



1/91

18 Kčs

Popular Computer Publishing

# EXCALIBUR



Vážení čtenáři,

pro velký úspěch nultého čísla Excaliburu, berní přílohy Popular Computer Magazine SPECIAL '90, se nás kolektivem rozhodl vydávat Excalibur nezávisle na PCM. Výsledkem je toto první číslo, které přišlo na svět v rekordně krátké době. Omlouvám proto mnoho kvalitního zájmu černobílého tisku, skromných 32 stran a některé další nedostatky, které jste nesnášeli odstranit. Věřím, že se podaří vydávat časopis kvalitní, kde každý najde sponzor zajímavých informací.

Váš

mr. Ludvík

Martin Ladvík, vydavatel

Milí přátelé!

Družte v rukou první časopis v ČSFR, který se bude zabývat výhradně počítačovými hrami. Jako příloha PCM jsme vytvořili v rozsahu pouhých 8 stran a proto jste se plně nemohli učenovat všemi druhami domácích počítačů u nás rozšířených. Mimo testy her budeme také přinášet sponzory a plánky, takže na své si přijdete i ti největší fanoušci her. Jistě se staneme vaším dobrým společníkem, stejně tak dobrým, jakou je váš počítač.

Nabízíme všem se těšit

Ladislav Ladra, řédítel

Claudio Cadea

## EXCALIBUR 1/91

MK ČR 5 204, MIČ 47 129 N° 2

© Popular Computer Publishing, 1991

### TESTY A RECENZE

Tip na hru roku/Lotus	
Esprit Turbo Challenge	3
Super Cars	4
Elite	6
Twin World	7
Maniac Mansien	8
E-Motion	10
The Gold of the Aztecs	11
Tusker	11
Police Quest	12
Millennium 2.2	14
Barbarian	16
Deflektor	16
Operation Wolf	16

### JAK DÁL?

Retaliator	18
Popis jednotlivých misí	
Pyjamarama	20
Kompletní návod	
Space Quest I	21
Kompletní návod a plánky	
Pokemania	23
Nekonečné životy pro 20 her na	
ZX-Spectrum	
Tipy & Triky	24
Pro všechny počítače	
Comics	25
Excalibur přichází	
Game over	28
SciFi povídka	
Z redakce do redakce	31
Co bude v Excaliburu 2 ?	

vydavatel: Martin Ladvík

řédítel: Ladislav Ladra

redaktec: Martin Slavíček, Jakub Červinka

kresby: ing. Josef Ladra; fotografie: I. Habart, 10, str. M. Koud; layout: Martin Ladvík

tisk: Geodézia s.p., Praha

objednávky předplatného a expedici zajišťuje DUPRESS, Podolská 110, 147 00, Praha 4

adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, CS 111 21, Praha 1, Czechoslovakia

## Dvakrát od Magnetic Fields

V minulém roce zazářila mezi záplavou her nová firma Magnetic Fields - Magnetická pole. Na počátku roku 1990 vytvořila nadprůměrné SuperCars - Super auta a na sklonku minulého roku další hru, která voní benzinem, Lotus Challenge - Výzva Lotusu.



**NÁŠ TIP NA HRU ROKU 1991**  
Na tomto místě a na této stránce se budete po celý rok setkávat s programy, které následkem tipuje na hru roku 1991. Konec roku 1991 ukáže, jak jsme měli šťastnou ruku při vyběru. V lednu a únoru 1991 budeme představovat hry, které vznikly na přelomu minulého a letošního roku a mají šanci promluvit i do žebříčku c 1991.

## Magnetic Fields / Gremlin : Lotus Esprit Turbo Challenge

Po tak nečekaném úspěchu, jakého dosáhl se Super Cars, se pustili chlapci od Magnetic Fields hned do práce na další hru. Výsledek na sebe nenechal dlouho čekat. Za půl roku po Super autech se na pulty "softhausů" dostává Lotus Esprit.

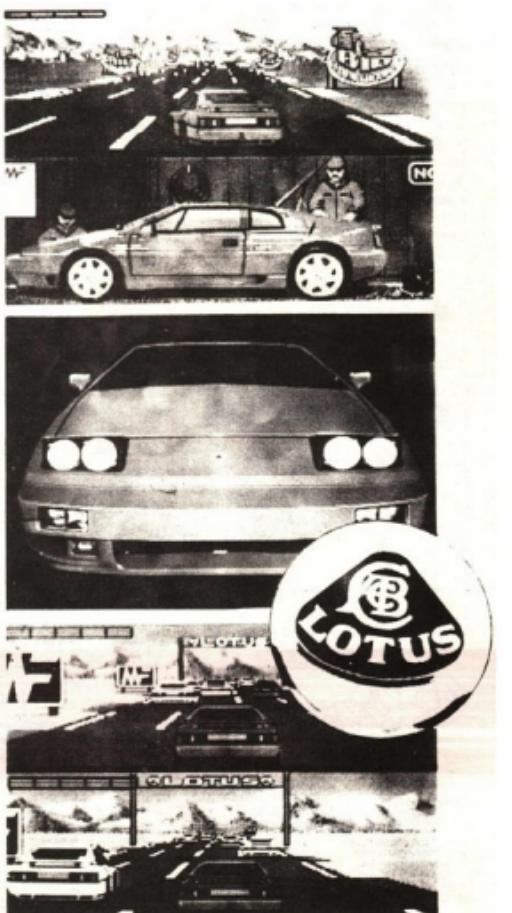
Než jsem si poprvé pustil tuhle hru, četl jsem o ní jen pochvalné články, byl jsem tedy připraven na dobré dílko. Výsledek ale předčil mé očekávaní.

Záčina vybranou zmrzlou firmy Magnetic Fields - Gremlin a hned od počátku "šlape" na plné obratky. Několik obrazovek plných parametrů a vybavení Lotusu, potom stisknout červené tlačítka na joysticku a je tu další láhůdka - vnitřní přehrávací CD desek. Kdo rád jezdí a v autě s naplnou puštěnými reproduktory, může si na začátku závodu vybrat ze čtyř hudebních motivů. Osobně se mi nejvíce líbí hudba č. 03, avšak když chci opravdu zavodit, dávám přednost výběru 00 - bez hudby. Zato perfektně slyším obratky motoru a smyky auta (někdy i rány, jak narazím do ostatních aut, stromů a svodidel).

Muzika je vybrána a ... ted opravdu můžu zvolat - ano, vyborně! Nájezd kamery na červené auto na poslední dvacáté pozici, známá tří startovní "zatútaní" (mimo ohodem uplně stejná jako u Super Cars) a závod začíná.

Typická mačkanice na startu. Snažím se proklíkovat mezi dalšími pěti auty. Jednička, dvojka, trojka, čtyřka. Během několika sekund úžasné zrychlění. Jsem už čtrnáctý, třináctý. Zatáčka vpravo, auto se dostává do řízeného smyku. Při výjezdu ze zatáčky tuknu do auta přede mnou. Rychlosť klesá ze 140 na 70 km/h. Znovu zrychlují. Čtyřka, pětka. Rychlosť přes 180 km/h. Další zatáčka, smyk. Snažím se dostat do úzké uličky mezi autem a reklamní tabuli. Bum, a jsem v reklamě! Rychlosť klesá na nulu. Všechna auta, která jsem dosud předjel, mě velkou rychlosť míjejí zleva i zprava. Jsem opět dvacátý a honěka začíná nováno.

Asi takhle začínal můj první závod. Hra má několik navolitelných obtížností, ale také tréninkový závod. Můžete jezdit jak s automatickou převodovkou (radi vás počítáč), tak i s normální, což je sice těžší, ale zato jedete rychleji. Vaším úkolem je v každém závodě dojet alespoň do desátého místa, jinak končíte. Závod se jede na několik kol, na delších tratiach musíte zastavovat v boxu pro natankování dalšího benzínu. Počítač vás sám automaticky upozorní doterčným pipaním, že vaše zásoba benzínu klesá k nule.



Další pochoutkou je možnost hry dvou hráčů. Obrazovka se rozdělí na dvě animační okna a v každém je vidět traf z pohledu odpovídajícího hráče. Ve složitějších úrovňích jsou na dráze různé překážky a šikany, které zpomalují jízdu. Jen dokonalou technikou jízdy se jím dokážete vyhnout.

Grafika a animace hry běží výborně. Auto po silnici jede naprostě plynule, bez známého "trhání" vektorové animace. Někdy je dokonce tak rychlá, že při rychlé jízdě z kopce do kopce se docíluje velmi silných realistických efektů. Můte pocítit, že se s vámi auto loupe a slabším povahám se snad může udělat špatně. Zvuk je také na vynikající úrovni, o výběru skladeb jsem se již zmínil. Podobně jako u Super Cars vás hra strhne svou dramaticitou a soutěživostí. U 16-bitových počítačů je hra náročnější na paměť. Je záhadou, proč jednotlivé nahrané bloky nezůstávají v paměti a stále znovu a znova se nařazují z diskety. Dlouhé časy nahravání jednotlivých tratí (cca 10-15 sec.) přeci jenom trochu združují a snižují napětí hry. Převod na osmibity se připravuje, měl by být dokončen začátkem r. 1991.



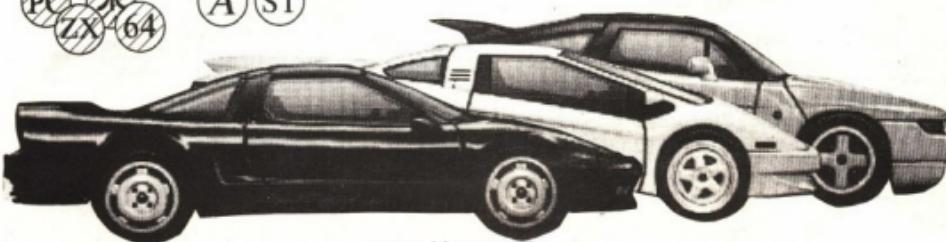
### Lotus Challenge

Magnetic Fields, 1990/91

**Excalibur 1/91**      **92 %**

<b>2</b>	<b>1</b>
<i>idea</i>	<i>grafika</i>
<i>hudba</i>	<i>atmosféra</i>

**SPECIALITY:** U Amiga chybí jen na 1 MB a musí být zapnutá externí disketová jednotka.



# SUPER CARS

Na začátku roku 1990 se ve všech časopisech, které se věnují počítačovým hram, objevilo jméno nové firmy - Magnetic Fields spolu s první "bombou" Super Cars. Neznámé firmy se podařilo tématu neuveritelně - dostat se (alespoň na chvíli) mezi desítku nejprodávanějších her měsíce. Co je na hre Super Cars tak zajímavé, že se dokázala chytit?

Jistě to není nápad, ten už byl použit na počátku počítačové zábavy. Pohled shora na závodní trať, pář malých autíček připravených absolvovat několik kol, jednoduché ovládání dleva, doprava a zvyšování rychlosti. Opravdu něco noveho pod sluncem ani v paměti. Přesto se hra chytla.

To, co hru delá přitažlivou, je dokonale využitá chut soutěžit. Rallye začínáte jako ten nejobyčejnější závodník s nejhorším autem. Za každé dobré umístění (do třetího místa) v jednotlivém závodě vyhrajete příslušnou odměnu. Za tu si můžete koupit lepší vůz, nebo si nechat staré auto v garáži natankovat a opravit. V garáži si můžete dokoupit si další výbavu, jako turbomotor, výkonné zrychlení, přední nebo zadní střely a vytvořit si tak Super auto.

Závodů v jedné sezóně je devět a jedou se vždy na stejných okruzích. Musíte se umístit alespoň do čtvrtého místa, jinak pro vás učincování na rallye končí. V prvním závodě je to jednoduché, na startu jsou jenom čtyři vozy, ale později jede až osm aut. Vaše auto startuje vždy z poslední pozice.

A ještě jedna věc se tvůrcům hry povídala. Jestliže si jdete koupit nové auto, obchodník vaše staré ocení a jeho cenu odečte od ceny noveho vozu. Často se stane, že na nove auto nemáte. Nějaký ten tisíc chybí, vy však můžete o cenu smlouvat. Dostanete na výběr z pěti vět, ale jen jedna správná dokáže původní cenu snížit (někdy ale i zvýšit). Jestliže jste si ale vybrali špatně, jste nemilosrdně z ob-

chodu vyhozeni a můžete do něj vstoupit až po dalším absolvovaném závodě.

Kterou správnou větu si vybrat? Presný soupis vám poskytnout nemůžu, protože dobrých i špatných je určitě přes stovku. Ale vybírejte si ty, ve kterých se ptáte na vlastnosti auta, jestliž ho v zakladní výbavě to či ono. Úspěch můžete sklidit i s dobrým vtipem nebo pochlebováním prodavače. Můžete ho třeba pozvat na večeři nebo na golfov. Neúspěch vas čeká vždy s nesmyslnou větou nebo s hruškou nasílim. To, že umíte karate, vám jistě nepomůže cenu auta snížit!

V hre se grafika dokonale prolíná s hudbou. Několik svířivých hudebních motivů dokresluje dramaticitnost každého závodu. Dobré je i provedení speciálních zvuků, které autičko vydává při brzdění, smyku či narazu. Je to jistě ta správná hra pro ty, kdo mají rádi závody a napětí.

L.L.G.

<b>Super Cars</b>	
<i>Magnetic Fields</i>	
<b>Excalibur 1/91</b> <b>84 %</b>	
<b>2</b>	<b>2</b>
<i>idea</i>	<i>grafika</i>
<i>hudba</i>	<i>atmosféra</i>
<b>2</b>	<b>1</b>

**SPECIALITY:** Nesvírá nikdo, jestli Super Cars existuje i na 8-bitov?

(A)      (PC)      (ST)

# Záhadné tabulky? Není to tak složité!

Elite	
Firebird 1989	
Excalibur 1/91 76 %	
1	2
idea	grafika
hudba	atmosféra
3	1

**SPECIALITY:** Hra je hodnocena na 16-bitové počítače. Na 8-bitové počítače by si klidně zasloužila o deset procent návíc, protože Elite představovala na dobu svého vzniku (1986) opravdu elitu.

Zde vidíte typickou tabulku, kterou budeme používat pro testy a hodnocení jednotlivých her. Jméno hry, pod kterým je uváděna na trhu, je na první řadce. Pod ním je jméno firmy, která hru vytvořila, případně její výhradní distributor (prodejce). Rokem pak myslíme zahájení prodeje na trhu (většinou západním).

Celkové hodnocení hry je zvýrazněno černě pod názvem a výjádřeno v procentech. Nejvíce může testovaná hra dostat 100 %, nejméně 1 %. Dále pak hodnotíme jednotlivé prvky hry - grafiku, zvuk, ideu a atmosféru. Čísla v kolonkách jsou známkou (jako ve škole), kterou jim uděluje naše redakce.

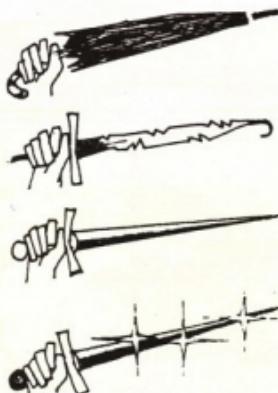
V kolonce idea je vyjádřena originalita hry, nezvyklé programátorské postupy. Převzaté a již použité nápady určitě nebudou tak dobré, jako originálny.

Hodnocení grafiky a zvuku je jistě všem jasné.

Atmosférou hry rozumíme celkovou vyváženosť jednotlivých předchozích prvků (tak, jak tam co sedí). Lze tím i chápout, po jak dlouhou dobu vás hra bude bavit.

U některých tabulek je v dolní části umístěn odstavec speciality. Jedná se o speciální připomínky ke hře na ten který typ počítače.

## Grafické hodnocení



**1-30 %**

**31-60 %**

**61-80 %**

**81-100 %**

Deštník si zaslouží jen opravdový propadák. Zářici meč také nedostane kdejaká hra. V tomto čísle ho dostaly tři hry.

Poslední symbol je odznak Excaliburu. Dostává ho jen nejlepší z nejlepších. V lednovém čísle ho obdržela firma Magnetic Fields za Lotus Challenge.

## Typy počítačů



Amiga  
500, 2000, 1000



Atari ST,  
STE, MEGA



PC - IBM  
kompatibilní



ZX-Spectrum  
48, 128+, +2, +3,  
Didaktik



Commodore  
+4, 16, 64, 128



Atari  
XL, XE



Šrafování - verze  
před dokončením

**více než  
92 %**



Jen jeden z vás se dostane mezi elitu !!!

