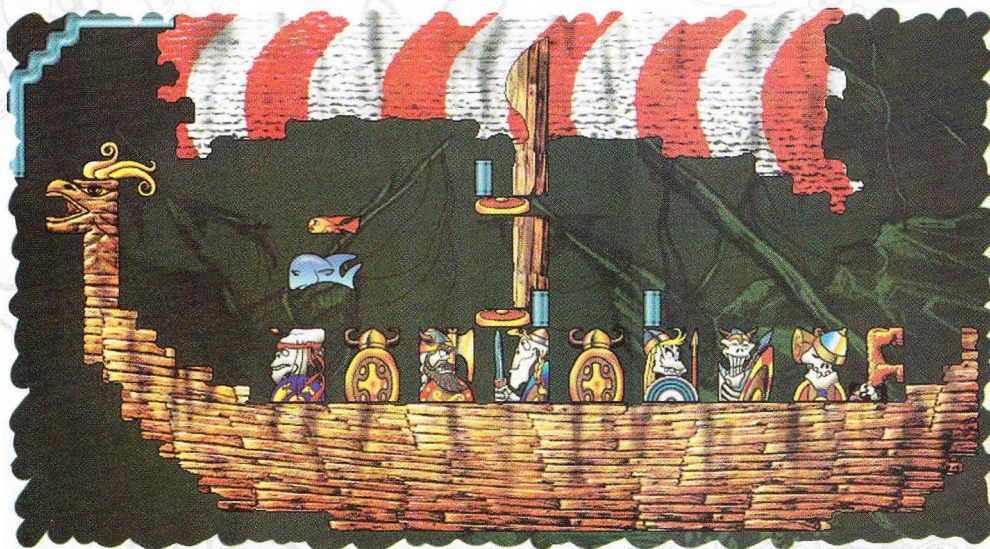


Fillets

Víc než rybí maso.



rybíkám přijít na pomoc hráč a musí je vést tak, aby překážející předměty rozšoupaly a rozstrkaly, a vytvořili si tak volnou cestu.

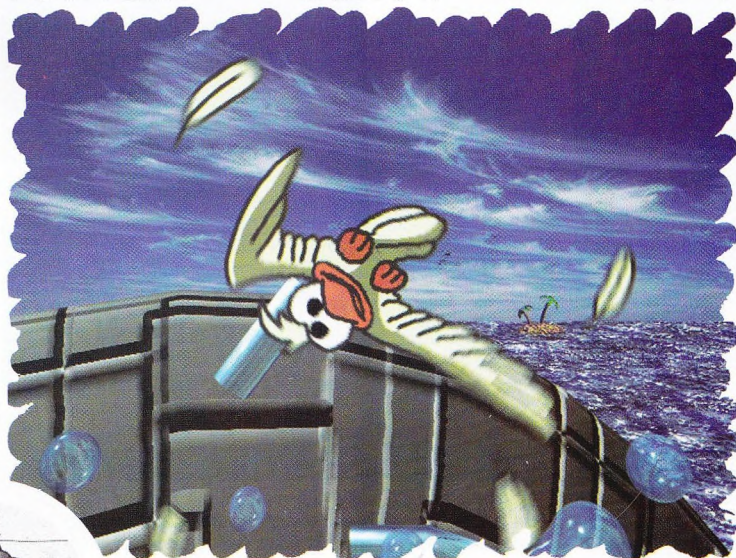
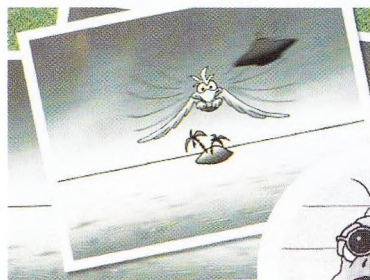
Fillets je čistě logická hra. Nepotřebujete v ní rychlé prsty nebo bystré oko. Nemusíte mít superrychlý počítač. Stačí starší PC schopné provozovat Windows 95, aspoň trochu funkční monitor, myš a hlavně, hlavně mozek (svůj - ne že k někomu přijdete a řeknete Dej sem mozek!). Pravidla jsou velmi



