

HRÁLI JSTE "HEROES '92"?

Asi bych se spíš měl ptát: **Dohráli jste "HEROES '92"?** Dali jste lemmingovi deštník, vzali si Batmanův plášť, neodjeli taxíkem a odpověděli správně na otázku, kam jde kůň s hadem?

Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?

Povíme si něco o tom, kudy bylo správné se ubírat a kde to naopak nemělo smysl: první věc, která byla docela důležitá, bylo vzít papírek (prozkoumej kancelářský stolek, prozkoumej šuplík, vezmi papírek), který obsahoval výše uvedenou otázku, někdy v průběhu hry ho dává **RoboCopovi II** (použij papírek) a správně říci, že kůň s hadem jdou **na nervy**. V kanceláři u sekretářky byl neopomenutelný deštník, který se položil přede dveře výtahu a vychodivší **lemming** (po otvření dveří příkazem stiskni přivolač tlačítko) si ho drze vzal a nezabil se tak pádem při chůzi z hlavní haly bůhvíkam na jih. Na parkovišti stačilo chvíli počkat a děly se věci: vybuchovala auta, batmobily a nakonec **Batman** zahodil svůj plášť (Vaše reakce: vezmi Batmanův převlek), hodící se při pádech z výšky ("pozor, schod!" je přece jenom nepřesné) do bahna. Na stanici metra **Schwazreneggerova** se také chvíli počká a neleze se hned do prvního metra, co se namane. Mezitím je dobré dívat se, co se děje a reagovat (prozkoumej mrtvou ženu, vezmi pistoli). Bez pistole je v metru veselo, ale když ji máte, v klidu přestřelku přejijete a ještě získáte nové kamarády (prozkoumej cestující), kteří s Vámi vystoupí a zůstanou na stanici metra **Stalloneova**.

Je čas stát se někým jiným, vzít pár věcí a vzápětí se jich zbavit (vezmi malou krabičku, vezmi papírovou krabici, jdi na jih, polož papírovou krabici, prozkoumej papírovou krabici, polož malou krabičku). Pak se zase vrátíme do role Clouseaua a využijeme toho, co jsme si nadrobili (prozkoumej malou krabičku, vezmi hřebíky). Jdeme zpátky po kolejích do Arnoldovy stanice a odtud přes **Manic Minera** k bahnu. Zde - vezmi past na duchy, prozkoumej Batmanův převlek, použij Batmanův opasek - a jsme zpět v hlavní hale, hurá na vrátnici (pozor na **RoboCopa I**, nemá rád zbraně), ven na parkoviště (použij hřebíky, jdi do taxíku) a pokud s sebou nemáte moc věcí, dostaneme od **Rodriga** klobouk a bič. S tím sešviháte hada, ležícího na schodišti (použij bič), prozkoumáte osobnosti, Mirečka a vezmete si krabičku sirek. Výše zmíněnému **RoboCopovi II** dáte papírek a odpovíte, on Vás za to pustí na střechu a nevypne reflektor, který na oblohu vrhá H, nebo-li znak **Habermana** (kdo viděl **Batmana**, chápe, ostatní mají smůlu). Se žralokem si hrát nepůjdeme, ale vylezeme na komín a skočíme do něj, on se o nás **Haberman** postará; pak položíme past na duchy do otvoru ve stěně, staneme se někým jiným, pro past si dojdeme a odneseme ji ke skleněné stěně, kde ji prozkoumáme, čímž vyvoláme ducha, pro kterého si přijdou **krotiči duchů** (to jsou ti noví kamarádi z metra) - ve stěně vzniknou díry, jimiž přileze **lemming**, projde nevšimavě kolem Vás, probourá zeď komínu a odšplhá vzhůru.

Konečně můžete být (Coleman a Clouseau) spolu, vítězství je na dosah ruky, stačí jen dojít k bombě a zapálit knot (použij krabičku sirek). Tak to byl stručný návod, přesně tak, jak to nemám rád, ale aspoň vidíte, že dohrát se to dalo a docela jednoduše.

Kdo udělal přesně tohle a nic víc, zažil asi 30% toho, co zažít mohl a získal ubohých nepostačujících cca 60 bodů. Body se přidělovaly následovně: 1 bod za každou navštívenou místnost (23-24 bodů), 2 body za každou objevenou věc (40-62 bodů) a zbytek za speciality, tedy za věci navíc, které nebylo nutno udělat, ale šlo to (0-34 bodů). (Číslo v závorkách udávající minimální a maximální bodové zisky, kterých lze dosáhnout.)

Hra má něco přes třicet místností, ale některé nesmíte navštívit - výtah, bazének se žralokem, první metro, poslední sluj Manic Minera, atd. Ten jeden bod navíc získáte, když projedete tam a zpátky chodbou, kde byla spousta dveří.