# ELITE

*Po útoku Thargoidů nastal chaos. Společenství Spojených Planet se zhroutilo. Obchod a spojení mezi izolovanými planetami zastávají dnes jen ničím neohrožení obchodníci. I ty se můžeš mezi ně dostat!*

Na planetě LAVA právě probíhá nábor nových pilotů - obchodníků. I tebe nalákala sláva a lesk zlatých megakreditů. A když ti k tomu ještě přidají nejnovější typy raket, rychlou Cobru MK III, je rozhodnuto. Staneš se vesmírným pilotem!

Ale víc vůbec, co to obnáší? Vesmír je plný svobodných pirátů, kteří neváhají rozstřílet tvoji loď na atomy, aby získali pár tun zboží. Nebo kočovná Thargoidská vojska, nejhorší postrach vesmíru. Nedoufej, že by se snad nad tebou smílovali! Niči všechny cizí raketky rychle a snadno. A to stále není všechno. Musíš sít neustálé přehled o aktuálních cenách zboží. Musíš přece nejaky ten megakredit vydat! A to si piš, že to budou kvrať peníze!

To je tedy náplň hry ELITE od firmy Firebird. Jako pilot s ohodnocením Harmless (neškodný) se musíte vyučovat na Elite (elite). Nezatáku dostanete vesmírnou lod, 100 megakreditů a palivo na cestu do vzdálenosti 7 světelných let a tři samonaváděcí raketky ( cena 30 megakreditů za kus). Na planetě LAVA si můžete nakoupit poprvé zboží (např. textil, jídlo, alkohol, elektroniku, zlato, otroky) a vypravit se na první vesmírnou cestu.

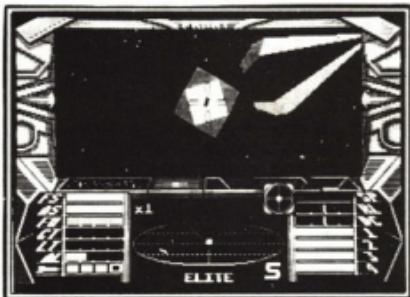
Pomocí hyperspace se přenesete do jiného planetárního systému a přistaneť na orbitální stanici. Krouží kolem každé planety, navede vás k ní radar. Zde můžete své zboží prodat a nakoupit za ně jiné. Na každé planetě ještě lze dokupovat další vylepšení

Pro všechny počítače

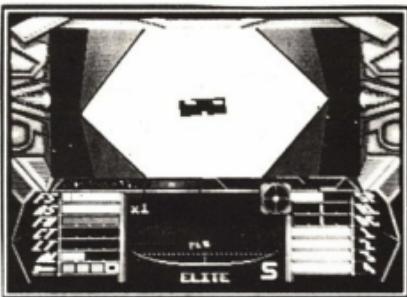
svého plavidlo, o svou Cobru. Ze všeho nejdříve byste si měli koupit větší nákladový prostor, přistávací computer a lepší přední laser.

Několik dobré miněných rad pro obchodníky: na planetách vyšších technických úrovní (10-15) nakupuje počítače, stroje a léky. Jsou tam levné a dá se na nich hodně vydělat. Ty vezte na planety nižších úrovní (4-8), prodejte je a nakupte za ně kůže, nezpracované rudy (uran, zlato, stříbro) nebo jídlo a textil. S nimi zaletíte zase na planety s vysokým technickým rozvojem. Zpočátku se vyděláte plánety s technickou úrovní 1-3. Okolo nich krouží nejvíce vesmírných pirátů a malokdo tam dokáže přistát. Dokud si nevybojujete alespoň nejake vyšší ohodnocení, nekupujte nikdy otroky, narkotika a zbraně. I když se na tomto zboží dá nejrychleji vydělat, staváte se nebezpečnými obchodníky i pro místní správu jednotlivých planet. Při přistávacím manévr se na vás mohou vyrobit desítky vesmírných policijantů!!!

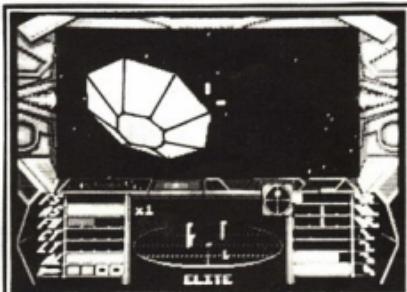
A poslední rada: nikdy neutočte na lodě, které si vás nevímají. Jsou to korably ostatních obchodníků a většinou jsou silně ozbrojené.



Vlevo nahoře: Okolo orbitální stanice panuje "klid zbrani". Zde nemůžete střílet ani po cizích raketech, ani do stanice. Pak vás totiž stanice nepřijme.



Vpravo nahoře: Přistání na stanici je pro nováčka len nejjednodušší manévr. Lod musí být přesně naločena v osu otvoru, jinak je zkrána lodi neodvratná.



Vpravo: Pozor, Thargoid! Nejnebezpečnější bojová lod ve vesmíru. To je souboj opravdu na oštří noze. Laserové dělo se přebírá a Vaše samonaváděcí raketky lod snadno odrazí automatickou obranou.

A

ST

ZX

64

**Twin World**

Blue Byte/UBI Soft, 1989

**Excalibur 1/91 57 %****3****2**

idea

hudba

grafika

atmosféra

**3****3****TWIN  
WORLD**Elite  
Firebird 1989**Excalibur 1/91 76 %****1**idea  
hudba**2**grafika  
atmosféra**3**

Gaspárie byla mirumilovná a prospírající země, dokud jí obývala rodina Carikesů. Byli to kouzelníci a pomocí své magie zlepšovali celé království. Vše bylo v pořádku až do doby, než se přistěhoval zly čaroděj Maldur a zahubil celou rodinu. Čaroděj sebral rodinný magický amulet, rozbil ho na 23 částí a rozrážel ho po celé Gaspárii. Z nebohé rodiny Carikesů se zachránilo pouze jedno male dítě. To musí části amuletu posbírat a složit - jedině tak se rodina ujmé své byvalé moci. A kdo by si neprál, aby zvítězilo dobro nad zlem? Takže se ujmi posledního z Carikesů, malého Ulopa, projdi s ním celou zemi a překonej všechny lečky nastražené čarodějem Maldurem.

Hra Elite existuje jak na osmi, tak na šestnácti bitových počítacích ve výborných verzích. Na menších počítacích vás zejména zaujmou prostorová simulace boje. Na počítacích s větší pamětí je nejen dokonale propracovaná vektorová trojrozměrná grafika za letu, ale i strategická část - obchodování a výběr dráhy letu. Je to ta správná hra pro ty, kteří mají rádi simulátory a trochu logického uvažování.

L.L.G.

PS: Elite hraje již 26 hodin čistého času a stále jsem jen pouhý Dangerous (nebezpečný). Ještě se musím stát Deadly (smrtici) a až potom budu Elite, ach jo...

kraji Gaspárie. Pokaždé musíme najít a sebrat jeden díl amuletu. Abychom se pak v putování dostali dálé, zbyvá nám ještě najít hlavní východ, dveře, kterými se dostaneme do další části země. Ostatně menší vstupy a vchody propojují krajinu s různými jeskyněmi, ve kterých se skryva kromě nebezpečí všeho druhu i mnoho užitečných věcí a pokladů.

Cesta k cíli není jednoduchá. Kouzelník Maldur nám připravil řadu leček. Jistě nám nebude do smíchu, až je budeme zdolávat. Jeho smečka příšer, které neustále poletují, skakají nebo se potápějí, nam snadno při těsném stetu sebere jeden z našich šesti životů. Na obranu máme tři druhy zbraní - kouzelné miče, které používáme jako střely. Jejich počet je omezen, ale po některých znicených monstrech zůstávají sáčky s munici. V každé čtvrté zemi se setkáme s velkou příšerou, kterou musíme zlikvidovat. Může se nám také snadno stat, že uvízneme v jeskyni, protože nebudeme mít klíč k otevření dveří.

Hlavně nezapomeňte, že Ulop musí sebrat všechny 23 části amuletu. Mnoho šestí přeje malému Carikesovi

L.L.G.





# MANIAC MANSION

*Chtěli byste se stát hlavním hrdinou detektivního filmu? Máte rádi hry, při kterých se musí přemýšlet? Z okresní nemocnice se ztrácejí lidé, ze školy děti, krávy dojí rudé mléko a slepice snázejí červená vejce... tak co, líbí se vám tahle záhada? Dáte se do toho?*

## Opona se rozhrnuje

Až před dvaceti lety spadl na předměstí malého a ospalého okresního města meteor. Dopadl nedaleko domu, který obýval doktor Fred se svou ženou, osetřovatelkou Ednou.

Po nějaké době se v okolí města, kam dopadl host z vesmíru, začaly dít podiviné věci. Kravy dojily krvavé mléko, slepice snášely purpurová vejce, začala se rodit mládata s červenými kožichy. Hesla a transparenty na domech byly stále rudější (ach ne, to sem už nepatří, to je vzpomínka na jiný horor). Ke všemu se ještě z okresní nemocnice začali ztrácet pacienti.

Jíž před tím prestali di Fred je-ho žena pracovat v nemocnici a přestěhovali se do starého viktoriánského domu na konci města. Ze sanatoria pro duševně choré tajně odnesli své ukrýtcům dítě, ohavného Eda. Domu se v městečku začalo říkat Maniac Mansion - Sídlo maniáků a kdo mohl, ráději se mu obloukem vyhnul.

Nejhoršejší zpráva - další tajuplné zmizení. Cestou ze školy se ztrátila dívka Sandy Patzová. Policie je bezradná. Kamarád Sandy, Dave Miller, si myslí, že v únosu má jistě prsty dr. Fred. Když však přijde přesvědčovat strážníky na policejní sta-

nici, aby provedli prohlídku tajemného domu, setká se jen s posměchem.

Prerbe role Daveho Millera a pokusete se zachránit Sandy. Vstupte do Sídla maniáků a vypatřejte jeho majetníství! Nebojte se, vaši spolužáci vás nenechají v bryndě. Na tu nebezpečnou výpravu si ze šesti kamarádů můžete vybrat dva.

Kdo vám bude pomáhat? Syd - nádejný skladatel a hudebník nové vlny. Michael - fotograf ze školních novin, vítěz mnoha fotografických soutěží. Wendy - seriozně se tvářící mladá spisovatelka. Bernard - sportovec, velký kříkoun a chvastal, předseda školního sportovního klubu. Razor - vedoucí zpěvácka punkové kapely. Jeff - plážový povaleč, který myslí jen na to, kde si dobré zasurfovávat.

To je stručná charakteristika přátele, kteří vám budou ochotni celou hru pomáhat. Nevybírejte si své partnery bezvlávě, úvonné volby je strašně důležita. Každá postava má své dobré a špatné stránky, každá oviáda něco jiného, každá má jiné nápady a ty dokážete často výhodně využít.

Různymi volbami pomocníků získáváte pokaždé jinou variantu hry. Radu hádanek, které na vás čekají, nedokážete sami zvládnout, často potřebujete radu nebo přímou pomoc od svých spolužáků.

## Malé odbočení - Lucasfilm

Firma Lucasfilm vznikla začátkem osmdesátých let, v období velkého booma počítačové zábavy. Po prvních finančních těžkostech ji nejprve pořádila firma Activision a později velký gigant herního software - U.S. Gold. Každá firma, která Lucasfilm vlastnila, byla však tak prozírává, že ho nechávala daleko "zít" a pracoval pod jeho jménem. Mezi fanoušky se totiž Lucasfilm již proslavil jednou ze svých prvních her - MANIAC MANSION.

Až dosud vytvořil Lucasfilm několik dalších her v podobném duchu jako je Maniac Mansion. Dalším výtvořením Lucasfilmu je dobrodružství Zak McCrackena, ve kterém se neohrožený novinář Zak společně se svou přítelkyní snaží zachránit obyvatele Země od nebezpečných Martanů. Třetí hra je doprováděna podle filmu - Indiana Jones and The Last Crusade - Indiana Jones a poslední křížová výprava, volné pokračování napínavých příběhů doktora archeologie. Další hrou vydanou těsně po Indym je Loom - Tkalcovský stav, nadherná grafická pohádka. Kouzelník Bobbin v ní hledá svou ztracenou rodinu. Hra Loom má nové neotře nápady. Postavička kouzelníka zde neplní příkazy podle sestavených vět, ale podle této na kouzelné holi. Poslední dve horké novinky, Nightshift a The Secret of The Monkey Island, jsou ještě dnes, když piší tento článek, neměl možnost testovat.

Kromě těchto her Lucasfilm "vyrábí" i letecké simulátory a jiné hry, ale o nich snad někdy příště.

## Film promítaný na počítači

Při hrách od Lucasfilmu si dopravdy připadáte jako při sledování filmu na videu. Hlavního hrdinu jenom tak trochu postřikujete od akce k akci a on sám chodí, sbírá předměty a na jiných místech je používá. Autor Maniac Mansion, R.Gilbert, využil dokonale "filmového" zpracování hry a použil v programu tzv. cutsceny.

Strň (cutscena) je ve filmu běžný, ale v počítačové hře jsem se s ním v M.M. setkal poprvé. O co jde? Hrdina na obrazovce právě někde něco kutí, v tom je náhle déj přerušen - přestříchnut a objeví se úplně jiný animační obrázek. Někde jinde, na jiném místě se ve stejném čase totíž děje něco hrozně zajímavého o co vy jako divák nesmíte přijít. Vložená sekvence se nedá ovlávit, z hrače se na chvíli stává jen pasivní pozorovatel. Komu by se však stříhy nelibily, může je odmačknout tlačítkem Esc.

Ale pozor! V každé "cutsceně" se dozvete rady důležitých věcí o dr. Fredovi a dostanete se (alespoň pochodem) na zatím nedostupná místa zahradného domu.

Jeden z nejdopadenějších stříhů je hned ten první. Přesvědčí vás, že je Sandy opravdu doktorem vězněna. Sandy tvrdí, že ji přetále jistě přijdou zachránit a že pak zníci Freda i s jeho meteorem. Na závěr se dr. Fred podívá z obrazovky přímo na vás, zasmije se a řekne: "To si ovšem myslí ona!". Tyto vložené scény vás nejenom zábavují informacemi, ale navíc jsou velmi zábavné.

## Prvni kroky s Davem

Vybrali jste si již své dva pomocníky? Stačí jen jednou kliknout na jejich obrázečky myši a stisknout Start.

Bum, právě jste viděli pád meteoru, který tohle všechno spískal...

Obraz se rozdělil na několik částí. Nahore je jedna dialogová rádka, kde si můžete přečíst, co jednotlivé postavy právě říkají. Dále se zde objevují i hlášení hry, jako žádost o výměnu disku apod.

Protože máte k dispozici vlastní tři hrdiny najednou (Daveho a dva další kamarády), můžete je samozřejmě všechny právě ovládat. Preplínáním kláves F1, F2 a F3 se do každého dokážete rychle "prevlékat". Největší část obrazovky zábírá rameček pro animaci. Ten ukazuje výsek místnosti, kde se právě zvolený hrdina

nalézá. Jeho postavička sama dojde tam, kam ukáže šípkou kurzoru a stlačíte levé tlačítko myši. Počítač v dokonc tak "inteligentně", že automaticky obejde předměty či postavy, které jí v cestě překážejí. Je-li místnost rozhľhlá, pak při pohybu pozadí "roluje" vlevo nebo vpravo, dokud neobjedete dveře. Pak se z diskety nebo z paměti nahraje další část ohromného domu.

Po animačním obrázkem je jednou rádka pro konstrukci příkazové věty. I to je jeden z "vynálezů" programátorů Lucasfilmu. Zatímco u podobných interaktivních her musíte celou větu vypsat na klávesnici (např. u her Sierra On-Line), u Maniac Mansion stačí, když si vyberete jedno z patnácti sloves pod rádkou (najedete na něj kurzorem a stisknete levé tlačítko na myši) a přidáte k němu příslušné podstatné jméno. To si vypořádáte bud ze seznamu předmětů, které mají u sebe (ukážete kurzorem na název předmětu), nebo si je vyhledejte v animačním rámečku (pak stačí jen ukázat kurzorem na žádaný předmět). U některých sloves musíte použít dvě podstatná jména (např. USE KEY IN DOOR - POUŽIJ KLÍČ DO DVERI). Ve hře je přes 400 předmětů, se kterými můžete manipulovat. Spolu s patnácti slovesy tvoří dost velké množství kombinací, abyste hru dohráli asi tak po tydnu bezesných nocí.