Nějak mám v tomhle čísle SCORE štěstí na nové verze klasických her. Nejdřív *Battlezone*, teď *Fillets*. Předek *Fillets* totiž nesl jméno *Thunderbirds* a běžel na starém dobrém ZX Spectru. Doba se ale mění a máme tady *Fillets*, hru na stejném principu v zcela novém kabátě. Velmi příjemné je, že jde o hru českou, a snad nic nezkažím když už na začátku prozradím, že plně snese srovnání s hrami zahraničními, v mnoha ohledech je dokonce předčí. Vydavatelství Altar, dosud známé díky hře na hrdiny Dračí doupě a české verzi her *Battletech* a *Talisman* se rozhodlo expandovat i na trh

▼ Ene bene lexa, rybka leze ze psa.

● Želva s dýmkou.



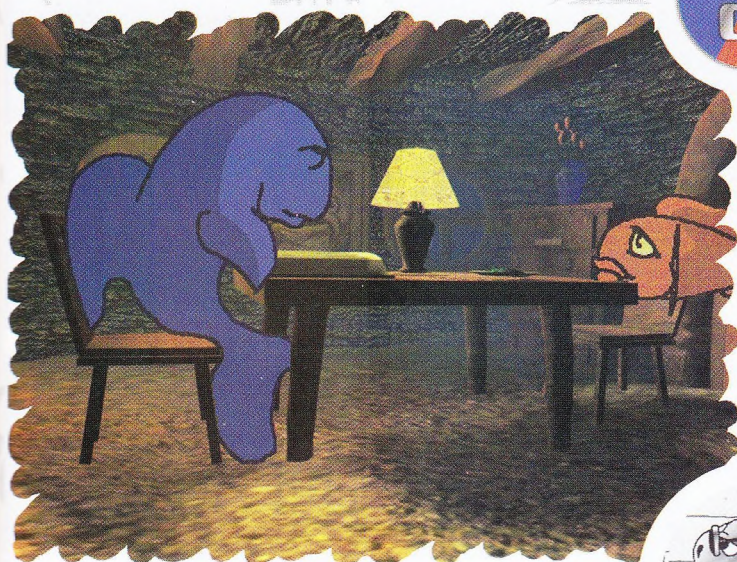
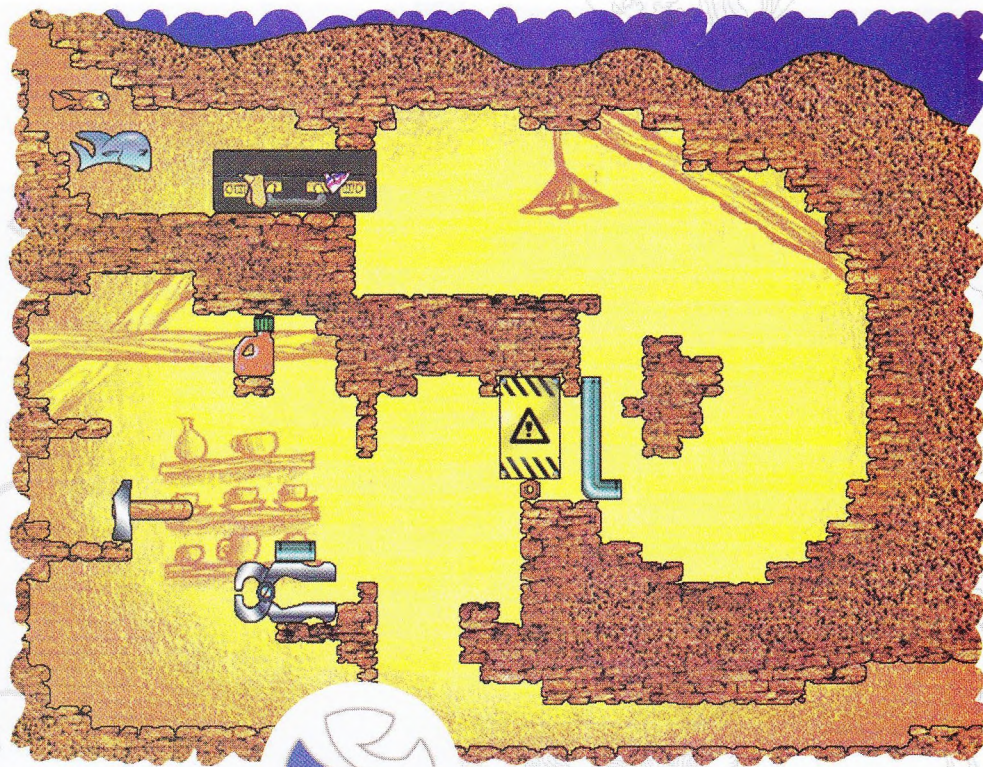
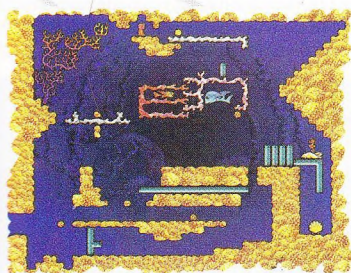
počítačových her a zdá se, že to myslí opravdu vážně.

