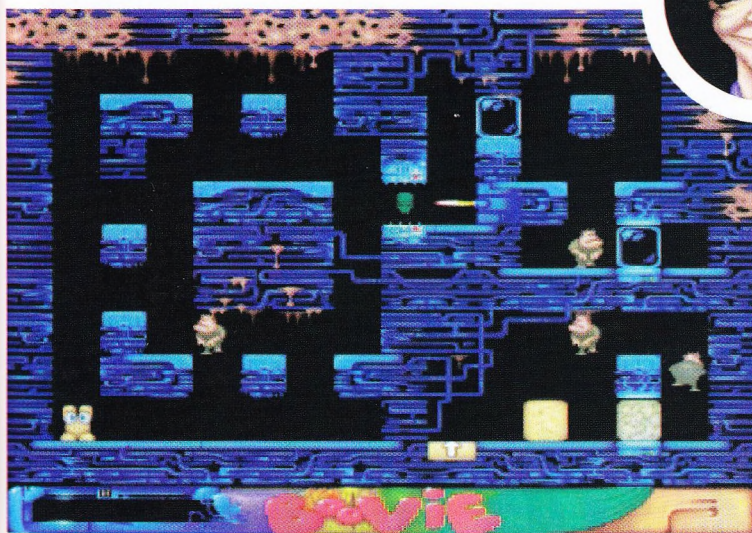
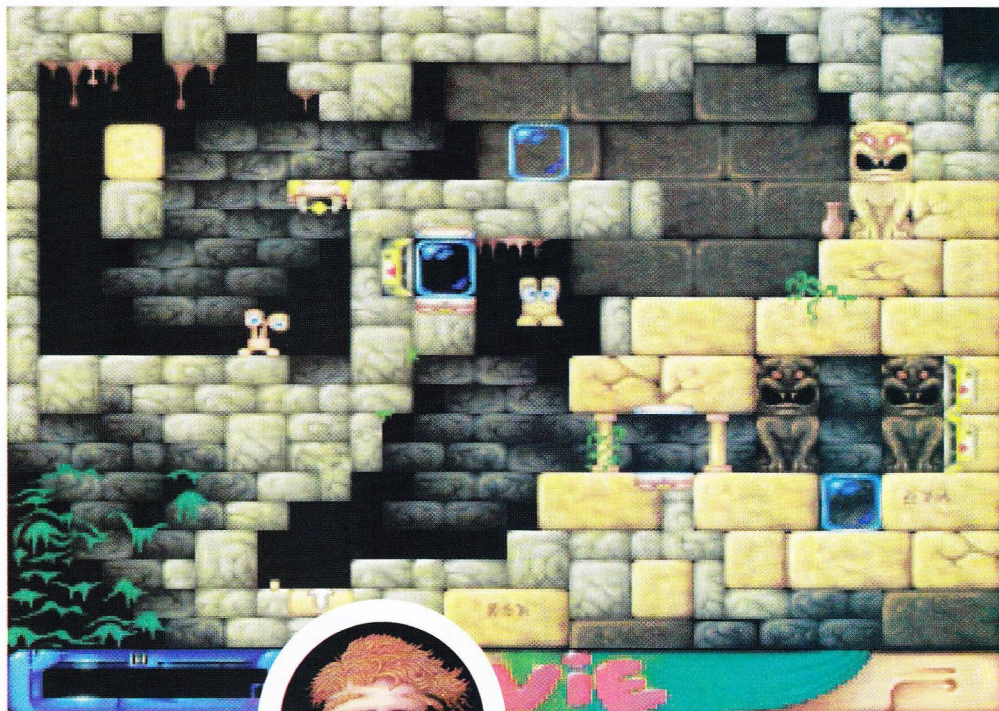
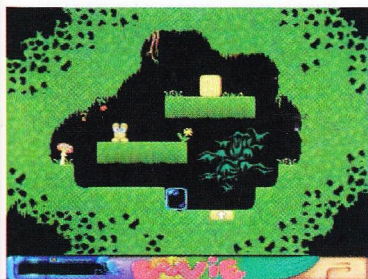


Boovie

Do tohoto čísla se nám urodilo nebývalé množství českých her.
A ani Boovie si nevede špatně.