## Pomoc pro maniaky

A tedy něco, na co jistě všichni čekáte - nějaká ta napověda. Ve hře je toho taková spousta, že vám nabídnu jenom hrst tipů a triků. (Komu by to snad nestalo, ať nám zůstane věry, v dalším čísle bude kompletní návod na M.M. a možna dojde i na volné pokračování - Zak McCrackena). Tak jenom krátce: když vejdete do místnosti, kde jste ještě nebyli, použijte příkaz WHAT IS. Postupně "prošmejděte" kurzorem celou obrazovku. Za spojením Co je (What is) se vám budou na příkazové lince ukazovat všechny názvy předmětů, se kterými můžete manipulovat. Co lze sebrat, seberte, ale ne vše můžete využít.

Každou hadanku se snažte řešit samostatně. Máte možnost používat všechny tří ovládaných postav vzdály na jiných místech domu, tak toho využijte. Když vám přestane svítit baterka, nezoufejte! Pomoci příkazu WHAT IS jistě najdete v tmavé místnosti vypínač nebo lampu. Pokusete se také získat náklonnost

podivného Eda, bláznivého dítěte. A až se setkáte se Zeleným Hlavonožcem, nezapomeňte mu vyřídit, že jsem o hře řekl "OK".

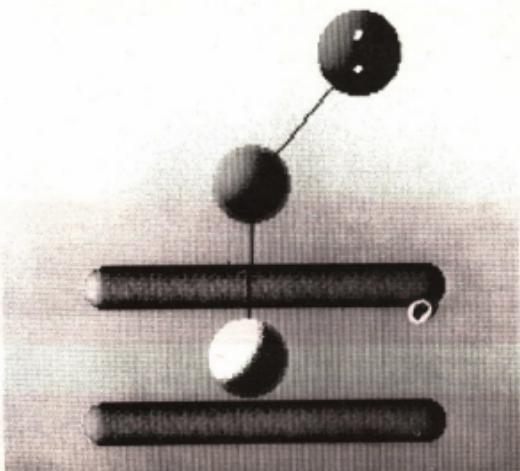
L.L.G.

PS: Držím v ruce lednové vydání německého časopisu Power Play. Jejich tip na nejlepší dobrodružnou hru zní The Secret Of Monkey Island, nejlepší grafika z počítačové hry: Loom - vše z dílny Lucasfilmu!

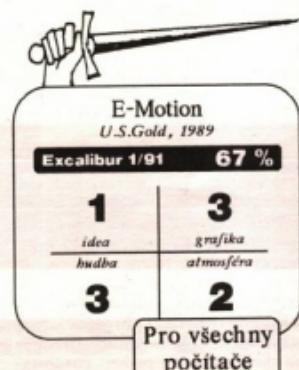
<b>Maniac Mansion</b>	
<i>Lucasfilm / Activision, 1986 / 87</i>	
<b>Excalibur 1/91</b>	<b>68 %</b>
<b>2</b>	<b>2</b>
<i>ideя</i>	<i>grafika</i>
<b>4</b>	<b>1</b>
<i>hudba</i>	<i>atmosféra</i>

**SPECIALITY:** Hra chudí pouze na počítačích s disketovou mechanikou, příhrádou si ostatní místnosti z diskety do paměti. Na verzi pro Amiga se musí vytvořená příkazová řádku vždy ENTREM odlehčit.





## E-MOTION



E-Motion dokazuje, že v jednoduchosti a originalitě je síla. Je to jedna z mála her od U. S. Goldu, kde se to nehemží upíry pavouky, příšerami a jinou obtížnou havětí, nastavující nám své tělo, abychom je dobré mítenu ranou skolili. Její antimilitářský námet je právě to, co vas mu si na E-motion na první pohled zajmout. Patří do podobné kategorie her jako je Tetris, Klax, Atomix nebo Plotting.

O co tedy jde? Ovládáme míček (myši, joystickem či kurzorovými klávesami) a pomocí fire se dokážeme pohybovat dopředu ve směru natáčení. To samo o sobě není žádnou novinkou - kdo by si alešpoň jednou nezahrál hru Asteroids? To byl hit u nás v Praze na Matějské pouti v polovině osmdesátých let. Našim úkolem však není rozřítil meteority, ale

posunovat koule různých barev. Když se dotknou dvě koule stejně barvy, vyrůší se a zmizí. Na konci hry tedy musí zůstat na obrazovce jen náš míček.

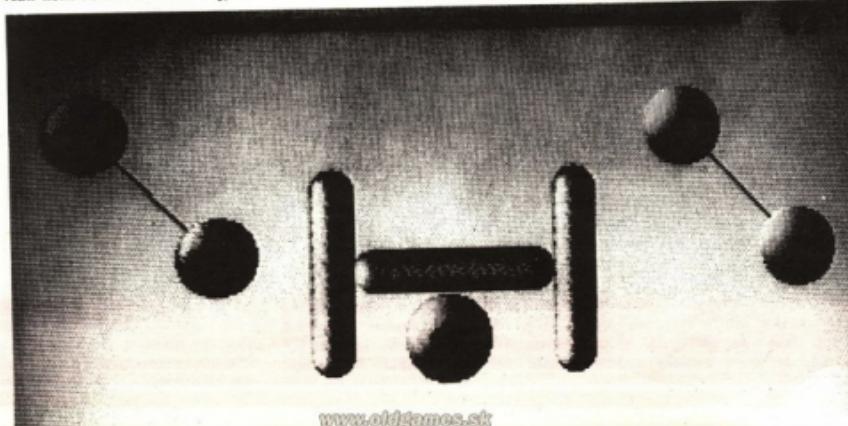
Co se ale stane, dotknou-li se dvě koule různých barev? Vznikne třetí malá kulička. Toto "děťátko" podělí barvy svých rodičů, dojde tedy ke smíšení barev. Po chvíli se z male kuličky stane "dospělák", tedy koule schopná produkovat další male kuličky. Budeme tedy muset vytvořit dalšího bratříčka a oba stejnobarvene sourozence pak spojit. Jinak se těch nových velkých koulí nezbavíme. Malou kouli, tedy děťátko, máme ještě možnost rychle sebrat, než z ní vyroste dospělá koule. Každé takové sebrání pidikuličky nam přidá trochu energie.

Musíte však být rychlí! Velké kou-

le stárnu a asi po jedné minutě životu prasknou. Každá detonace nám ubere hodně energie. V některých kolech jsou míčky mezi sebou propojeny elastickým provázkem. Pak se každá manipulace s jednou koulí ihned projeví pohybem druhé. Ještě horší situace nastane, když je přes celou obrazovku překážka. Můžeme vystřelit míčkem z obrazovky nahore a objevíme se dole, ale nepochybě nám to splnění úkolu ztěží. Každé páte kolo je přemírová a kdo má zájem, může si tu nabrat nějakou energii nebo život navíc.

Hra má velmi jednoduchou, ale promyšlenou grafiku. Zaujme především plynulostí barev a hlavně pozadí. Nasamplované zvukové efekty jsou na těch pravých místech. Nejste-li barvoslepí je E-Motion ta pravá hra pro vás!

L.L.G.



Dvě na pohled stejné, ale kvalitou rozdílné

## THE GOLD OF THE AZTECS



Gold of Aztecs  
U.S.Gold, 1990

**Excalibur 1/91 38 %**

4	2
idea	grafika
hudba	atmosféra

3 5

A  
ST

Vite, kde se skrývá zlato Azteků?

Veterán z vietnamské války Bret Conrad koupil v přístavu od starého námořníka zašlu mapu. Byl to plánek kousku pralesa kdesi v Mexiku, který naznačoval cestu do nitra jeskyně. V ní se, alespoň podle námořníka, má skrývat bajny aztecův poklad.

Bret si nikdy nepotrhl na přílišné otálení. Sebral doma ze skříně starou khaki uniformu, velký nůž a armádní pistoli. Z druhé skříně si vzal letadlo, maminu mu na cestu svázala raneček buchet pro pocestné a vyráží.

Tak neják by mohlo začinat story nové hry od U.S. Goldu Zlato Azteků. Na začátku hry je reklama na U.S. Gold, která se nedá přerušit a musíte ji vždy přetřpit. Pak se objeví obrazek aztecék svatyne a k tomu začne hrát tajemná hudba. Kdo si myslí, že hra bude stejně dobrá jako uvod, ten se ovšem velmi mylí. Je to bezduchá tuctová arcade hra, i když s dobrou grafikou. Ovládat postavu je velice těžké, musíte také rychle přepínat (mezerník) mezi sebou jednotlivé zbraně. Těch pár hlavolamů, které vás po cestě čekají, zvládnete se zavřenýma očima, levou rukou a rozvržklým joystickem, pokud se k nim ovšem dostanete. Hned od počátku Vám totiž hrozí smrt na každém kroku a při sebemenším pohybu.

I když v názvu hry a firmy se to zlatem jen blyska, na otazku na začátku článu můžu odpovědět: V této hře rozhodně ne!

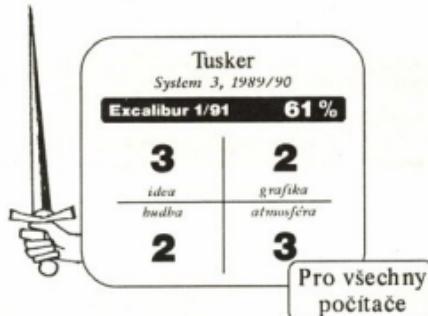
## TUSKER

Na dovolenou do Afriky s Tuskerem.

V podobném duchu jako Zlato Azteků se nese i Tusker, hra firmy System 3. Chodíte s postavou po Africe, sem tam seberete nějaký předmět, abyste ho na správném místě a v správnou chvíli použili. Po cestě musíte bojovat s nepřátele, kterých není opravdu malo. Krokodýlové, beduini, písčné bouře a veleci štíři vám hledají legendární hřbitov obrovských slonů určitě ztříži. Trochu jsem se sice podivoval, když na mě z nitra černe Afriky vybehli zombiovi a dinosaurovi, no ale budí, je to jen hra.

Tusker je nesrovnatelně lepší než Azteci, je mnohem hráteřejší a rozhodně děle v něj vydržíte. Příliš mezi tu skupinu her, které byly nejprve vytvořeny pro osmibity (C64) a pak teprve překonvertovány na 16-bitové.

A že by System 3 byl lepší než U.S.Gold? Zádne strachy, i oni si užízli povádrou ostudu sestnacitibitovou konverzi jinak dobré hry "Last Ninja II". Ta je snad na Amize horší než Gold of the Aztecs! Doufejme, že Last Ninja III snad dopadne lépe.



# POLICE QUEST

## In Pursuit of the Death Angel

V nultém čísle Excaliburu (PCM Special'90) jste si možná přečetli recenzi na Space Quest I. Pro všechny, kteří mají rádi logické myšlení a hry od Sierra On-Line, uveřejňujeme další klasiku - Policejní pátrání.

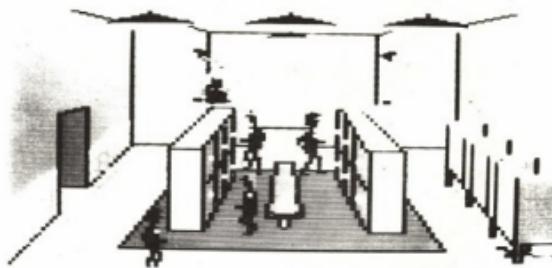
Už na krabici ke hře Sierra radi "Zapomně na ty bezduché policajty v televizních seriálech". Opravdu, všechni den policisty se nesestávají jenom z honiček, prestrelk a dopadení, jak se to nejen televize v Americe snaží prostým občanům namluvit. Je to hlavně práce v kanceláři, porady, statistika, sam tam nějaká ta potukáčka. Aby Sierra mohla práci policisty přiblížit co nejvěrněji, vzala si na pomoc Jima Wallse, který má odsouzeno patnáct let u americké policie.

O co v Police Questu jde? Hlavě o zábavu spojenou s logickým uvažováním, jak už to u her typu adventury (příběhy) bývá. Jste obyčejným policajtem v ospalém a klidném americkém městečku Lutton. Od jisté doby v něm začne silně bujet zločinnost. Vinu na tom nese Death Angel (Anđel smrti), nebezpečný šéf gangu. Na jeho konto lze připsat řadu obětí drog, loupežná přepadení i vraždy.

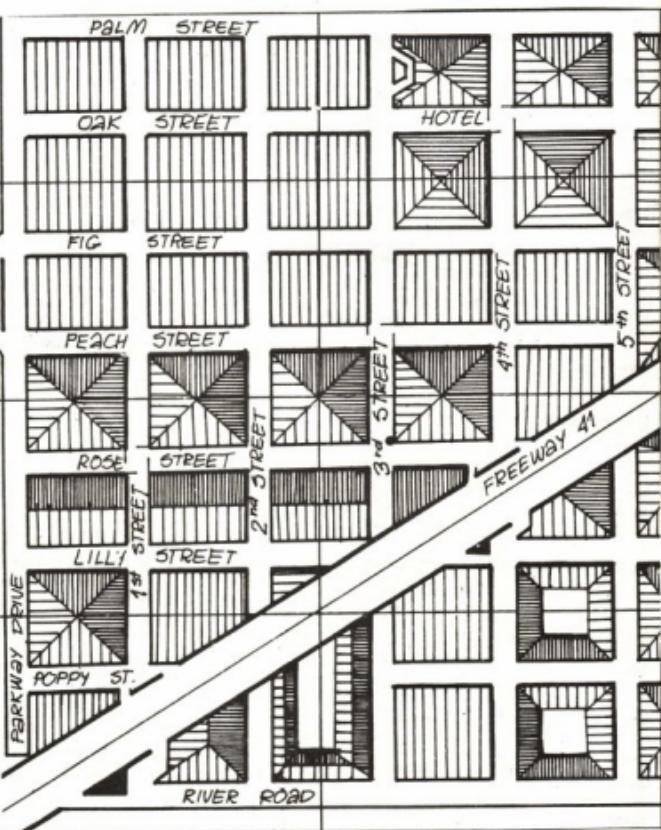
Se svým policejním vozem patrouujete po ulicích Luttonu a snažíte se dostat na stopu gangu. Orientaci po městě vám jistě usnadní plán města, který přetiskujeme. Při rutinných jízdách dochází sem tam k honičkám, které se často neobejdou bez bouřáček. Vaše policejní auto má tři rychlostní stupně, rychlosť vozu se musí volit s ohledem na nalehavou případu. Neboť i policista, který bezdůvodně překročí povolenou rychlosť, může být za to potrestán.

I v použití zbraní budete opatrní. Lehkovážné pistolníkům se snadno může stát, že skončí před soudem. Dodržujte pravidla a služební postupy! Nežice přece bezdůvodně poranit nebo dokonce zastřelit nevinného. Všechny vaše neuvažené kroky budou mít jen jeden účinek, konec hry!

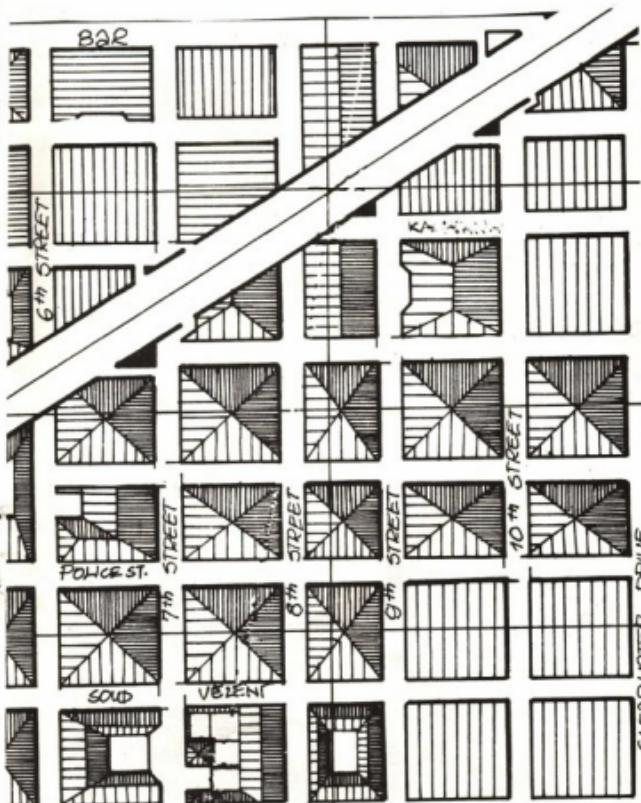
Pro ty z vás, kteří zvádnou veskré nástrahy všedního dne poldy, je připraveno strhující finále. Pomoci přestrojení vniknete až do samého doupěte gangu Anděla smrti, hotelu Delphoria.



