny hry jsou logicky Joe a v případě dvou hráčů ještě teplínek Nat. Místo gelu používají karamel, aby byli ještě o sto procent sladší a účes byl o padesát procent lesklejší (Nat už trochu plešatí, což umě maskuje INšátkem od Gucciho). Kluci se protloukají životem se svými plochými roštěnkami nadmíru dobře... Ale všechno má svůj konec. Jednou prostě money došly a začalo hrozit, že teenky si najdou jiné sladké sponzory. Správný metrouš ale do práce nechodí, taková činnost je špinavá a hlavně krade čas tolik potřebné péči o zevnějšek. Kluci se tedy odhodlali k drastickému činu a pozměnili známé heslo k obrazu svému na "kde vzít a ukrást co nejvíc".





V tuto chvíli přebíráte velení nad slaďoušky vy (v případě jednoho hráče pouze nad Joem), abyste jim pomohli vyrabovat co nejvíce historických památek. Cesta to nebude lehká, právoplatní majitelé jsou z toho samozřejmě vzteklí jako psi, co serou hřebíky a tak proti vám poštvou vše, co se dá. Na svou obranu máte k dispozici širokou škálu zbraní. Nunchaky, hvězdice, motorové pily, zápalné láhve, kovové trubky atd. Nebudeme teď rozebírat, jak by si takový skutečný metrouš poradil s nunchaky - zřejmě by je pokládal za extravagantní double dildo ozdobené efektním řetízkem. Ze začátku máte ovšem k dispozici pouze své ruce a nohy, které ale dvakrát účinné nejsou, takže doporučuji si opravdu nějakou zbraň co nejdříve najít. Jak už bylo nakousnuto, s hrdinou (hrdiny) se podíváte do nejrůznější historických památek, které musíte vyrabovat. Navštívíte třeba středověký hrad, pyramidu, Šeherezádiny zahrady, japonský skanzen, atd. Mezi jednotlivými levely si můžete vylepši svůj rating létáním na drakovi, což nepovažuji za příliš originální nápad. To, že jsou hrdinové správní metrouši pochopíte už hned v prvním levelu, kde si můžete doplnit energii mimo jiné tím, že se osprchujete...



Hudba a zvuky jsou průměrné a grafika také nikterak neoslní. Do role metrouše se může dokonale vžít pouze metrouš a tudíž mě hra nechytla ani svou pointou (která je poněkud jiná, než jsem tu napsal, ale ne zas o tolik - ve svém důsledku je to na jedno brdo), ani ničím jiným. Ovšem netvrdím, že se nebude líbit někomu, kdo si život bez šminek neumí představit a zohledňuji to v celkovém hodnocení, jak jen mi moje svědomí dovolilo.

Zároveň se sluší zmínit se o někdy nesmrtelných nepřátelích a jednoduché dějové linii, která vám nedovolí ani zabloudit v levelu, který se hrdě k bludišti hlásí... *-misticjoe-*

Yo! Joe!	58%
Scipio I 1993 I 1Mb I ECS I 2xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	nízká

Krusty's Super Fun House - h-h-hi Kids!

Není tomu tak dávno, co jsem prohlašoval, že by se malé děti měly od Amigy odhánět minimálně pod pohrůžkou čerta a samotný stroj mít obehnaný alespoň elektrickým ostnatým drátem. Na druhou stranu jsem byl nedávno nucen svůj postoj přehodnotit. Přesvědčil mě pohled na roztomilou malou Karolínku s copánky ala Pipi Punčochatá, kterak za doprovodu nesrozumitelných skřeků kosí se samopalem jednoho nepřítele za druhým ve Wolfenstein Enemy Territory "motha". Když jsem se zaptal rodičů rozímajících opodál u sklenky piva, zda jim to přijde normální, aby jejich dceruška chodící do druhé třídy ZŠ hrála takovou hru a navíc za fašisty, jen pokrčili rameny a suše odpověděli, že hold na tom počítači stejně žádná normální hra neni, tak je to fuk.