Odkud začít... asi od začátku. Žily byly, dvě rybičky. Žili byli, jacísi mimozemšťané. Mimozemšťané havarovali, rybíkám nastaly problémy. V jejich do té doby spóřádaném světě nastal chaos, a jestli se milé rybičky chtějí zase někdy vrátit do svého domečku, musí projít sedmdesát úrovní hry, každou reprezentovanou jednou „místností“. V takové místnosti lze najít celou řadu různých předmětů: škeble, perly, korály, potopené lodě, utopené Vikingy, psy, papoušky, mrkající oči, sklenice prázdné i plné, améby, sekery, náboje, prostě takřka cokoliv. Všechny tyto předměty mají ve hře jednu jedinou funkci: překážejí. Naše rybičky nechtějí nic jiného, než projít, ehm, proplout, z jedné strany místnosti na druhou. Záludné předměty ovšem cestu blokují, a proto musí

snadná: máte k dispozici dvě rybičky. Rybička může posunovat předměty a může podepírat předměty. S ocelovými (tj. těžkými) předměty může manipulovat pouze ta větší rybička. Pokud rybičce něco spadne na záda, rybička umře. Cílem je dostat obě rybičky z místnosti ven. Zní to jendoduše, ale vězte, že rozsah problémů, které budete muset řešit, je obrovský. Jednotlivé předměty do sebe mohou zapadat, mohou se navzájem podpírat, můžete jedním předmětem nadzvednout druhý, můžete jeden předmět zaháknout do druhého, ten vytáhnout a odsunout stranou, a tak dále a tak dále. Pokud znáte tyto základy, můžete se vypravit do bludiště celkem sedmdesáti místností a doufat, že postupně je všechny vyřešíte... ano, doufat: kdyby totiž hodnocení hry mělo obsahovat i její složitost, musel bych napsat pekelně, dábelcky, nepředstavitelně složitě. *Fillets* totiž nejsou hra na odpoledne, týden nebo měsíc. Některé míst-



ností jsou opravdu snadné a máte je za pár minut, jiné jsou naopak těžké, s celou řadou překážejících předmětů, které jsou do sebe navzájem zapletené, podpírají jeden druhý a pokud možno ještě přímo ohrožují jednu z rybiček na životě, takže je zapotřebí naprosto přesně promyslet postup řešení, jinak nemáte šanci na úspěch. V některých místnostech jsou k správnému řešení zapotřebí stovky, možná tisíce tahů, a obvykle existuje jen jedno správné řešení. Naštěstí jsou zde dva faktory, které tuto obtížnost poněkud snižují. Ta první je v podstatě samozřejmost - hru si lze uložit nejen mezi místnostmi, ale i v průběhu luštění (samozřejmě, pokud si pozici uložíte až poté, co jste se nevědomky vydali na špatnou cestu, nepomůže vám ani anšvečená voda). Tím druhým faktorem je organizace úrovně. Zpočátku jsou hráči předkládány úrovně opravdu snadné, v těch prvních dokonce obě rybičky radí, co by asi tak měl



udělat, a obtížnost velmi pozvolna stoupá. Ty nejdůležitější úrovně jsou až na konci, takže hráč nejprve získá značnou praxi nejen v ovládání hry (které je mimochodem velmi snadné), ale i v různých základních principech, které jsou při řešení jednotlivých místností používány.