*Práce policisty určilé začíná v šatně. Ospřechal se, převléknout a vzhůru do akce. Která je ale ta vaše skříňka?*



Havárie. Auto je "napresované" ve zdi. Uvnitř je mrtvý řidič. Okolo přiblíží dav čumilů, kdyby mi alespoň někdo pomohl! Je to opravdu jen obyčejná autonechoda?



**Police Quest**  
*Sierra On-Line, 1988*

**Excalibur 1/91** **64 %**

<b>1</b>	<b>3</b>
<i>idea</i>	<i>grafika</i>
<i>hudba</i>	<i>atmosféra</i>

**A**  
**ST**  
**PC**

Jistě mnozí z vás uvítají několik tipů do hry, než přineseme kompletní popis hry.

- Nejprve se musí dostavit na odpolední briefing, kde se dozvídá další pokyny.
- Pred jízdou jako správný řidič zkonzoluj svoje auto. Až budeš vystupovat, nezapomeň za sebou zavřít, i v Americe se krade.
- Na křížovatkách jezdí jen na zelenou, pokud ovšem nejedeš rychlostí F10.
- Silniční piráti bez milosti napadou pokutu, nenech se unést hloubkou jejich černých očí.
- Hippky z baru vystrnadleš tak, že je slušně poprosíš, jestli by si dalí motorky někam jinam. Až dojde k bitce, použij obusky.
- Opilce dej nejprve dýchnotu, pak teprve ho můžeš odvest do vězení.
- Pozor na muže v Cadillacu, počkej ráději na poslu.

Tak to by zatím stačilo, přeče vám nevyslepiém hned všechno. Ti z vás, kteří ovládají dobré angličtinu, se určitě povídají zvláštním druhem humoru, kterým programátoři hru okopenili.

Já osobně jsem se nechal přemluvit a té stejně, která tak rychle jezdila po městě, jsem pokutu nedal. Pěkně jsem si popovidali a po polibku mně pošepotala svoje číslo. Dokonce jsem za to dostal jeden bodík. Pak jsem ji hned jel zavolat. Já hlupák. To bylo číslo na mého řeče, a jesté ke všemu to vzala jeho žená!

Ve hře jsou zajímavé komentáře a dialogy, nad kterými se musíme pouštět a hru osvěžit. Tak se z vážného patrání oběas stavá a osvěžující zabava.

Pomoci krátkých anglických vět hráč komunikuje s hrdinou. Každou obrazovku musíme orlím zrakem prohlédnat a na všechno se zeptat, nic nam pak nemůže útěct. Grafika, animace a zvuk je ve stejném stylu, jako byl u Space Quest, strohý, ale vyhovující. U Amiga a Atari se jedná o pouhou konverzi z PC. Nezoufejte však, Police Quest II se už dělá pro každý z počítačů zvlášt.

# MILLENNIUM 2.2

Electronic Arts v předminulém roce uvedly na trh nenapadnou, ale svým obsahem nadprůměrnou strategickou hru Millennium 2.2. Program a grafiku naprogramoval I.Bird, hudbu a FX zvuky ostřílený D.Whittaker (viz Sentinel v nultém č. Excal). Firma E.A. neudělala hře moc velkou reklamu, a tak se na ni na nasyceném západním trhu rychle zapomnělo. I když Millennium patří mezi hry, které za tři večery dohrájet a už se k ní asi nikdy nevrátíte, určitě stojí za to, abychom jí věnovali více míst.

## Na začátku ...

Země je zničena atomovou válkou. Všechn život na Zemi byl zahuben, a tak se stala nejnepríznivějším mísťem v celé sluneční soustavě. Zachránily se pouze dva významné vesmírné stanice, jedna na Měsíci, druhá na Marsu.

Do hry vstoupíme v roce 2200. Staváme se hlavními velitelem na měsíční stanici. Naše situace z počátku není moc růžová. Disponujeme jediným obytným modulem, ve kterém se tisní 100 lidí a sluneční elektrárnou s výkonom 10kW. Stroje jsou připraveny k téžbě, ale bez proudu nečinně stojí. Naše pozice se jestě více ztíží, protože nám konkurenční stanice na Marsu vyhlásila válku.

Máme před sebou jeden velký cíl, znova osídit matku Zemi. Všechno naše snaze musíme podřídit této ideji.

## Hlavní měsíční stanice

Měsíční základna se skládá ze sedmi více či méně na sobě zavislých částí. Její obrazek je na této straně. Je vaším "hlavním stanem", odtud budete řídit všechny kolonizační práce.



**Obytná část** - je sestavena z obytných modulů. Těch může být maximálně 7. Na začátku hry je jeden modul již postaven a plně obydlen, kapacita je 100 lidí.

**Výroba** - na blížejší tabulce si můžeme vybrat jeden z již vynalezených předmětů a zařídit jeho výrobu. Výroba trvá podle naročnosti rozdílnou dobu. Jednoduché sluneční generátory jsou hotovy za (tři dny, složitý S.I.O.S. (kolonizační koráb) se vyrábí přes měsíc. Jestliže se výroba předmětu nespustí, máme buď malo energie, nebo nedostatek potřebných surovin.

**Obrana** - tato sekce se stará o obranu celé stanice. Proti marťanským nájezdníkům se používá dvojí druhů automatizovaných samonaváděcích družic nebo bojových letounů. Zatímco družice dokáže sama zničit najednou až osm nepřátelských bombardérů, bojový letoun se ovládá manuálně joystickem a zničíme každým vzlétnutím pouze jednu cizí lod. Jak družice, tak letouny lze vypouštět jen po vyhlášení poplachu.

**Těžba** - tato část stanice těží suroviny. Ovládá se pomocí ikon On a Off. K zařízení téžby je potřebný

příkon minimálně 30kW. Čísla v prvním sloupci nás informují o zasobě vytěžených surovin, ve druhém sloupci je objem téžby jednotlivých surovin za den.

**Výzkumy** - sekce se stará o objevování nových vynálezů nebo o průzkumu jednotlivých planet. Na zadních kartotékových listech si zvolíme předmět našeho badání.

První položka v kartotéce jsou planety. Jakmile přistaneme sondou na dosud neznámou planetu nebo měsíc, musíme vesmírné těleso nechat prozkoumat. Vědci nám asi za pět dní oznamí výsledky své práce. Každá planeta nemusí být pro kolonizaci vhodná!

Další položka databanky jsou kosmické dopravní prostředky. Na začátku hry již máme vynalezenu sondu - Probe.

Třetí položka jsou zbraně. Popsali jsme si je v odstavci věnovaném obraně. Další kolonou jsou sluneční generátory. Jejich deset a jsou označeny římskými čísly. Čím vyšší číslo, tím vyšší výkon. Poslední položkou v kartotéce jsou vynálezy předmětů, jako jsou např. bunkr nebo obytný modul.



*Elektrárna* - sluneční elektrárna se stará o výrobu energie pro celou stanici. Na obr. je zapojen generátor Sölagren 10 a jede na plný výkon, všechn osm konktorů je v provozu.

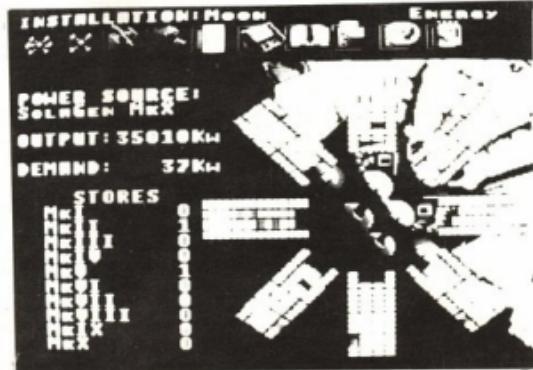
*Startovací rampa* - každá vyroběná sonda nebo raketa je hned po dokončení přemístěna na startovací rampu. Má osm volných míst, to v praxi znamená, že v jednom okamžiku může startovat a přistávat jeden raket.

vými jmény vesmírných lodí se nalezají informace o zbyvající délce jejich cesty či o místě přistání. Jestliže lodi doletí ke svému cíli, budeme o tom ihned informováni ve zprávách.

Informace o planetách - databanka všech dostupných údajů o každé planetě či měsíci.

Poslední zprávy - během hry nás počítac automaticky informuje o důležitých událostech (dokončení výroby, ukončení výzkumu, objevení vy-

naptí o Jupiterových měsících, najednou kurzorem na planetu Jupiter a stiskneme LTM). Objeví se pouze planeta a její soustava měsíců. Posunutí času o jednu hodinu - posuneme vesmírný čas o jednu hodinu dopředu. Ikonu používáme zejména při přistávacích manévrech lodí, protože se stupň na planetu trvá 45 minut mimoherního času. Posunutí času o jeden den - vesmírný čas posuneme o celý den. Držíme-li LTM bude čas plynout velmi rychle. Tak to je asi to nejdůležitější, co je potřeba k úspěšnému rozehráni této kosmické partie. Další tipy k Millenniu přineseme v druhém čísle Excaliburu.  
-saku-



### Ovládání hry

Celou hru ovládáme myší, joystick používáme jen při simulaci kosmického boje s Martany. Na základní obrazovce hry je nahoru deset hlavních ikon, kterými řídíme chod cele měsíční stanice. Odleva jsou ikony seřazeny takto:

Hlavní měsíční stanice - viz výše.

Kolonie - ikona začne být funkční až po osídlení první planety. Ovládání kolonií na planetách je podobné, jako ovládání měsíční stanice, jen s tím rozdílem, že kolonie nic neprodukuje a nevyňalézí.

Katalog letů - pod ikonou se skrývá soupiska všech kosmických letů, které jsme uskutečnili. Pod jednotlivými

nálezu, útoku Marfanů). Pro naší kontrolu si můžeme několik posledních zpráv využít právě touto ikonou.

Operace s diskem - příkazy k nahrávání pozic. Kdykoliv během hry si dokážeme uložit aktuální stav hry na disk. Nezapomeňte si před prvním ukládáním dat naformátovat novou disketu!

Informace - po vyzvání této ikony se dozvime tato data: celkový počet Měsíčanů a obyvatel v ostatních koloniích, počet kolonií a procento naší úspěšnosti ve hře.

Pohledy na sluneční soustavu - touto ikonou získáme přehled o polohách všech planet sluneční soustavy. Chceme-li se dozvědět něco více



A  
ST

Millenium 2.2  
*Electronics Arts, 1989*

**Excalibur 1/91**    **81 %**

<b>1</b>	<b>2</b>
idea	grafika
hudba	atmosféra

<b>3</b>	<b>1</b>
----------	----------

# 3 krát pro každého - tři minitesty

## BARBARIAN DEFLEKTOR OPERATION WOLF

Málokdo si v našich kinech nechal ujít příběh o Conanovi - Conan barbar. Podle tohoto filmu vzniklo několik her o tomto krvavém bojovníkovi. První firma, kterou námět silného valeménka zaujal, byla anglická Palace Software. Na trh uvedla i Barbaria-II a připravuje se třetí díl.

Barbarian je klasickou bojovou hrou. Proti svému protivníkovi bojujete jednoručním mečem. Nemusíte používat pouze meč, v tomto zápase na život a na smrt je dovoleno opravdu všechno. Kopanec do rozkroku je stejně účinný jako "hlavička", úder čelem na kofen protivníkovi nosu. Ovšem nejúčinnější je sek mečem s otočkou. Určitě se vám nepodaří pokaždé, ale když se povede, protivníkova hlava opustí své obvyklé místo.

Na osmibitových počítačích je hra rozdělena na dvě samostatné části, jedna pro souboj dvou hráčů, druhá pro boj hráče proti počítači. A až se proboujete přes desítku bojovníků, čeká vás sám velký černokněžník Drax. Proti němu musíte použít naprostě jinou techniku boje.

U šestnáctibitové verze zajímou hlavně skvěle zvládnuté zvukové efekty, ryk boje, cinkot meče i výtečný výkrik.

Můžu potvrdit, že lepší boj s mečem jsem na počítači ještě neviděl, a to je prosím Barbarian dnes už hra "dědeček".



**Barbarian**  
Palace Software, 1986  
**Excalibur 1/91** 58 %

<b>2</b>	<b>3</b>
idea	grafika
hudba	atmosféra

Deflektor je jednou z dobrých her C.Panaye, elitního programátora firmy Vortex. Panay je autorem tak výtečných "osmibitových" her, jako je např. Alien Highway, Highway Encounter nebo Evolution, o kterých určitě budeme ještě také psát.

I když Deflektor není tak graficky propracovaný jako jiné hry Vortexu, zaujal mě na něm hlavně nápad. Na hraci ploše o velikosti jedné obrazovky je umístěn robot, který vypouští paprsek. Paprskem musíme zlikvidovat několik kuliček a pak ho propojit s druhým robotem. Paprsek můžeme odražet natáčením zrcadel a tak s ním dosáhneme na všechna potřebná místa na obrazovce. Jen si musíme dávat pozor, aby se paprsek nevrázel zpět do robota. Robotu hrozí overflow - přeplnění a zničení. Stejně nízivý účinek má dopad paprsku na vybušnou minu.

Určitě vás hra nenadchne ani grafikou ani zvukem, rozhodně ale ten napad s fyzikálními zákony optiky má rozhodně něco do sebe.



**Deflektor**  
Vortex/Gremlin, 1987

**Excalibur 1/91** 52 %

<b>2</b>	<b>4</b>
idea	grafika
hudba	atmosféra

**3**                   **2**

Operation Wolf se pro své organizační pojedí stal jednou z her roku 1988. Byl "vynalezen" další typ hry. Mnoho dalších novějších her podobného typu méně či více úspěšně OW. již jenom kopíruje.

Oproti normální "střílečce", kterou bych nazval "paňák proti všem ostatním" vidíme okolní svět očima hlavního hrdiny a nejdůležitějším bodem je zaměřovací kříž zbraně. Hra se odehrává jakoby v trojrozměrném prostoru. Vašim úkolem je zničit téměř vše, co se pohybuje. Na Západě dosáhl OW takové obliby, že se k němu prodává speciální joystick, tzv. gunstick, maketa zbraně s optickým senzorem. Pak hra opravdu dostane správnou šťavu.

Cílem hry je projít šesti střeženými sektory a osvobodit několik zajatců. K likvidaci nepřátelských strážců používáme jak samopal, tak i ruční granát. Streliva je omezený počet, proto nepřátele "kropíte" s rozvahou. Na obrněný transportér je účinnější granát než zásobník samopalu!

Jen lituj nás s šestnáctibitovým počítačem, kteří vladneme tím magickým zařízením zvaným myš. Po několika hodinách brani Operace Vlk můžeme myši tlačítka nechat myškám na hrani. Nejsou-li již v domě žádní hladovci, naložte si nemocnou myš do octa!!!