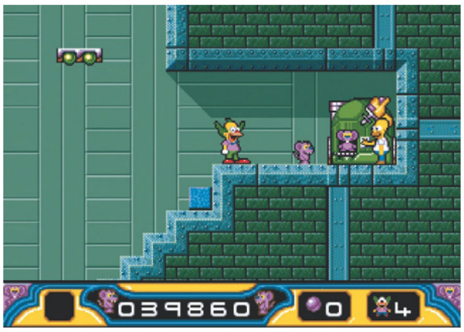
Mé chatrné buňky šedé kůry mozkové si ihned rozvzpoměly na doby, kdy největším násilím ve hře bylo rozmáznutí roztomilého medvídka plasmometem a celou cestu z návštěvy známých jsem přemýšlel, co vlastně budou hrát moje děti, až projeví zájem o počítače. Přecijen si to přiznejme, že my skalní Amigisté se dostáváme do věku, kdy bysme měli své rozmnožovací pudy začít rozšiřovat i o ty rodičovské (mě osobně nikdo nerozmluví, že mi včera nebylo šestnáct, i když občanka tvrdošíjně ukazuje něco jiného...).

Nemůžeme však chtít, aby naše děti jednou koukaly do těch příšerných kostiček představujících herní éru let devadesátých na PC a poslouchaly z repráků nějaké příšerné chrochtání jen proto, aby hrály hry a ne slátaniny, kde jde o především o naplnění co nejvíce barelů krví. Proto je na čase oprášit nějaké to staré pětikilo, provést běžnou údržbu a připravit několik disket s těmi správnými hrami, které budou rozvíjet dětský mozeček a ne (z)násilnické chování.

A to přesně hra Krusty's Super Fun House splňuje. Kdo by přece neměl rád ty žluté paňáci, kteří si hrdě říkají Simpsonovi. V této hře hraje hlavní roli Šáša Krusty, kterému jeho dům zábavy zamořily všudypřítomné krysy a nehodlají ho jen tak opustit. Tvým úkolem, respektive úkolem potomka sedícího u monitoru, bude Šášovi pomoct.

Základním požadavkem je dostat krysy do nachystaných pastí, které ovládají Krustyho dobří přátelé - například Bart, Homer nebo vděčný pobočník Mel. Hned na začátku hry jste upozorněni, že krysy jsou tupá zviřátka (pouze ve hře milé děti) a zaseknou se v kdejaké díře, nevyšplhají ani na středně vysokou zídku a chodí prostě jenom sem a tam. Tak nějak bych to přirovnal ke hře Lemmings, akorát tady ty malé hlodavce nezachraňujete :-).

Na cestě za deratizací ale nejsou jen pomocníci. Nepřátelé se najdou taky a zdařile brání Krustymu v jeho snažení. Na obranu můžete použít dorty nebo hopíky (nějaké dostanete do začátku, další najdete ve fialových bonusových kostkách). Hopíky slouží i k prorážení vetchých zdí, za kterými budou zpočátku jen nějaké ty bonusy, ale postupem času bude jejich proražení nutné k dokončení místnosti nebo celého levelu.



Když jsme u těch levelů, tak jich je celkem 5 po různém počtu místností, v kterých musíte krysy vyhubit. Místností je celkem 60, takže se děti rozhodně nudit nebudou...

-misticjoe-

Krusty's SFHouse	71%
Acclaim I 1992 I 1Mb I OCS I 1xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	nízká

OVLÁDÁNÍ

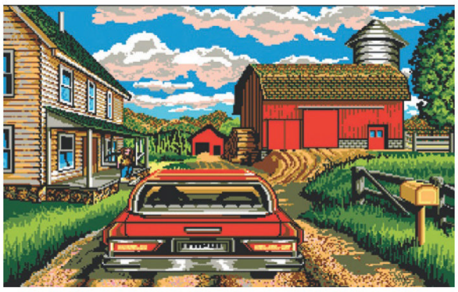
Hra se ovládá za pomoci joysticku, logicky. Do jednotlivých místností se vchází přidržením Fire před dveřmi. Předměty pro "navigaci" krys sbíráte tak, že na ně vyskočíte a dáte směr dolů. Stejným způsobem je zase položíte na požadovaném místě. Bonusové kostky rozbijete tak, že se k nim postavíte z nějaké strany, stisknete Fire a hnete joystickem ve směru, kde se kostka nachází. Stejným způsobem posouváte i předměty, které nemůžete vzít, ale jsou potřeba někam dopravit (barely atd.).