Díky této složitosti si Altar může dovolit vyhlásit cenu pro prvního úspěšného řešitele, kterou je multimediální PC. O této soutěži se ostatně můžete dočíst na jiném místě tohoto SCORE, mně zbývá jen pochválit dobrý nápad - v záplavě soutěží typu „Kup si co nejvíc Kola-loky, koukej pod uzávěry a možná vyhraješ tričko“, je soutěž, ve které nejde o to, kolik si daného výrobku koupíte, ale jak vám to myslí, opravdovým osvěžením. Je jen škoda, že cena čeká jen na prvního úspěšného řešitele, s tím ale vzhledem k povaze soutěže asi nejde nic dělat. Ovšem, pokud se rozhodnete se jí zúčastnit, nedělejte si marné iluze: přestože mám oproti ostatním soutěžícím značnou

časovou výhodu, jsem si zcela jist, že multimediální PC nevyhraju: některé místnosti se zcela vymykají mému chápání. A nebyť toho, že mi bylo autory předvedeno řešení, domníval bych se, že jsou neřešitelné.

Co mi ovšem bohatě vynahradilo frustraci z vlastní neschopnosti řešit některé místnosti, to je provedení hry. Grafika je vyzdobena roztomilá, zcela geniálně jsou nakreslené obě rybičky: jedna je karikaturou Foxe Muldera, druhá Dany Scullyové. Zvuková stránka hry za grafickou nijak nezaostává. Obě rybičky spolu mluví, komentují různé akce hráče i okolní prostředí, případně debatují s jinými bytostmi. Celou hru provází i příjemná hudba.

Na celé hře je patrné, že programátory, grafiky i zvukaře práce na ní vloženo bavila. Kupříkladu místnost „Bohové musí být šilení“. V ní, mimo jiné, stojí dvě mohutné sochy, které



◀ Zátíší s Médou Bédou a LeChuckem v TV.

• Želva s dýmku podruhé. Nebo je to tentokrát adolescent Malý?

spolu hrají starou dobrou Námořní bitvu. Na první pohled by se mohlo zdát, že jejich „A4 ... Voda. D6 ... Zásah!“ je buď náhodné, nebo předem nahané. Po troše zkoumání ovšem zjistíte, že to není pravda. Hra totiž obsahuje kompletní, poměrně inteligentní systém pro hraní Námořní bitvy, a obě sochy ho používají. Tedy ... pokud se na systém jejich hraní podíváte blíže, zjistíte, že jedna z nich „tak trochu“ podvádí. Příslušná místnost se navíc nachází v Bermudském trojúhelníku, takže pokaždé když jedna ze soch ohlásí „zásah - potopeno“, v pozadí klesne ke dnu jedna loď. Roztomilé jsou i tajné kódy. Nebudu vám je pocho-pitelně prozrazovat, to by přestaly být tajné, prozradím jen dva mé oblíbené: prvním z nich můžete obě rybičky proměnit v nemrtvé, druhým můžete klidnou logickou hru proměnit na akční pařbu, ve které nebohé rybičky prchají před nástrahami rybářů.

Fillets je jednou z mála českých her, kterou lze označit za plně profesionálně zpracovanou. Kromě toho svým hráčům díky počtu úrovní a jejich obtížnosti zaručuje zábavu na dlouhou dobu, navíc s výbornou motivací. Nezbyvá než doufat, že se brzo dočkáme dalších her podobné kvality.

Bob Koutský

score

8/10

konfigurace	
Výrobce	Altar
Distributor	Altar
Systém	Win 95
CPU	Pentium
Paměť	16MB
Harddisk	5MB
Multiplayer	ne
verdict	
Skvěle provedená klasická logická hra, navíc se soutěží.	