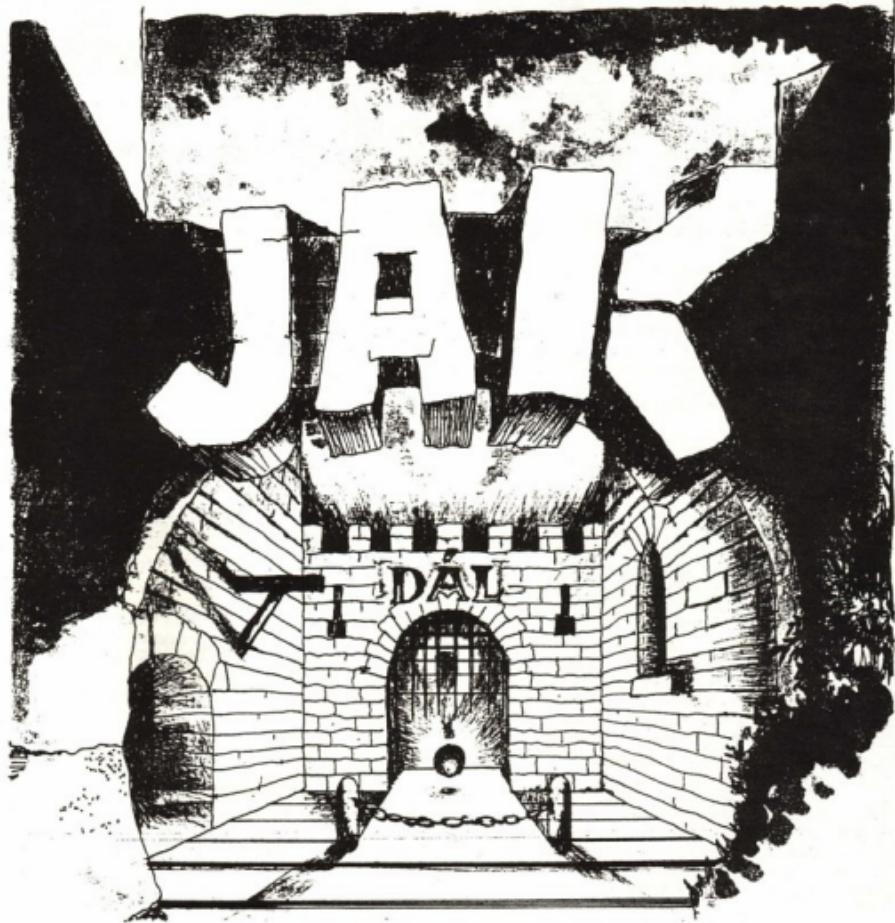


**Operation Wolf**  
Ocean, 1987-88

**Excalibur 1/91** 62 %

<b>2</b>	<b>3</b>
idea	grafika
hudba	atmosféra

**3**                   **2**



*Jak dá l?*

*Plánky, návody, tipy a triky*



Za návod  
děkujeme  
Tomášovi O.  
z Nymburka.  
Nechcete nám  
zaslat podobný?



## Stíhač budoucnosti - RETALIATOR

Pro všechny, kdo nevědí, jaké jsou cíle jednotlivých akcí.

Akce se dělí na čtyři velké okruhy: deset základních učebních úkolů v Arizoně, mise v Pacifiku, na Středním východě a v Evropě. Každá z "ostrych" akci se dělí na několik předpokládaných válečných událostí a ty na jednotlivé mise. Nepouštějte se do bojových akcí, pokud nezvládnete cvičné lety v Arizoně.

### Cvičné akce na střelnici v Arizoně

Akce 1: Zasáhněte dva plátené cíle v sektoru 7B.

Akce 2: Konvoj ustupujících nákladních vozů se pohybuje podél východo-západní silnice. Zničte všechny nákladní vozy v sektoru 8A-8H.

Akce 3: Zasáhněte nákladní vlaky na železniční trati v sektoru A3.

Akce 4: Zničte SAM pozorovatelnu a její radar v sektoru 5D.

Akce 5: Zasáhněte maketu mostu na Yusconské střelnici a vyhnete se elektronickým simulátorům SAM umístěných v oblasti 8E.

Akce 6: Napadněte stíhače simulující Migy 29B Fulerum, které se nachází v vaší bezprostřední blízkosti. Nejméně dva musíte zničit.

Akce 7: Napadněte formaci maket tanků, které překračují planinu Nevady v sektoru 3A.

Akce 8: Zničte průmyslový komplex v sektoru 1C.

Akce 9: Zničte leteckou základnu v sektoru 4C a její hlavní rozjezdovou dráhu. Na této základně jsou drobné makety stíhačů.

Akce 10: Zničte hlavní stan nepřitele. Vyhnete se komplexní sítí samonaváděcích raket SAM, umístěných v sektoru 1F. To je ta nejtěžší akce na Severoamerické zkusební střelnici.

Poznámka: Jestliže zničíte jiný cíl, než máte určen, nebo jakýkoliv jiný civilní objekt, můžete se dostat před vojenský soud!

### Akce v Pacifiku (Pacific Missions)

Předpokládané válečné události I - (War Update 1)

Akce 1: "SCRAMBLE - ROZBÍJECKA"

Dva vzdušní banditi jsou zjištěni v sektoru 4D. Přiblíží se k Vaši ostrovní základně. Napadnout a zničit!

Akce 2: "FIREBOLT - OHNIVÝ SVORNÍK"

Nepřítel napadl ze vzduchu rafinerii ropy na ostrově Vejan (sektor 8D). Odražte nepřitele a se-sfestejte nejméně tři stíhače.

Akce 3: "DROP-IN - NÁVŠTĚVA"

Nepřátelská bitevní loď byla objevena v sektoru 4G. Provedte překvapivý útok střelami MRASH, vyhněte se radarové sítí a zničte bitevní loď.

Akce 4: "PLUNGE - VSTUP DO HRY"

Zasáhněte nepřátelskou zásobárnou ropy na ostrově Zahiti.

Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)

Akce 1: "SPLASH - SPLÁCHNUTÍ"

Nepřátelské lodstvo začalo obojživelný útok na ostrov Troy (sektor 8E). Nejméně deset plavidel se již vydilo na Severním pobřeží. Jsou doprovázena letkou Fulcrumů. Musíte zničit vydlovací plavidla.

Akce 2: "WARM-UP - ZAHŘÍVACÍ KOLO"

Rozvědka hlásí, že se dvě nepřátelské fregaty blíží z jihu do sektoru 3B, aby posílily lodstvo Rudé armády. Vrtele je přivítat!

Akce 3: "DEEP HEAT - PĚKNÉ HORKO"

Materiální letadlová loď Leonid Brežnev se vzdálila od hlavního lodstva, aby mohla vypustit dalekonosná letadla. Blíží se k Salamounovým ostrovům a nyní jsou v sektoru 4B. Zautočte na nepřátelská letadla a zničte je.

Akce 4: "BETA-1"

Gigantický nepřátelský tanker Jazov musí být vyřazen překvapivým úderem Retaliatoru v sektoru 4G. Vzdušné krytí tankera zajistí Migy.

Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)

Akce 1: "REVENGE - ODPLATA"

Bitevní loď New Jersey se vrhla do bitvy. Byla napadená dvěma rudými křižníky Kresta 2 a Admirál Zozuljev. Zajistěte vzdušné krytí lodi proti útočícím Migům a zautočte na křižníky v sektoru 7H.

Akce 2: "ARC - OBLOKU"

Nepřítel konečně zahájil rozvinutý útok na Salamounovy ostrovy s více než deseti lodmi na jihu. Naprostodrážil jižní pobřeží. Rozbíjte čtyři Migy, které opatrují lodstvu vzdušnou obranu a zasáhněte nepřátelské lodě.

Akce 3: "STRIKE BACK - PROTIÚDER"

US lodstvo se našlo v sektoru 5H a plnou parou jede k vaší ostrovní pevnosti. V jeho čele jede materiální letadlová loď J.F. Kennedy. Nepřálelé také směřují směrem k vaší základně. Udeřte na cizí lodstvo, vyhnete se raketám SAM. Zničte nejméně dve lodě a vrátte se na základnu.

**Akce 4 : "STAMPS - RAZÍTKA"**

Strategicky důležitá nepřátelská plynárna a rafinerie na ostrově Zahiti v sektoru 1D musí být zničena.

**Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)****Akce 1 : "KNOCK OUT - KNOK AUT"**

Leonid Brežněv byl spálen v sektoru 1G. Naležt a zničit. V jeho blízkosti pluje další neidentifikovaná loď.

**Akce 2 : "FIGHT BACK - ODVETA"**

Prudký nepřátelský útok vedl ke zničení tří US lodí a ohrožuje nosící J.F. Kennedy. Zajistěte leteckou pomoc a zničte dvě nepřátelské bitevní lodě v sektoru F4.

**Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)****Akce 1 : "HAND SHAKE - PODÁNÍ RUKY"**

Byla domluvena schůzka admirálů obou lodstev, na které se mají projednat mírové podmínky. Setkání se koná na nepřátelské lodi Leningrad v sektoru 4B. Naše rozvědka hlasí važné nebezpečí pokusu o sabotáž, provádějte vzdušné hlídkování. Vynutte si neutrální pásmo s Migy.

## Akce na Středním východě (Middle East Missions)

**Předpokládané válečné události 1 - (War Update 1)****Akce 1 : "BRAVO - VÝBOR NĚ"**

Zničte četu tří tanků, která přejíždí hraniči v sektoru 5A.

**Akce 2 : "BOGIE - PODVOZEK"**

Dva Migy se chystají zaútočit na vaši základnu v sektoru 6F. Napadnout a zničit!

**Akce 3 : "ALPHA - ALFA"**

Zničte radarovou stanici v sektoru 4D. Vytvořte tím letecký koridor.

**Akce 4 : "FOXSTRIKE - LISCI UDER"**

Zničte silniční most v sektoru 3E. Nepříteli tím ztížíte zásobování a přísnu červých sil.

**Akce 5 : "LIZARD - JESTERKA"**

Nepřátelský ozbrojený oddíl nejméně šesti nákladních vozů postupuje po silnici v sektoru 4C. Zaražte tento postup a zničte auta.

**Akce 6 : "CHARLIE - KAREL"**

Podnikněte hloubkový útok na nepřátelské letiště v sektoru 2H.

**Předpokládané válečné události 2 - (War Update 2)****Akce 1 : "MOONSTRUCK - ÚDER MĚSICE"**

Zasahněte průmyslové objekty v sektoru 3B, kde se pro arabskou armádu vyrábí munice.

**Akce 2 : "ROGUE - DAREBAK"**

Elektrárna v sektoru 2F východně od města musí přestat vyrábět proud!

**Akce 3 : "PINCE - KLÍŠTKY"**

Podívejte se před touto akcí na War Update mapu. Naleznete na ní dva sedivé nepřátelské tankové prapory, které se právě připravují k útoku.

Zničte všechny tanky a vrátte se na základnu.

**Akce 4 : "TORCH - POCHODEN"**

Zničte špiónažní stanici v sektoru 4A

**Akce 5 : "CROSSFIRE - KRIZOVÁ PALBA"**

Zničte nepřátelskou rafinerii. Prvotní cíl - 3 zásobníky ropy.

**Předpokládané válečné události 3 - (War Update 3)****Akce 1 : "MAYDAY - OHROŽENÍ"**

Tři nepřátelské stíhače se blíží k hlavnímu městu. Zastavte jejich akci (nálet), zničte všechny stíhače a vrátte se na základnu. Letecké k sektoru 5E a napadněte nepřitele.

**Akce 2 : "LORD - PÁN"**

Podél fronty se odbývají dvě velké tankové bitvy. Letecké na nepřátelské divize. Podívejte se do War Update mapy nebo se zeptejte palubního počítadce, kde se bitvy odehrávají.

**Akce 3 : "TORTURE - MUKA"**

Musíte najít a zničit železniční most v sektoru 3B

**Akce 4 : "ROMEO"**

Zbrojní továrna produkuje z ruských součástek ruské tanky T80. Srovnejte továrnu se zemí.



## Předpokládané válečné události 4 - (War Update 4)

### Akce 1: "HEAT - ZAVÁR"

Informaci pro akci je tentokrát poskriveno.

Všeobecně se ale věří, že by se kolem sektoru 1D nebo v jeho sousedství měl nalézat konvoj nepřátelských vozů. Měl by se skládat z deseti vozů a tanků. Zničte kolonu!

### Akce 2: "JUNO"

Nad nepřátelským územím se formuje nepřátelské letectvo v ohromné síle a presunuje se nad hlavní město. Jejich cíl je velmi nejistý. Vý však musíte zničit čtyři letouny a zabránit jim v přístupu k vaší základně. Vektor postupu letadla je v sektoru 3B.

### Akce 3: "WARRIOR - VÁLEČNÍK"

Zničte továrnu v sektoru 1C, ve které se patrně vyrábí chemické zbraně.

### Akce 4: "GOLD - ZLATO"

Pravě se začala největší bitva této války (viz. War Update mapa). Obě strany nasadily veškeré rezervy. Poskytněte našim tankům leteckou podporu a zničte alespoň 8 nepřátelských tanků.

## Předpokládané válečné události 5 - (War Update 5)

### Akce 1: "AJAX"

Miscon odvolal zákaz bombardování nepřátelského hlavního města v sektoru 1B a okrajových čtvrtí. Za vás primární cíl bylo určeno mezinárodní letiště v sektoru 2A. Zničte hlavní rozjezdovou dráhu a vrátte se na základnu.

### Akce 2: "DAWN - USVIT"

Zničte ocelárnou v sektoru 1D jihozápadně od města. Nesmíte však poškodit nemocnice červeného kříže, která je umístěna poblíž.

### Akce 3: "ZEUS"

Nepřítel do svého nového úderu vrhl všechny sily. Nové nepřátelské tankové síly se rozmístily po celé šířce fronty a hravě přemahají naše vyčerpané tankové divize (viz War Update mapa). Poskytněte leteckou podporu a zničte čelní tankové prapory.

### Akce 4: "RED - RUDÝ"

Zeletníci a silniční komunikace jsou po útoku nepřitele silně poškozené. Pozemní přesunové cesty jsou velmi nespolehlivé, naše pozice jsou ohroženy nedostatkem materiálu a streliva. Musíte poskytnout leteckou ochranu velkému konvoji, který se pohybuje od Tel-a-Vonu k frontové linii. Spionážní družice signalizují útok Migů v sektoru 7G.

# PYJAMARAMA KOSMONAUTŮV SEN

## něco pouze pro osmičku

- 1/ Vezmi si prázdné vědro a napln ho v koupelně vodou.
- 2/ S plným džbárem jdi do místnosti s klepátky a vyměň si ho za prázdný kanistr.
- 3/ Ten musíš kanistr naplnit. Vezmi si trojúhelníkový klíč, který leží v raketě, vlez do výtahu a jed do prvního patra. Za prvními dvěma vpravo je pumpa. Napln kanistr. Aby se mohl odletět na Měsíc, musíš mit nabitý laser.
- 4/ Vezmi libru a v automatu ji rozmetni na jednu penici.
- 5/ S penízkem zajdi na záchod.
- 6/ Zde si vezmi kladívko a vyměň ho ve výtahu za hasicí přístroj.
- 7/ Z místnosti vydíj ven třetimi dveřmi.
- 8/ Vylez na bedny ve skladisti a vyskoč oknem ven. Když máš u seba hasicí přístroj, dokážeš projít ohněm v další místnosti. Spadne do pasti, ale nezoufaj. Rychle jdi vlevo a seber klíč (vyměň hasicí přístroj). Prejede tě vůlec a přijdeš o jeden život (nebo snad odsud vede i jiná cesta)?
- 9/ Klíč otevře dvě dveře do pokoje, ve kterém je laser.
- 10/ Nyní jdi do "pohyblivého" pokoje. U sebe musíš mit klíč s laserem. Otevři klíčem zavřené dveře a rychle vyskoč na stůl s baterií, než na něj spadne závazí. Laser bude okamžitě nabity.
- 11/ Vyjdí dolním východem.
- 12/ Vezmi plný kanistr a laser a zaleť na Měsíc. Alieni ti již nebudu v cestě překážet. Laser nech v obrazovce u Martánků.
- 13/ Na Zemi opět napln kanistr.
- 14/ Vezmi si řidičák a skoč na zábradlí v pokoji s helmou. Sjedeš dolů a získáš helmu.
- 15/ Najdi knížku, nasad si helmu a v knihovně projdi skrz levitující knížky. Vezmi nůžky.
- 16/ Stiskni bedýnku s nápisem HELP. V místnosti s balónkem se objeví bedna.
- 17/ Nůžkami ustříhní balónek, seber klíč.
- 18/ V kuchyni vyměň klíč za magnet.
- 19/ Vraf se na Měsíc a do magnetického zamku vlož magnet.
- 20/ Vezmi klíček a dojdí na Zemi do místnosti se spáčem.
- 21/ Dotkn si klíčkem budíku a můžeš se kochat závěrečnou sekvencí.

Trochu jsem návod zjednodušil, af to nemáte tak lehké.

Za návod děkujeme Jakubovi Slamničkovi z Brna a těšíme se na další spolupráci.

Popis všech ostatních misí na Středním východě a na evropském kontinentě přineseme v příštím čísle.

TOM

# Space Quest I - Kompletní návod

Za tento návod děkujeme M. Volavkoví z Prahy. Byl nejrychlejším a nejpilnějším čtenářem PCM Speciál, kde je tato hra testována. Díky, Milane. Budeme ti poslat zdarma Excalibur po celý rok 1991. Chce se k Milanovi ještě někdo připojit? Pošlete nám navody na hry, které jste dohráli! Radí je otiskneme.