Opravdu pro ty nejmenší - ble, ble, ble...

Katie's Farm

Kateřina farma je hra určená především předškolním dětem, degenerovaným městským životem, které si myslí, že kráva je fialová a dělá se z ní čokoláda, mlíko a vajíčka sublimují přímo v hypermarketu a tráva je jen na hulení...

Hra není ani tak hrou, jako průvodcem po seznamování se s venkovem, přesněji farmou, kam se Káťa se svým malým bratrancem přijedou podívat.



Ovládání není nikterak náročné, stačí se umět dívat a klikat myší. Odměnou pro předškoláka budou roztomilé animace doprovázené digitalizovanými zvuky různých zvířátek. K vyzkoušení je tu celkem 32 různých činností (tedy ono je jich trochu méně, ale obvykle jsou k jedné činnosti dvě rozdílné animace).

Jediné, co se hře dá vytknout je to, že se z disket nahrává neuvěřitelně dlouho a tak bez harddisku nebo nahrání souborů do RAM nejspíš Váš potomek po chvíli dostane tiky. Doporučuji si zároveň sehnat další dílka z produkce McGee. Vaše dítko se zaručeně nebude nudit a možná si příště nesplete želvu se šutrem.

Polemika

Je dnešní PCčkář ještě gamesník, hráč, pařmen? Prostě správnej kluk?

Není to tak dávno...

...být by nás dnešní teenageři mohli nazývat dinosaury mezi hráči počítačových her, my bysme je mohli označit za idiotské ovce. Zatímco o jejich hodnocení našich maličkostí by se dalo polemizovat, jakmile bysme my sáhli k jejich hodnocení, jakákoliv debata by musela jít stranou pod tíhou faktů.

Zamysleme se nad tím...

...k této úvaze mě přivedl syn jednoho mého kamaráda (a nejen on) kontra mé zkušenosti. Synek se narodil v době, kdy já už proháněl lachtana za vydatné pomoci mých spolužaček na SŠ. Být ho rodiče pokládají za zázračné dítě, které se k počítači mělo už ve svých dvou letech (co si budeme nalhávat, každé dítě rádo mačká tlačítka a sleduje nasrané rodiče, pro něž je počítač složitostním ekvivalentem jaderného reaktoru), podle mého názoru je to jen malý nevychovaný spratek, který ve svých dvanácti letech přesně odpovídá starým vtipům o jedincích, kteří by se bez modrého power on a několika kombinací šipky + enter v Norton commanderu neobešli.

Správný hráčský zmrdíček...

...pozná se jedonuše. Na svou oblíbenou hru má patent na rozum, je v ní samozřejmě přeborník a vás by roznesl na kopytech (být v žargonu dnešních teenagerů by tato věta zněla poněku jinak...vulgárněji). Když se ho zeptáte na hry, které běžně hraje, vyjmenuje tak dvě. Při troše snahy možná i tři. V tu chvíli zapátráte v paměti vy a už víte, že máte tak trochu vyhráno. Přecijen každý Amigoun si vybaví minimálně stovku her, před kterými se neskloní. Ať už se jedná o obyčejný Poing (který zmrdíček okomentuje slovy, že je to blbost, ale ve skutečnosti se nemůže vyrovnat s faktem, že je na něj míček moc rychlý), či jiné arkanoidy, přes Simona (adventura je pytcho pytchovina, bo je v jazyce, kterým zmrdík nevládne a za druhé se u ní musí občas i myslet) nebo akránoidní adventuru, jakou je třeba Shadow of the Beast (myslet a ještě zvládat akci? nikdy! a navíc to neni v pytcho cool 3D grafice!).

A o tom to vlastně všechno je. Nelze pokládat za správného hráče člověka, který tráví dny pouze u World of Warcraft, Maxe Payna, Need For Speed *Anything* nebo Call of Duty... 3D hry přinesly určitou revoluci, kterou zprvu každý vítal a díky nevhodnému marketingu tato revoluce stála i za koncem Amigy. Přestože byly bezduché, jejich zpracování přilákalo nejednoho hráče. Bohužel se za ta léta vůbec nic nezměnilo a tak nám tu vyrostla kasta bezmozků, nad jejichž oblíbenými tituly správný gamesník pouze povzdychne a případně je během pár hodin nebo dní dohraje.