Ceské hry jsou nedílnou součástí nabídky herních obchodů. Ačkoliv je jejich kvalita značně kolísavá, bez výjimky si našly svoje fanoušky, ať už pro svou cenu či pro jazykovou srozumitelnost. Protože se podmínkami normální české firmy (mimořádně prakticky bez výjimky tvořeny nadšenými studenty, což také o leccem vypovídá) nemohou vyrovnat profesionálním týmům, celkem schvalují jejich preferování žánrů, kde není příliš důležité zpracování, ale spíše nápad. Pravda, u adventur je to diskutabilní, měl jsem na mysli spíše žánr logických her. A to je i případ *Boovie*, prvotiny tvůrčího týmu Future Games.



▲ Ještě několik zatočení
mozkovými závitky a budu
v dalším levelu.

Boovie autoři charakterizovali jako „veselou českou logickou hru s akčními prvky pro hráče od 9 do 99 let“. Mne napadá lepší reklamní slogan: „česká logická hra inspirovaná *Sokobanem*, *Quadraxem* či *Lurid Landem*“. A nemyslím to nijak ironicky. Skutečně by se právě takto dala shrnout podstata této logické hry, která nijak nevyniká originalitou, ba naopak - autoři si pohráli s výše uvedenými předlohami, nebál bych se termínu „vykradli“ a vytvořili 70 lecky pěkně náročných úrovní. Čistá práce, navíc nenáročná na hardware, vystačí se 386kou a 4 MB pamětí. Ani v případě, že předlohu neznáte, se nebudu muset nijak zvláště rozepisovat - v podstatě jde

o to, dostat kus cihly na druhý konec obrazovky, která je pochopitelně chytře osazena překážkami obvyklými pro tyto typy her.

Celá hra od první úrovně nasála perfektní adiktivní atmosféru *Quadraxu*, podobné hry vytvořené v obdobných podmínkách slovenského týmu Cauldron a nabízí onen zřídka viděný syndrom „ještě jeden level a už půjdu opravdu spát“. Neubráním-li se srovnání, musím prostě konstatovat, že *Quadrax* byl přeci jen lépe designován (navíc zde byl herní systém díky dvěma postaváčkám nesrovnatelně komplikovanější), obsahoval tuším více úrovní a i technologicky vypo-

dal propracovanější. V čem jsou obě hry srovnatelné je kvalita soundtracku. Znovu však podotýkám, že vzhled je v těchto typech hry jednoznačně odsunut na vedlejší kolej hratelností, vzpomeňte si na jednoduchost *Tetrisu*, *Logicalu* či *Puzznicu* (na PC i na dnešní dobu perfektní *Brix*).

K *Booviemu* jsem si sedl ve volné chvíli po desátém dohrání *Quaka II* a před naplánovanou partičkou deathmatche *Doomu II*. Neočekával jsem od něj nic náročného, pouze důstojně prožítý čas. A to je přesně to, co jsem také dostal (chvilku jsem dokonce koketoval s myšlenkou na zrušení onoho matche). Nesrovnávejte-li *Boovieho* s posledním *Wing Commanderem*, neočekávejte-li od něj hlubokou zábavu a netrvejte-li na náročných multimediálních a multideckových projektech, budete spokojeni. Pravda, slovenský *Quadrax* byl o třídu kvalitnější, ale toho máte přece všichni dohraného a mozek potřebuje další výplach.

Jana Modrá

score

6/10

konfigurace	
Výrobce	Future Games
Distributor	Future Games
Systém	PC DOS
CPU	386
Paměť	20 MB
Harddisk	4 MB
Multiplayer	ne
verdict	
Překvapivě zábavná česká logická hra na motivy <i>Sokobanu</i> či <i>Quadraxu</i> .	