## NA ARCADII

Jdi doleva do místnosti, kde jsou kazety. Moc se zde nezdržuj a vyjdí dveřmi vlevo. Počkej, až se zavřou dveře a vrah se zpět do místnosti. Druhými dveřmi vejde umírající vědec. Jdi k němu a promluv s ním. Dozvíd se od něj důležité heslo a hned ho na počítací použij. Vezmi si kazetu, a vyjdí znova dveřmi vlevo. Projdi celé horní patro až do další levé obrazovky. Prohlédnej mrtvého muže vezmi mu magnetický klíč. Vrah se doprava a výtahem sjed do spodní části obrazu. Upozorněň: až se na dolní části obrazovky objeví nápis "YOU THINK YOU HEAR FOOTSTEPS - Myslíš si, že slyšíš kroky", rychle utěc do další části lodi nebo zalez do vytahu, jinak z tebe nepřeletí uděláj další mrtvolku. Proto ještě jedna důležitá rada - kdo často ukládá pozice na disk, ten nemusí hrát od začátku!

Vejdi do rozstřílených dveří. Jsi v centrále cele lodi. Dvě mrtvá těla hovorí za vše. Jediné, co v centrále funguje, je monitor počítací. Podívej se na něj. Cteš: !! THIS IS NOT A TEST !! - To není test. Pod nápisem ubíhá čas, který zbyvá do autodestrukce Arcadie.

Vrah se do chodby lodi. Jdi jednu obrazovku napravo a použij výtah. Sjedeš dolu do nejnižšího patra. Jdi vpravo, k ovládacímu panelu unikového východu. Otevři si unikovou cestu. Opět napravo. Do stěrbiny vhod plastikovou kartu, pak teprve můžeš použít výtah. Ocitl jsi se ve velině. Jdi ke skříňkám a zmáčkní jejich ovládací tlačítka. Vezmi si skafandr a automatického překladatele. Zajdi za ovládací pult a stiskni

LOOK MAN 2

LOOK SCREEN  
ASTRAL BODY  
TAKE CARTRIDGE 5  
SEARCH BODY

TAKE KEYCARD 1

LOOK SCREEN

PRESS OPEN 2

USE KEYCARD 2  
OPEN LEFT  
LOOK IN CLOSET 2  
TAKE SUIT  
OPEN RIGHT  
LOOK IN CLOSET 2  
TAKE GADGET

tlačítko vzduchového uzávěru. Vejdí do unikového východu. Na panelu stiskni tlačítko a vyjede malá rakať. Dávej pozor na otevřené okno, ať nevypadneš do vesmíru. Pak tě nezachrání ani píšťalka Okna vesmíru dokopán.

Postav se k levým dveřím unikového člunu a vlez dovnitř. Zavři dveře a zapni si páš. Stiskni tlačítko startování, nastav autonavigační přístroj a vraž tam plný kotel.

PRESS AIRLOCK

PRESS PLATFORM 1

GO TO SHIP

CLOSE DOOR

BUCKLE BELT

PRESS POWER

PRESS AUTONAV 2

PULL THROTTLE 15

Malý vtip: jen si stiskněte to tlačítko, na kterém je napsáno DONT TOUCH. Kde jste se to očitili? No přece ve hře KING QUEST a také ve druhém Excaliburu!!!

34

## NA CORONĚ

Během letu obdržíš údaje o planetě Corona. 40 C, neboj, ještě se zahřejší!

Pristání nedopadlo zrovna nejlépe, lod bys mohl prodat jen tak na nejvýš Sběrném surovinám. Vezmi záchranný balíček a otevři ho. Až budeš mit na tom skolním výlete po planetě žítě, napiš DRINK.

Rozváž pásek a vylez z lodi. Vezmi si kousek skla z rozbitého reflektoru. Ted se dřž podle mapy. Nechod moc daleko do pouště, sežere té Cerv - už nedřží díuet! Potřebuješ se dostat mezi dva sloupy nahore na skalisku. Po cestě té bude obtěžovat robot - pavouk. Ale ty jsi o něm čelí ve sci-fi magazínu Ikarie... ch,eh, co to povídám, ve Space Piston Magazine, a tak vás, co je to za nebezpečnou potvoru. Ještě pozor na pád dolů z úzké horské stezky.

Podafilo se ti dojít přesně mezi dva sloupy? Dobrodružství pokračuje mezi kameny

2

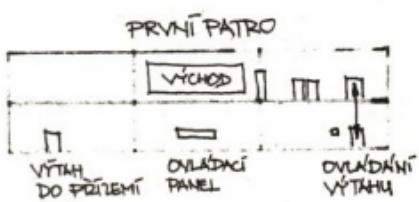
TAKE KIT  
OPEN KIT

UNBUCKLE BELT

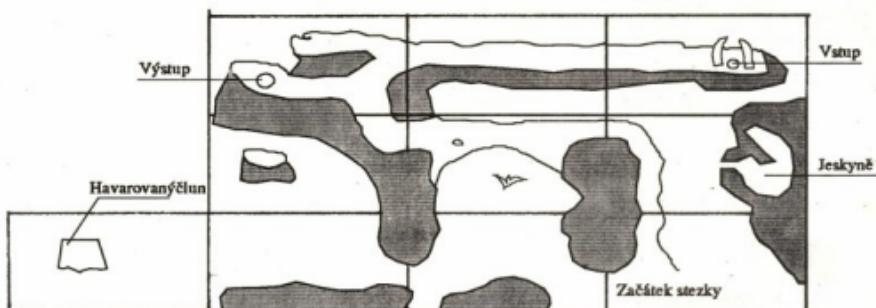
GET OUT

TAKE GLASS 3

2



## MAPA SKALNÍHO MASÍVU NA CORONĚ



je uvnitř planety. Hned u výtahu leží malý kámen, seber ho. Neboj se, v komplexu jeskyně se nemůžeš ztratit, jdi stále dopředu.

Z mříži nějaká potvora vystrkuje chapadylka. Nech ji žít a obejdí ji těsně u skály. Na gejzír pak polož kámen a otevřou se nové dveře. V další místnosti se moc nezdržuj a vyjdí vlevo nahofe.

Nová obrazovka. Zde se naskytne jedinečná možnost vyzkoušet si zákonky fyziky v praxi. Použij střep zradača na paprsek. Burn, a cesta je volná. V další cestě ti budou vadit kapičky, stékající se stropu. Ne, to doopravdy není voda. Za touto překážkou nezapomeň spustit automatičeského tlumovníka.

Dostal jsi se až k holografickému obrazu. Ríká ti, že sledoval celou tvoji cestu po planetě a rád ti pomůže. Ale něco za něco. Záda tě, aby s zlikvidoval příšeru, která žije v jedné z jeskyní na planetě.

Tak ses ocitl znova na povrchu. Jdi podle mapy do jeskyně a pavouka stále lákaje za sebou. V jeskyni se uklid někam na stranu a obě nestvůry zničí samy sebe. Vezmi si zbytek z ORATA (tak se jmenovala jedna z příšer) a vraf se k holografickému obrazu. Polož na zem důkaz, že potvora má dozlobino. Otevře se vchod do nitra planety.

Až odjede alien od počítace, konečně si přehrál kazetu, kterou si nesés už z Arkadie. Dozvíš se kód k destrukci slunečního generátoru. Vyneď kazetu a nasedni do vozítka, které si od alienů dostal jako darek. Otoč klíčem a ... nezapomeň si uložit pozici!

TAKE ROCK

DROP ROCK ON GEYSER

4

USE GLASS  
projít kapky

5

TURN ON GADGET

znicení příšery  
pavoukem

10

TAKE CHUNK

10

DROP DART

10

INSERT CARTRIDGES  
TAKE CARTRIDGE 5GO TO SKIMMER  
TURN KEY

## DOBRODRUŽSTVÍ POKRAČUJE

Už vís, proč jsem ti radil, aby sis uložil stav hry? Jízda vozítkem není žádný med, můžeš jen pětkrát narazit na kámen a pak končíš hlavou v pisku.

Na konci cesty tě čeká malé městečko, jak vystřízené z kosmické kovbojký. Bar, prodejna raket a robotů, tvrdé i úlisné jednání.

Vystup z písčného clunu. Přijde k tobě člověk a nabídne ti za něj 30 buckazoidů (tvrdá planetární měna - poměr k čs.koruně Státní banka neuvádí). Jen třicet, tak málo? Ne. Za chvíli přijde ten otrava zase. Tentokrát ne penězám přidáva i jetpack. YES OK, to by šlo.

Vejdí do baru a zamíří k hracímu automatu. Počkej, až předchozí hráč vyhraje hlavní prohru - tři lebky a vypáří se (doslova). Nastup na jeho místo. Potřeti doporučují ukládaj si pozice! Vyhrát můžeš maximálně 25 peněz.

Jdi k baru a postav se vedle člověka vpravo. Objednej si tříkrátku pivko a poslouchej. Dozvídáš se spousty zajímavých věcí, třeba že Sarienský koráb je zaparkován v sektoru HH.

Zajdi za obchodníkem (doleva) koupit si raketu. Nabízí jich více, ty potřebuješ tu, která je o jednu obrazovku výše. Znovu zajdi do baru a vydělej si alespoň 45 buckazoidů. Vydí ven a dej se napravo, tam je prodejna robotů. Kup si pilotního robota, který stojí nahofe v patce vpravo od reklamy. Robot tě bude nasledovat až k tvé raketě. Nasedni a nalož robota. Zeptá se tě na cíl letu - sektor HH.

Ejhle, raketa nebyla původně ani obchodníkem...

za jízdu

25

TAKE KEY

NO  
OK, to by šlo.TAKE  
DRINK  
BEER  
BEER  
BEER  
DRINK BEER  
BEER  
DRINK BEER

5

BUY SHIP

4

BUY ROBOT

4

GO TO SHIP  
LOAD ROBOT  
HH

25

## POSLEDNÍ DĚJSTVÍ

Pilotní robot bezchybně zvládne let mezi meteority a zaparkuje raketu v sektoru HH, hned vedle ohromné lodi Sarienů. Vezmi si jetpack a vystup z rakety. Snaž se pomocí malých motorů jetpacku dostat doprostřed velkých dveří a otevřít je. Vlez do tlamy lvové.

V přechodové kabíně chvíli čekej. Objeví se robot, který vystupuje z lodi do vesmíru. Rychle proskoč mezi zavírajícími se dveřmi do vnitru rakety. Napravo v další místnosti je velká bedna. Odlož do ní jetpack a přinut ji k levé stěně. Vyskoč na bednu a odmontuj ventilační mříž nad tebou. Vstup do ventilační sítě. Setup po žebříku o jednu obrazovku dolu, vykopni ventilační mříž do další místnosti.

Ocitl jsi se v pradelně. Potřebuješ nutně oblék neprátku. Otevři práci a vlez do ní. Malinko se uvnitř zatočí. Vyjdí ven. Podafilo se ti vypamat nejen sebe, ale i jednu cizi uniformu. Nyní se říd podle mapy lodě.

WEAR JETPACK  
EXIT SHIP

OPEN AIRLOCK

OPEN TRUNK  
PUT JETPACK IN  
TRUNK  
CLOSE TRUNK  
PULL TRUNK  
STAND TRUNK  
OPEN GRATE  
GO VENT  
KICK VENT  
OPEN VENTOPEN DOOR  
ENTER MACHINES  
OPEN DOOR

Nyní se říd podle mapy lodě. Potřebuješ se dostat do zbrojnici. Po cestě se s nikým nebab a nevšimej si ani robotů.

Ve zbrojnici si prohledej uniformu, nalezeň registraci kartu majitele obleku. Robotovi podej kartu. Zatímco robot odesílá do vležejší místnosti, máš asi deset sekund čas na to, abys sebral ze stolu bombu. Bombu vrhni z lávky na člověka u generátora. Sebehn k němu dolů. Neštětí, po cestě jsi zakopl a zkušál se ti někam helma. Od této doby je každý kohou potkává připraven do tebe vyprázdnit zásobník své osobní zbraně.

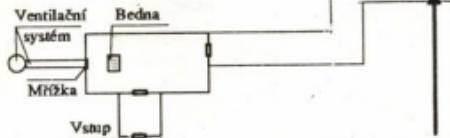
Prohledej muže, který leží u slunečního generátoru. Vypni stroj a prohleď si jeho panel. Stlač tajný kód a generátor během několika málo minut exploduje. Rychle se vrat do místnosti před pradelnou. Druhý výtah bude fungovat. Stačí jen nasadnout do únikového modulu. Nezapomeň se pěkně rozloučit.

EXAMINE UNIFORM  
GIVE CARD  
TAKE BOMB  
dostaneš zbraň

DROP BOMB 5

SEARCH MAN 3  
PRESS BUTTON 3  
OFF 3  
LOOK PANEL 10  
6RSBpoužij výtah 1  
GO TO SHIP  
PRESS LAUNCH 3

## První patro



## Druhé patro



## POKEMANIA

1943	48721,201	Energie
	53114,0	Bomby
AD ASTRA	35853,0	Nekon.životy
AH DIDDUMS	24786,0	Nekon.životy
AIR WOLF I	45982,0	
	23347,0	
	53705,0	Nekon.životy
AIR WOLF II	57391,0	
	57392,0	
	57393,0	Nekon.životy
ALIEN HIGHWAY	43626,201	Nekon.životy
	39412,201	Energie
ARCA NOID	33702,0	Nekon.životy
	38540,n	n-počet životů
AUTOMANIA	64968,167	Nekon.životy
	62615,201	Cas
	43725,0	
	62230,201	Imunita
BABA LIBA	49732,0	Bomby
	56749,0	Nekon.životy
BARBARIAN	39575,0	Drax
	37529,0	Nekon.životy

BEYOND THE IP.	37424,n	n-počet životů
	42469,201	Bez duchů
	49298,201	Imunita
	35862,201	Imunita
BOUNDER	36687,0	
	36610,0	Nekon.životy
	35937,0	
	37847,0	
BRICK BREAKER	50009,n	
	50624,0	Nekon.životy
BUBLE BOBBLE	43873,195	Nekon.životy
	34481,201	Na nepřátele
	38869,n	n-počet životů
CAMELOT WAR.	50783,201	Životy
	55911,201	Nepřátele
CAMMANDO	31107,201	Nekon.životy
	61955,201	Nepřátele
CAULDRON	52974,0	Nekon.životy
	57578,0	Energie
COSA NOSTRA	39706,127	Nekon.životy
	38841,0	Bomby
DEFLEKTOR	38818,n	n-životy
	35272,0	Munice
DEViants	61196,0	Energie
EXOLON	40319,201	Imunita
	44607,0	Imunita
HYSTERIC	25020,0	Nekon.životy
JETPAC		

# Tipy & Triky

V této rubrice budeme uveřejňovat tzv. Cheat mody. Značka za názvem značí typ počítače, ale v některých případech může podvod fungovat i na jiné typy počítačů.

## EXOLON \*ZX\*

Napiš ZORBA do hi-score. Dostaneš nekonečné životy.

## COLOSEUM \*ZX\*

Do tabulky nejlepších napiš IZABEL. Budete ještě lepsi!

## AFTER THE WAR \*A\*

Heslo do druhé úrovně zní 101069

## AFTER THE WAR \*ZX\*

Heslo do druhé úrovně zní 94656981. Myšáka na konci úrovně musíš zničit čtyřiceti kopii do hlavy. Tlačítko koupu navol před hrou, všechno joystikem nezvládneš.

## AFTERBURNER \*64\*

Zastav hru a natukej:

THUNDERBLADE. Až začneš novou hru, použij klávesy:  
G-Extra raketý  
N-Extra život  
↳ o jednu úroveň dozadu  
↳ o jednu úroveň dopředu

## ARKANOID II \*A\*

Do tabulky těch nejlepších napiš DEBBIE S.

## BARBARIEN \*64\*

Na první obrazovce napiš 64 08 59 (i s mezerami), získáš tím nesmrtelnost.

## BATMAN THE MOVIE \*A\*

Na první obrazovce natukej JAMMM, obrazovka se zrcadlově obrátí a ty získáš nesmrtelnost.

## BATMAN THE MOVIE \*ST\*

Podobně jako u Amigy, jen natukej MAJJJ

## BATTLE SQUADRON \*A\*

Nesmrtelnost získáš tak, že stisknouš SPACE a vyfukáš CASTOR.