O čem tohle celé je...

...ačkoliv se to na první pohled nezdá, má tato polemika úzkou souvislost s pidirecenzí vedle. Byl bych totiž velice rád, kdybyste nám posílali další názvy her nebo programů, které by se hodili pro naše nejmenší. Nikdo z nás si asi nepřeje jednou vychovat malého herního zmrdíka, který nebude tušit, co udělat, když hra nefunguje, hlavně když zvládne mačkat čtyři klávesy, prostituovat v on-line hře a při otázce jaký má vlastně počítač odpovědět "nějakejch 300Gb, já nevim, to kupoval fotr"...

Své náměty a připomínky tedy můžete posílat na e-mail uvedený na stránkách a nebo přímo do diskuze pod článkem uvozujícím toto číslo Amiga CFP.

be gamer not lamer

Rychlovky - drobné recenze o velkých hrách

Zombie Apocalypse 2

Kdo by neměl rád Zombíky... Vždyť jsou nám normálním smrtelníkům tak podobní... Vypadají jako my po opici, šourají se jako my do práce a oblečení jsou úplně stejně jako Pepa Vomáčka, kterého vídáte každý den na lavičce u Hlavního nádraží v Praze. Problém však nastane ve chvíli, kdy se tato bohulibá stvoření přemnoží (schovejte tu učebnici přírodopisu pro sedmou třídu - rozmnožovací zvyky zombíků tam nenajdete). To začnou vylézat z hrobů a hledat nějakou výživnou potravu. K naší smůle jsou to právě naše mozky, které vyhledávají jako tu nejlepší pochoutku...

A přesně takový čas nastal ve hře od Acid Software. Netrvalo dlouho a našel se odvážný hrdina (ne nepodobný Rambovi, ale to sem nepatří), který se postavil hordě krvežíznivých nemrtvých. Kdyby šlo však jenom o ně... Jeho snaze poslat zombíky do věčných lovišť se postavila i humanistická skupina ZAGEF (Zombie And Gipsie to Every Family), která se za pomoci nekalých triků (většinou s 9mm ráží v ruce) snaží zabránit hrdinově snažení.

Do role hrdiny se samozřejmě vžívá hráč, který s myší v ruce ovládá zaměřovač multifunkční zbraně, která je nejen samopalem, ale i granátometem a, věřte-nevěřte, raketometem. Střelivo samozřejmě není neomezené (zásoby Vám shazují spřátelené státy z letadla), což znatelně pocítíte hlavně v pozdějších levelech, kde za každou promrhanou kulku draze zaplatíte úbytkem tolik potřebné energie.

JAK USTÁT ÚTOK ZOMBIES

Co by se stalo, kdy zombíci opravdu zaútočili? Nenechte se uchlácholit myšlenkou, že je to nemožné. Vědci se už několikrát nechali slyšet, že taková situace není tak docela nemožná.

Tak co tu máme. Předně jsou tu dva druhy zombíků. Jedni jsou ryhlí jak zažívací trakt po kefíru a druzí by mohli závodit s želvama v ZOO. Zatímco u první skupiny se hodí nějaká ta zbraň, na druhou stačí popoběhnout o pár metrů dál a dát si cigárko, než se zase nebezpečně přiblíží. Mezitím můžete recitovat nějakou pěknou posměšnou básničku, abyste zombiemu ukázali, že Váš mozek je obzvláště kreativní a šťavnatý - to ho motivuje k nějakým pěkným skřekům, kterými můžete bavit přeživší za dlouhých nocí.

Důležitá je příprava, kterou je dobré provést dřív, než pozdě - pamatujte na památná slova kněze: "Až bude peklo plné, mrtví vstoupí na Zemi!". Je dobré udělat drobný průzkum okolí a najít obchody, kde mají zboží vhodné pro dlouhé přežití. Nakupte si konzervy s minimální dobou spotřeby nejlépe čtyři roky dopředu a vybudujte si úkryt - co možná nejdále od míst, kde se shromežďuje velké množství lidí. Nikdy neříkejte přátelům a rodině, kde se ten úkryt nachází - mohli by ostatní zombíky v případě náhlé epidemie dovést až k Vám.