Co se věci týče, skoro pokaždé, když se vypsalá zpráva "Objevil jsi ...", získali jste dva body. Takže v kanceláři jste pak mohli spatřit navíc telefonní kartu, krabičku cigaret, spodka kulového, velký kulový, jinde se objevila spousta klik a spousta problémů, po prozkoumání Clouseaua dokonce šimpán, atd. Programově vzato, dostávali jste body ne při samotném objevení, ale až na konci hry, kdy se zjišťovalo, které z vytipoovaných předmětů jsou ve hře, což umožnilo několik dalších bodových ohodnocení, které by mohly patřit už spíše do specialit. Byly to: 1) živý vetřelec a 2) při dokončení hry Coleman a Clouseau v jedné místnosti. Co se vetřelce týká, byl neškodný, ale chudák. Ve chvíli, kdy jste si to přihlásili na vrátnici s pistolí, **RoboCop** Vás vyzval ji odhodit (a bylo záhodno ho poslechnout, protože jinak střílel - do Vás), jenže na upuštěnou zbraň se vrhnul nic netušící "alien" a v zápětí byl postřelen on. Ani potom se ale nevyplatilo brát si pistoli zpět do rukou.

Nejzajímavější částí hry ovšem byly speciality, které ukrývaly nejrůznější překvapení. Kdo chvíli trápil počítač příkazem použij teleportační přístroj (bylo zde podezřelé, že program hlásil "Nic se nestalo" - jindy (tj. při zbytečném použití věci) přece nepsal nic!!!), zažil určitě chvíli strachu, když napočtvrté teleport ožil, Coleman vlezl dovnitř a počítač zvesela oznámil, že "Z teleportu vylétla moucha..." - dobrý vtíp, za který jste inkasovali pět bodů. Druhý teleport ne a ne naskočit, ale kdo měl výdrž, mohl tentokrát propadnout dojmů, že se program doopravdy "kousnul" - zase nic (krom pěti bodů), a pokud jste se vypořádali i s akční pasáží hry, bylo to dalších pět navíc.

Jinými specialitami bylo kouření a telefonování, které spolu částečně souvisely. Stačilo vzít telefonní kartu (byla v koši) a od sekretářky si zavolat (použij telefonní kartu) - bylo to Arthurovi Brownovi a za pět bodů.

Kdo zavolal dvakrát, prohloupil, protože karta se dala použít u Mánie Minera v místnosti **Útok mutantních telefonů**, odkud bylo možno zavolat sekretářce (pět bodů). Když už jsme u toho Manika - chodit se tu dalo jen tak tak - jednou tam a podruhé zpátky; při třetím vstupu do místnosti jste došli do **Návratu krále zvířat** a ten se nedá přežít. Ale zpátky k hovoru se sekretářkou - vážně Vás nenapadlo, že by svoje Velbloudy (v originále Camel) mohla chtít zpátky (pokud jste je odnesli)? Ano, vážně je chtěla (strašně ráda totiž kouří), ale aby jste z toho taky něco měli (z toho kouření myslím), bylo dobré nejdřív získat sirky a zapálit si aspoň jednu cigaretu (pět bodů) a potom teprve hřebíčky do rakve vrátit sekretářce (jen čtyři body), která navíc jen tak z nudy reagovala na to, zda máte v kapse pistoli, či nikoliv.

Záludnou věcí byl taxík (vlastně nejen on). Vejít se do něho dalo vždy, ale vylézt ven, to už bylo horší. První návštěva taxíku určitě dobře nedopadla, ale když mu nejdříve uděláte zimní antiskluzové obutí zapícháním hřebíků do pneumatik, v klidu můžete vstoupit. Chvilku se nic neděje (ani ven to nejde), ale nepřehánějte to s prozkoumáváním Rodriga, nebo se udusíte v kouři z jeho doutníku. Také chodte do taxíku s minimálním počtem věcí, jinak Vám **Rodrigo** při pohledu na plné ruce nic nedá.

S duchem a krtkem to také nebylo jednoduché. Pokud se past nebo papírová krabice prozkoumají na nesprávných místech, ani se slizákem, ani s Montym už nehnete a můžete začít znovu. Pak navíc je potřeba na dně komínu past položit (zapadne do otvoru ve zdi), stát se někým jiným a past si vzít - tedy udáte tu ty samé grify, se kterými se setkáte u hřebíků (taky si je musíte podat pod stěnou a navíc v krabičce).

Tak co, jak hodně jste uspěli v **HEROES '92**? Znáte teď svoje šance na umístění? Jestli se někomu hra zdála moc těžká - je mi líto, to jste asi nikdy těžkou hru neviděli. Oproti adventurám typu **Larry I-V**, **The Secret Of Monkey Island I-II**, **Main Street** to nebylo nic moc (navíc jsou anglicky... grr!). Stačilo jenom trochu víc přemýšlet, trochu víc zkoušet - a bylo to...! Kdo dohrál, dá mi za pravdu, ostatním doporučuji si to alespoň zkusit (i se všemi smrtelnými konci), vřady **26190** bajtů textu pro **Desktop**, se vyrovná povídce o deseti stránkách A4 (pro ščouraly - psáno strojem, řádkování 1,5).

Věřím, že jste se dobře bavili a že si zase rádi zahrájete nějakou další moji hru - třeba to bude tentokrát něco akčního, třeba... no necháme se překvapit.

- George K. -

A abych nezapomněl:

Jde kůň (klap, klap) a had (šš, šš). Na co jdou?