## BOEING 737 \*64\*

Vlož SYS 2076.

## BATTLE VALLEY \*64\*

Napiš ve hře ROGER MALLIE THE MAN ON THE TELE. Jistě se ti počítá stědře odmění za tento dlouhý nápis.

## BEACH VOLLEY \*64\*

Ve hře napiš DADDYBRACEY a stiskem F1 se dostaneš do dalších úrovní.

## BETTER DEAD THAN

### ALIEN \*64\*

Jako heslo napiš HOTLINE a písmeno od A do Z podle levelu.

## BETTER DEAD THAN

### ALIEN

Kody do jednotlivých úrovní znějí:

ELEKTRA  
SYZYGY  
DREAMBUIE PLUG  
SOPRANO  
MAYONNAISE FAUCET  
POTATO  
WOOMERA NARCISSUS  
DEBUTANTE  
FIRKIN ACOUSTIC  
TRIPTYCH  
JEBBERWOKKY  
WHIMSICAL  
PUNJABI  
TIDDLYPOM  
KEWPIEDOLL  
SUPELCHRUTE  
EUPHEMISM  
GRAMMARIAN CROSSWORD  
QUARENTIE

## BLOBBER \*64\*

Stopni hru tlačítkem RUN/STOP a stiskni '<->' a dostaneš se do nasledující úrovně.

## CAPTAIN TRUENO \*ZX\*

Sifra pro druhý den je 270653.

## CYBERNOID \*64\* \*ZX\*

Napiš RASTLIN na úvodní obrazovce a již rázem nesmrtelný.

## CARRIER COMMAND \*A\*

Napiš THE BEST IS YET TO BE a jakmile stisknouš SPACE, objeví se Cheat Mode Active. Stiskem '+' získáš imunitu proti protivníkovým raketám.

## CHASE H.Q. \*A\*

Během hry podrž levou myš a střelbu u joysticku. Pak napiš GROWLER. Potom každýkoliv stisknouš klávesu T, dostaneš 60 sekund navíc. A co v Chase H.Q. jde? Musíš dohonit auto řízené zločincem a narážet do něj tak dlouho, až začne hořet a zastaví.

## CHUBBY GRISTLE \*16\*

V hlavní obrazovce napiš BUUURRP. Získáš nekonečné životy.

## CYBERNOID II \*A\*

Napiš na první obrazovce NECRONOMICON a získáš nesmrtelnost. Tlačítkem N se dostaneš do dalších obrazovek.

## DEFENDER OF THE CROWN \*A\*

Jakmile získáš jakékoli území, stiskni rychle, dokud drive stále pracuje, současné klávesy H,J,K,L a získáš 1024 rytířů.

## DOMINATOR \*16\*

V high-score napiš SHAFT, dostaneš nekonečné životy.

## SHADOW OF THE BEAST \*A\*

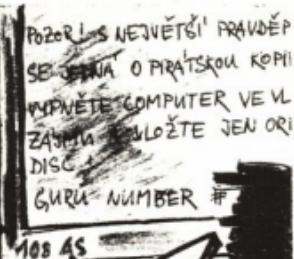
Počkej až na poslední obrazek dema, pak stiskni současně levou myš a střelbu u joysticku. Získáš nesmrtelnost.

## SHADOW OF THE BEAST II \*A\*

Zajdi k prvnímu bojovníku v lese. Počkej, až se tě zeptí na PASSWORD, pak stiskni tlačítko A. Tvoje odpověď bude znít: TEN PINTS.

# EXCALIBUR





**POPULOUS \*A\***

Tabulka vám prozradí vstupní kód do jednotlivých úrovní. Najdete v ní všechny důležité informace o dobré i zlé straně.

**SUPER CARS \*A\***

Když se nahrává druhá level, napište místo jména ODIE a ve třetí level BIGC.

**HOLLYWOOD POKER PRO \*A\***

Na klávesnici společně po-držte H a F9. Myši klikněte na DROP a dostanete do hry další peníze.

**ASTRO MARINE CORPS \*A\***

Na zadání "Enter Code:" za-dejte kód MOSTROMO. Muž se objeví ve druhé zóně.

**X OUT \*A\***

Všimněte si v pravém dol-ním rohu obrazovky malého Neptuna. Jestliže si vyberete nejjednodušší lod a dáte mu do pusy nejlevnější střelu, dostanete 200 000.

**OPERATION THUNDERBOLT \*A\***

Napište kód SPECCKY MODE do tabulky nejlepších střelců.

**ROBOCOP \*A\***

Hru pausněte a napište: BEST KEPT SECRET. Nezapomeň-te psát i mezery. Entrem se vrátíte znova do hry.

**FIGHTER BOMBER \*A\***

Napiš místo svého jména do tabulky pilotů BUCKAROO. Získáš volný přístup ke všem misím.

... a ten nejlepší nakonec pro všechny

**SHADOW OF THE HOUSENKA**

Vůbec nikdy za hry nemusíš mačkat: GET OUT OF MY MIND, DISKS, AND LIFE, BLOODY CHICK (včetně mezer a čárk).

LEVEL	JMÉNO	TYP ZEMĚ	BÚH					ŠÁBEL					VODA		
			OBYVATELÉ	ZEMĚTRĚSENI	BAZINY	RYTÍR	SOPKA	POVODEN	OBYVATELÉ	ZEMĚTRĚSENI	BAZINY	RYTÍR	SOPKA	POVODEN	
0	Genesis	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebzepečná
4	Caldichill	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Nebzepečná
9	Burlwildon	Poušt	3	-	-	-	-	-	3	-	-	-	*	-	Neškodná
12	Bilcemet	Sníh	2	*	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
17	Immusill	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Neškodná
18	Hobditory	Skála	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Neškodná
20	Shadted	Sníh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
23	Sadwillo	Sníh	6	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
27	Mimpmme	Skála	3	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	-	Nebzepečná
32	Shidihole	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Neškodná
34	Jostme	Tráva	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Neškodná
36	Calozboy	Poušt	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	-	Neškodná
38	Swaingpal	Poušt	1	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	-	Neškodná
40	Eoamelas	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
44	Bilador	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Neškodná
46	Weavimpert	Skála	1	*	*	*	*	*	6	-	*	*	*	-	Nebzepečná
50	Hobozjob	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	-	*	*	*	-	Nebzepečná
52	Shadogodon	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	-	*	*	*	-	Nebzepečná
56	Lowhipbar	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Nebzepečná
58	Veryelid	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Nebzepečná
60	Hamimmar	Skála	3	-	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Nebzepečná
64	Shiozer	Skála	3	-	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Nebzepečná
68	Camelug	Poušt	3	*	*	*	*	*	1	-	*	*	*	-	Nebzepečná
72	Eoeaing	Poušt	30	*	*	*	*	*	30	-	*	*	*	-	Nebzepečná
77	Ringoxmet	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	-	*	*	*	-	Neškodná
83	Bugmptory	Sníh	2	*	*	*	*	*	4	-	*	*	*	-	Neškodná
90	Verytytor	Poušt	30	*	*	*	*	*	30	-	*	*	*	-	Neškodná
97	Flirtidhoe	Sníh	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	-	Neškodná
103	Killsodpal	Poušt	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
106	Moreaal	Poušt	5	-	*	*	*	*	2	-	*	*	*	-	Neškodná
110	Meavdepal	Poušt	5	-	*	*	*	*	2	-	*	*	*	-	Neškodná
114	Hobiepiel	Poušt	5	-	*	*	*	*	2	-	*	*	*	-	Neškodná
118	Binypert	Poušt	4	-	*	*	*	*	4	-	*	*	*	-	Neškodná
120	Loweat	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	-	Neškodná
123	Minulin	Tráva	1	*	*	*	*	*	1	*	*	*	*	-	Neškodná
126	Suzkoplug	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
128	Shiebar	Skála	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
133	Scooxlug	Tráva	5	-	*	*	*	*	2	*	*	*	*	-	Neškodná
136	Eoaquea	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	*	*	*	-	Neškodná
138	Mordeoerd	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	*	*	*	-	Neškodná
139	Nimdicon	Skála	5	*	*	*	*	*	2	-	*	*	*	-	Neškodná
141	Ringingtory	Tráva	4	-	*	*	*	*	4	-	*	*	*	-	Neškodná
146	Hobycon	Poušt	3	-	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Neškodná
151	Saduham	Poušt	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Nebzepečná
155	Mininghole	Skála	5	-	*	*	*	*	3	-	-	-	-	-	Neškodná
161	Hurtaiak	Tráva	20	*	*	*	*	*	20	*	*	*	*	-	Neškodná
172	Bitaspil	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	-	*	*	*	-	Neškodná
178	Hobquet	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	*	*	*	-	Neškodná
179	Bugupil	Tráva	1	-	-	-	-	-	1	*	*	*	*	-	Neškodná
184	Lowiout	Sníh	3	*	*	*	*	*	3	*	*	*	*	-	Neškodná
190	Suzasmar	Skála	4	*	*	*	*	*	4	*	*	*	*	-	Neškodná

dokončení příste

David Hanousek:

# Game over



Drahý strýčku!

Vím, jak miluješ inteligentní počítacové hry, a proto Ti posílám jednu, kterou jsem sám vytvořil. Mám pocit, že je věrně originální. Jsi první, kdo se pokusi stát se "Pámem bradu".

Přijemnou oslavu Tvého svátku přeje Ronnie.

Daxton se zamyslel. Tak vida, ten mladý floutek taky někdy na něčem pracuje... Má dost drzosti na to, aby mi posílal dárky, i když ví, jak ho nesnáším. Daxton se zájmem obrácel v ruce disketu s dubovým nadpisem Pán bradu. Zučedavost ho přinutila, aby ji zasunul do počítace, který ležel před ním na stole a byl speciálně určen k provozování her, což byla opravdu Daxtonova nejoblíbenější zábava.

Vstal a došel zamknout dveře. Jestli to bude nemístný žertík, nemusí jebo žena vědět, jak se na něj z obrazovek klebí nějaký jemu podobný paroháč, a jestli ne... Daxton k smrti nesnášel, když ho při braně někdo ruší. Znovu se pohodlně usadil. Pár metrů před ním se na stěně rozvítila velkoplošná obrazovka. Po několika blížnících sjet shora nápis:

KÓDEM JE VSTUPU JE ČÍSLO.  
SČÍTEJTE PROTO ČÍSLA,  
KTERÁ SE BUDOU OBJEVOVAT!

Za okamžik nápis zmizel, obrazovka zčernala a objevila se velká svítivá kružnice. Začala se zmenšovat, na jejím původním místě se objevovaly další a další, které se zmenšovaly za ní, a uprostřed

obrazovky mázely.

Co mi to ten blupák poslal, pomyslel si Daxton a opět si blauvu opěrkou křesta. Upřeně bleďal na obrazovku.

Pohybující se kružnice vyuvolaly ospalost. Náhle se v jejich středu objevil číslo. Devět, naznamenal Daxton. Číslo zmizelo a objevilo se další. Osm. Dali. Sedm. Pulsující kružnice k sobě magicky připouštěvaly Daxtonovo pohled. S rostoucí malázností mu dělalo čím dál tím větší potíže sčítat objevující se čísla, která se zřejmě blížila k jedničce. U čtyřky už nebylo sčítání schopen a také nebyl schopen odtrhnout zrak a mysl od obrazovky. Vnímal jen zrychlující se pohyb kružnic a monotonní zvuk velmi nízké frekvence, který zněl z reproduktorů. Náhle ho oslnil záblesk...

Stál uprostřed zelené louky, na kterou dopadaly paprsky zapadajícího slunce. Cítil zvláštní lehkost ve celém těle.

Rozhlédl se kolem. Krajina byla podivná a ponurá. Obzvlášť chmurně působil hrad, který se tyčil v dálce na skále. Právě přes jeho černé kamenné zdi vysílalo rudé slunce do lečho míst své poslední pozdravu světla a tepla.

Cosí ho pobízel, aby se vydal tam směrem. Jak kráčel a tráva mu žasla pod nohama, uvědomil si, že je úplně nahý. Kupodiu bo to vůbec nevyuedlo z myši. Necítil chlad. Na kraji lesa, který se před ním tyčil jako tmavá hrada, ležel ve smrku jeho chůze velký balvan. Jak k němu přicházel, pomalu rozeznával písmena nápisu, který byl

do skály vytesán. Když se před ka-menem zastavil, četl:

TO, CO PROTI TEMNÝM SILÁM  
DO BOJE MÁ BYTÍ BRÁNO,  
JE TU PRO SMĚLÉHO DAXE  
V HLOUBI ZEMĚ ZAKOPÁNO.

Šípka pod nápisem mínila kolmo dolů.

Daxe, Daxe, přemýšlel. Co to jen...

"No ovšem!", vykřikl tak nablas, že se lekl a rozholédl se kolem, jestli ho někdo neslyšel. Je to jen hral Výborná hra a braus ji já, Ellery Daxton.

Pronikavý skřek nad blauou ho přiměl pohlédnout vzhůru. Ve výjece kroužilo několik hvězdnic. S krátkým a skřehotáním se spousiteli níž, a zase vzlétalo do velké výšky, zdálo se však, že Daxtona nespoutálejí z očí. Sklesl na zem a ohromeně sevraoval. Ty dokonale vjemyl Problížel si svoje tělo. S údivem zjistil, že se na něm rýsuje mobutné svály a že jedo rynčejí postava vůbec nekoresponduje se vzpomínkami, z nichž se nořilo cosi obhlouselého a ochablého.

Rozpráhl se a vůj silou udeřil sevřenou pěstí do skály. Vzápěti se zkroutil bolestí. Všechno dokonalé, přemýšlel zuřivě a těl si naraženou ruku. Viděl, cítil, slyšel. Ale ná se mi nemůže stát. Je to jen hra. Samozřejmě. A teď...

Jde se na věc. Daxton přes bolest v ruce cítil, jak se v něm probuzí bráčská vůle. I když v dané situaci bylo cosi neobvyklého, dosáhl se – alespoň psychicky – do starých kolejí. Teď rychle jednal! Světla valem ubývala a instrukce je jasná. Otázka, jak "bra" skončí, mu vůbec nepřišla na mysl. Ovládala ho euforie blížného dobrodružství.

Začal nezraněnou rukou brabat na místě, kam ukazovala šípka, a brzy zavadil prsty o kov. Po chvíli vytáhl s námahou ze země protáhlou trublci, jejíž víko bylo posázeno třpytivými kameny. Ty byly uspořádány do nápisu:

NEPORAZITELNÝ JE TEN,  
KDO MEĆ TRIAS V RUCE DRIMÁ,  
VŠECHNY TEMNÉ SÍLY KRUTÉ  
VELIKÁ Z NĚJ HRŮZA JÍMÁ.

Uvnitř ležel opravdu meč, pod ním složená modrá kombinéza a vysoké boty. Daxton se oblékl, obul a uchopil meč. Ten se leskl v posledních slunceňích paprscích, a důkonce se zdálo, že sám vydává jakousi ilmenou září.

Daxton se vydal k hradu.

V hustoucoucím šeru lesa postu-

pováhal zpočátku pomalu a opatrně, ale po chvíli si oči zvýkly a jeho chůze se zrychlila. V ruce držíval meč, jehož záře mu pomáhala v orientaci. Byl připraven na útok ze všech směrů.

Stromy rostly poměrně daleko od sebe, takže mu při chůzi příliš nevadily. Slízel do problémů a znovu iplhal dřívou, nepocítován však ani náznak únavy. Než vysel z lesa, uplně se sešmelho. Po chvíli se na oblohu vyhoubil slíbitký měsíc, který zářil krajinu svým chladným svitem.

Daxton se opřel o meč a prohlížel si sichtuálnou scenérii, která před ním rozprostřela.

Naproti němu, na druhé straně údolí, kterým protékala s lichým klokočotním říčka, se tyčil skalní masiv, ubkopený blubokým lesem. Na něm, osvětlený katalým okem měsíce, stál brad se svou věží, zubažný hradbami a padacím mostem. Most byl spuštěn a jeho otevřená dolní část visela bezmocně dolů ze skály. Kromě šumění říčky žádný zvuk nerušil dálkovost tohoto obrazu.