Už to vypuklo... Jakmile překonáte vlastní paniku, zabarikádujte se na pár dní a čekejte, jak se vše vyvine. Jestli si vládní složky s nemrtvými neporadily, je čas sáhnout po zbrani. Efektivně zneškodníte zombie poškozením mozku - třeba kulkou, sekyrou, kladivem (u zbraní vyžadujících přiblížení se k zombíkovi dejte pozor, aby Vás nekousl).

Jestliže jste si jisti, že sousední země je prozatím od zombíků čistá, vydejte se na rychlou cestu. Nemá cenu sedět doma na zadku a čekat, až na Vás babička vyzkouší svou protézu. Po cestě se můžete stavit v obchoďáku ale nesmíte zapomínat na to, že zombie mají ve zvyku dělat to, co dělali zaživa (samozřejmě v rámci možností) - budou se pravděpodobně hojně poflakovat u regálů s nápisy "sleva" případně "akce". Zombiedůchodci se asi budou prát v sektoru s rohlíky, takže bacha!

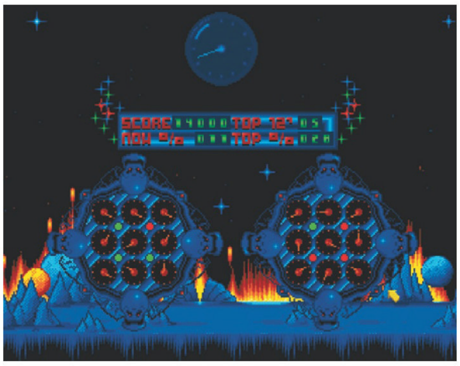
Není na škodu posbírat pár přeživších a stát se samozvaným vůdcem nového spolku. Nezapomeňte vyhledat i pár sakra pěknejch holek, protože časem bude třeba se taky rozmnožovat (sportovkyně jsou praktické pro prvních pár dní, ale hloupoučké samičky zase nebudou klást při páření takový odpor). Společníci se hodí i v případě, že dojdou náboje. Dají se použít jako živá návnada, zatímco vy budete prchat do bezpečí - v takových situacích totiž platí "všichni za mě a já sám za sebe".

Připravte se na to, že během pár dní Vám dojde voda a nejspíš i jídlo. Nebojte se sáhnout ke špinavým praktikám a okrádat o zásoby další přeživší. Jedině tak se jednou stanete samozvaným diktátorem Nového světa - světa, který bude jen ve Vašich rukou!!!

-misticjoe-

Real Genius

Máte rádi logické hry? Způsobuje Vám pohled na Rubikovu kostku nenadále příjemné pocity? Kývete se líbezně při vyndavání ježka z klece stejně jako Jan Tleskač po Mažňákově marijánce? Pak je tento netradiční logický "rychlík" právě pro Vás. Ten rychlík je v uvozovkách jednoduše proto, že ze začátku budete mít pocit obrovské časové volnosti. Ale zdání klame...



Přichystané puzzle je totiž navýsost složité, což Vám dojde už chvilku po začátku hry. Úkolem je na dvou hodinách na každém z devíti ciferníků nastavit ručičku na přesně dvanáct hodin. A to rozhodně není žádná brnkačka. Mezi jedotlivými ciferníky najdete čtyři ikony, jejichž aktivací/deaktivací můžete zamknout/odemknout pohyb přilehlých ručiček, přičemž levé hodiny funguji zrcadlově k těm pravým. A do toho všeho vám nemilosrdně ubíhá již zmiňovaný čas. Ve stavové tabulce vidíte score, kterého jste prozatím dosáhli a zároveň percentuelní vyobrazení, jak se přibližuejte správnému nastavení hodin.
Sečteno podtrženo, tohle není hra pro nějaká ořezávátka.

-raven-

Real Genius	**50%**
Sphings I 1989 I 512kb I OCS I 1xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	smrtelně vysoká

Zombie Apocalypse II	**62%**
Vision I 1994 I 2Mb I AGA I 1xFDD	
Grafika	
Hudba	
Zvuky	
Nápad	
Hratelnost	
Obtížnost	nízká

Mulder has right...
...the truth is out there!