Sešel po stráni dolů k řece. Zdálo se mu, že je mělká. Naklonil se nad bladinnu a zkousil mečem blubokou. Bylo tam vody asi do poloviny lýtka. Vkroutil tedy do řeky a začal se brodit na druhou stranu. Proud ho občas o kousek strhl, ale přesto postupoval rychle. Po chvíli vystoupil na protějším břehu téměř u úpatí skalní stěny. Zastal stát a odpocíval. Náhle polekané zamával mečem, protože se kousek před ním na skále rozsvítila písma. Tuřila nápis:

**VE SKLEPENÍ HRADU SKUČÍ,  
PŘEVÁLUJE SE A STĚNÁ,  
STRÁSLIVÝ HLAD JI TED MUČÍ  
- BRZY BUDA NASYČENÁ.**

Tak takhle, pomyslil si Daxton. To pravé čeká až nahoře. A nedbaje na své vlnké klonzavé boty začal iplhat na skálu. Stoupal pomalu a nemotorně, protože mu překážel meč. Skála byla dost strmá, ale naštěstí plná výstupků.

Když byl asi v polovině, pevně se držel, podíval se dolů. Nebyl to pěkný pohled. Obrátil se zpět ke skále a sorníval si, že se už nebude oblížet.

Zanedlouho už visel na jednom z řetězů padacího mostu, když před ním ohodil meč nahoru do otevřené brány. Ve chvíli stanul na nádvoří před bradem. Oddychoval a přemýšlel. Jakže to bylo? Ve sklepenu hradu skučí...

Trvalo mu dlohu, než našel vchod do podzemí. Obcházel kažemenné zdi, až objevil ve výklenku na druhé straně bradu malá dvířka, konoucí ve tmě. Když do nich kopl, se skřípotem se otevřela. Vtoupal opatrně dovnitř.

Jestliže venku byla tma, pak zde, nebyl meče, by neviděl ani na špicu vlastního nosu. Díky meči však rozeznával, že stojí u úzké a nízké chodby s vlnkými stěnami, která se svudažuje kamsi do blubin hory. Zdálo se mu, že cíti něco jako hnijici masa.

Náhle na něho padla tiseň. Je to bra, uklidňoval se. Ted' se do toho teprve pustil!

Postupoval chodbou růž a náz. Slácela se mýrným obloukem stále vlevo, ale pozornější záhlásky nabíraly na ostrosti, až po té nejostřejší chodba ustila do dlosobného tunelu, na jehož konci blíkalo světlo. Opatrně se k němu blížil a přitom si uvedomoval, jak silně tu páchně šmílotina. Ve zpocené ruce svíral meč a zblubku oddechoval. Cítil, že přichází rozhodující střetnutí.

Viděl, že světlo přichází z nějaké větší místnosti. Zaslechl číhání a cinkání.

Pár kroků před vchodem, do něhož ustila úzká chodba, se zastavil. Chvíli sbíral odvahu a pak se vřítil s napřaženým mečem dovnitř.

Na stěnách hořely pochodně, které osvětlovaly prapodivou prostoru. Byla velká a byla v ní rozářeny nástroje. Při pohledu na ně Daxtonovi okamžitě naskočila busí kůže.

Macírná, řeptal si Daxton a zděšeně hleděl na kusy masa, rozřábené po stolech.

Vlom se ozval příšerný smích. Zněl ze všech koutů místnosti, rozléhal se, ryčel, ťval. Řetězy visící ze stropu se s finčením rozhoupaly.

Daxton skočil ke dveřím, ale s hrůzou zjistil, že narazil do zdi. Obrátil se, přitiskl se zadý tam, až dřív byl vchod, a zmazeně se rozhlížel.

Obhájující smích ustal tak náhle, jak začal.

"Jsem rád, že jsi přišel", řekl známý, téměř dětský hlas. "Určitě chceš vědět, co to všechno znamená. Vysvětlím ti to pěkně poprvé."

Daxton seděl, opřen o zed, a pátal vytřeštnýma očima po místnosti.

"Když jsem si tak jednou hrál s počítáčem, napadlo mě, jestli lze

člověka prostřednictvím obrazovky zhynotizovat. Využil jsem jistých metod z oblasti psychologie a nejlepším dokladem mého úspěchu je tvorec přítomnost zde. Samozřejmě ne přítomnost fyzická. Tvoje sádlenaté tělo leží rozvalené v křesle u tebe doma, kdežto tvorec mysl se kerčí ustrašeně v koutě tady. Počítat tě dokonalou sugesci dovezd až sem. Bylo to docela zbytečné, ale chvíli jsem, aby ses ještě pobavil.

Nepřemýšlej o tom, jak se z toho dostal a pěkně se probudil doma v křesle. To by někdo mohl odvrátit tvorec oči od obrazovky - nebo by počítal muzel vyslat speciální impuls."

Hlas se zasmál.

"A vzhledem k tomu, že je tvorec tělo v křesle bezvládí, ty ses jistě v pokoji zamkl, a takže tvoje cesta sem trvala ve skutečnosti nečelých pět minut, nepokládám za pravděpodobné, že by s tebou někdo pocházel."

"A co moje žena," napadlo Daxtona. "Moje Joan... Ta by snad mohla..."

"A jestli si myslíš, že by to mohla udělat tvorec žena," pokračoval hlas, "tak uváž, jak často chodí v poslední době na nákupy, ke kadeřníkovi a na návštěvy k přítelkyním. To víš, od té doby, co mě, ubohého širokota, od vás vypnali, a já si muzel najít byt na druhé straně města, nemůžeme se s Joan scházet tak pobohdne jako dřív. Ach, když si vzpomenu, jak jsem se s ní jednou pomíval na manželské posteli, když ty jsi chrápal opilý hned vedle...", zasmil se hlas.

"Dost!" vykřikl Daxton skřípaje zuby. Vykořítl na nohy a snažil se vypárat, odkud hlas vychází.

"A ted' se dostaneme ke zlatému břebnu mých významů," pronášel hlas slavnostně.

"Vysluž k tvému mozku prostřednictvím obrazovky signál. Podle mých předpokladů by měl způsobit větší rozsáhlé změny u jedé kůže mozkovou."

"Bože, to ne...", zašeptal Daxton.

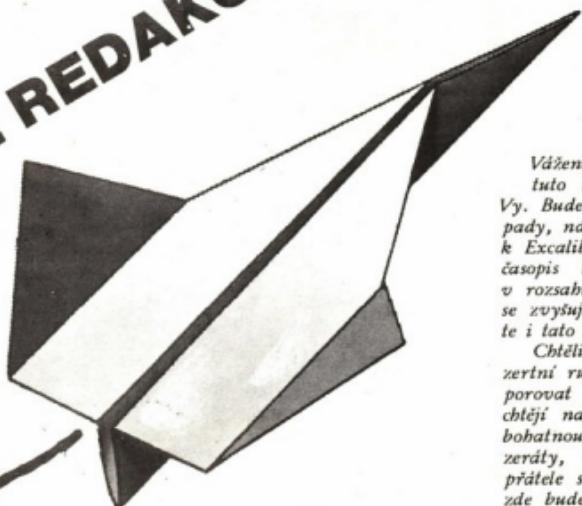
"Bohužel jsem si to nemohl prakticky ověřit. Přinejhorším se ztráza probudit - demenční. Ale daleko spíš se při svém chatrném zdraví..."

Mucírnou se rozlehl pronikavý výkřik.

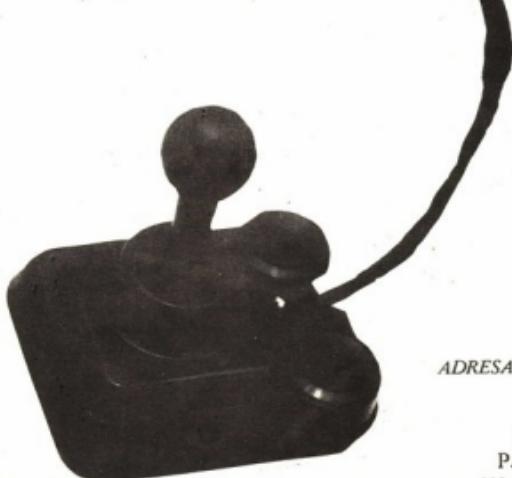
Tělo v křesle se prudce vzepjalo - a skleslo.

"... už neprobudis" dodal hlas se smíchem.

Z REDAKCE



DO REDAKCE



ADRESA NAŠÍ REDAKCE:

PCP  
Excalibur  
P.O.Box 414  
111 21 Praha 1.

Vážení přátele,  
tuto stranu budete psát hlavně  
Vý. Budeme zde otiskovat Vaše ná-  
pady, náměty, připomínky i kritiku  
k Excaliburu. Každý dobrý západní  
časopis má tuto rubriku alespoň  
v rozsahu dvou stran. Doufáme, že  
se zvysujícím počtem čtenářů poro-  
te i tato strana.

Chceli bychom také otevřít in-  
zertní rubriku, nebudeme však pod-  
porovat softwarové piráty, kteří  
chtejí na nelegálním kopírování ber-  
bohatnout. Rádi však otiskneme in-  
zertáty, ve kterých budete hledat  
přátele s podobným komíkem. Dále  
zde budeme otiskovat i krátké klu-  
bové zprávy či jiné informace, tý-  
kající se počítačové zábavy.

Jesl̄ jedno dobré mírněná rada:  
možná, že s našim prvním číslem  
jste tak spokojeni, že si koupíte  
i druhé. Nelze však spolebat, že ta  
prodejna nebo ten kamelot, kde jste  
koupili toto číslo, bude mít druhé.

Proto neváhejte a předplatte  
si ho. Instrukce najdete na zadní  
straně v reklamě firmy PCP. Exca-  
libur totiž do čísla 3 bude vycházet  
jen ve velmi omezeném nákladu.  
Snadno se Vám může stát, že Vám  
jedno z prvních čísel bude chybět  
celého ročníku.

P.S. Samozřejmě rádi otiskneme  
v rubrice Jak dál? každý dobrý po-  
pis nebo plánek. Jistě jste již řadu  
her dobráli a tak pro Vás bude  
hračkovou sednout si a napsat nebo  
nakreslit něco, čím byste potěšili  
i druhé. Uverejněné příspěvky samo-  
zřejmě budeme honorovat.

Lukáš "Luke" Ladra



## Co najdete v únorovém Excaliburu

### Testy a recenze:

- Tip roku: Lemmings - nový hit Psygnosis na obzoru!
- The Lost Patrol - dobrdružství z vietnamského pralesa, které uvoľní příznivci jak strategických, tak akčních her
- F19 - Stealth - neviditelný bombardáš bude letat nejen nad hříkem, ale i v Excaliburu
- Winter Games/Beach Volley - trochu sportu na počítači
- Xenon Megablast - něco pro elitní střelec
- Shadow of the Beast - opět výborný Psygnosis - příběh Příšery se začíná...
- a nejméně dalších 10 her

### Jak dál:

- ještě páč slov o Millennium 2.2
- dokončení Retaliatoru
- Maniac Mansion - kompletní návod
- 2 plánky pro 8-bitý - překoupení Excaliburu
- Pokemania - Tipy & Triky
- a ještě další hry a návody v Excaliburu 2.

Vyjde poslední týden v únoru.

# LITERATURA

1

PLATÍ OD 16.1.91

Nabídka a ceník firmy  
PCP

# PRO VÁS

**Excalibur (Ex)** - Měsíčník s popisy, návody a hodnocením her na všechny u nás rozšířené počítače. Nechybí ani různé typy a triky, novinky i reportáže. Původně příloha PCP začíná tedy Excalibur vzhledem k velkému zájmu čtenářů vychází samostatně v rozsahu zatím 32 stran a stojí jen 18 Kčs. Předplatné na číslo 2-6/91 činí 90 Kčs.

**Amiga Magazin (AM)** - dlouho očekávaný specializovaný měsíčník pro uživatele počítače Amiga se objeví na našem trhu na počátku února letošního roku! Obsah AM se ne náhodou podobá známému časopisu od firmy Mark & Technik, redakce respektuje specifické č. podmínky. Rozsah prvního čísla AM je 32 stran A4. Cena 28 Kčs je oproti 7 DM za jeho "velkého bratra" nesrovnatelně nízká. Předplatné AM 1-6/91 je 168 Kčs.

**Popular Computer Magazin (PCM)** - Měsíčník, zabývající se výpočetní technikou. Časopis obsahuje články, recenze, reportáže, testy, porovnání hardware i software aj. Minimální rozsah časopisu je 32 stran a bude se rozištřovat. Lorňské problémy s PCM jsou překonané a PCM začíná vycházet pravidelně. V tomto roce vyjde 12 čísel. Přílohy PCM jsou: PC Computer Magazin, ST Magazin a 8 bit Computer Magazin. PCM stojí jen 10,- Kčs. Předplatné na číslo 1-12/91 činí 120 Kčs.

**Počítačové noviny (PN)** - 14-deník, ve kterém najdete novinky, reportáže, recenze, odpovědi na otázky čtenářů aj. Rozsah novin je zatím 4 strany a cena 2,50 Kčs. Předplatné na prvních 24 čísel je pouhých 60 Kčs.

**Osobní počítače (OP)** - publikace, ve které najdete informace o počítačích Atari ST(FM)-STE, Amiga 500/2000/3000, IBM PC kompatibilní, Archimedes. Dále jejich ceny, slovník základních pojmu, dozvěd se něco o sedém dovozu. Začátečníkům a uživatelům 8 bit. počítačů povídaj, jak si vybral vhodný počítač. Zatím jediná publikace tohoto druhu v ČSFR. Rozsah 32 stran, cena 20 Kčs. Posledních 1000 kusů. Expedici provádí přímo PCP.



box 414  
111 21 Praha 1

Amiga Magazin

## BOJÍTE SE INFLACE?

PTÁTE SE, JAK INVESTOVAT PENÍZE?

Uložit do banky?

Koupit valuty?

Nakoupit kazíci se zboží?

Ano, to je možné.

Nabízíme Vám však tuž možnost:

**PŘEDPLATĚTE SI  
LITERATURU FIRMY PCP!**

SOUČASNÉ CENY JSOU NÍZKÉ,  
BUDOUCI MOHOU BÝT VYŠÍ.

**CENOVÝ ROZDÍL –  
TO JE VÁŠ ZISK!**

Firma PCP dbá o to, aby předplatitele byly zvýhodnění před oslatními čtenáři. Kromě takové samozřejmosti, jakou je poštovné zdarma, zavedla slevy pro předplatitele. První předplatitele PCM měli slevu 20 % z ceny, kdo zaplatil 120 Kčs, měl dokonce nárok na PCM a PN. V současné ekonomické situaci, kdy sloupují ceny snad všechno a přiznázaná inflace je asi 20 – 30 %, je pro naši firmu zcela nejninosné poskytovat novým předplatitele slevy. Nádile je mimoriadne výhodné si literaturu PCP předplatit: FIRMA PCP ZARUČUJE VŠEM PŘEDPLATITELŮM, že NEBUDE MĚNIT CENY SE ZPĚTNOU PLATNOSTÍ, tj. kdo si předplatí 12 čísel PCM po 10 Kčs, dostane 12 čísel PCM, i kdyby mezičím PCM zdražilo na 20 Kčs. Tyto předplatitelské ceny platí k 16.1. 1991. Kdo zavádě s plátkou, může se mu přiblížit, že ceny sloupenou a zaplatit více.

## Jak si předplatit žádané tituly?

K tomuto číslu Excaliburu příkládáme speciální nabídku pro uživatele počítače Amiga a složenku, která slouží i jako objednávka. Pokud máte zájem o odběr nabízených titulů, uhrádejte příslušnou finanční částku prostřednictvím této složenky. POZOR! Nezapomeňte vyznačit ve zprávě pro příjemce, kolik a za co platíte. Další složenky Vám zašle na požádání firma DUPRESS.

**OBJEDNÁVKY PŘEDPLATNÉHO  
A EXPEDICI PRO PŘEDPLATITELE ZAJIŠŤUJE  
DUPRESS, PODOLSKÁ 110, 147 00, PRAHA 4.**

Informujte, prosím, své přátele a známé o nabídce naší firmy.

VÝHRADNÍ DISTRIBUTOR VÝROBKŮ FIRMY PCP PRO ČSFR

Vám nabízí možnost velice slušného výdělku,

když se stanete prodejcí nebo distributory literatury firmy PCP.

Pro informace píšte na adresu výhradního distributora výrobků firmy PCP pro ČSFR:

Marek Nachtigall, Plojharova 7, 162 00, Praha 6.