

# EXCALIBUR

PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL • Engine II • Sega • Nintendo

29 Kč

## MIGHT AND MAGIC

ULTIMIA UNDERWORLD

SHADOW OF THE COMET



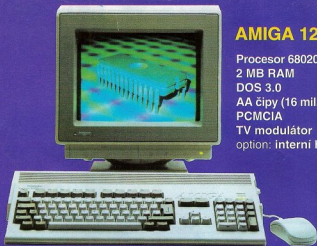
BODY BLOWS

### SPACE QUEST V



### CHAOS ENGINE

### DUNE II



## AMIGA 1200

Procesor 68020/14 MHz  
2 MB RAM  
DOS 3.0  
AA čipy (16 mil. barev)  
PCMCIA  
TV modulátor  
option: interní HD

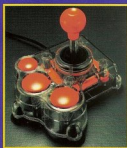
AMIGA 500  
AMIGA 500 PLUS  
AMIGA 600 a 600 HD 30 MB  
AMIGA 1200  
FLOPPY PRO AMIGU  
TV MODULÁTOR A 520  
MONITOR A 1084S COLOR STEREO  
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU



C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ  
C 64 GAME SET  
FLOPPY 1541 II  
DATARECORDER 1530  
MYŠ PRO C 64  
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET  
TISKÁRNA MPS 1230  
HRA NA DISKETĚ PRO C64

**Široký výběr joystiků firmy QUICKJOY pro všechny druhy počítačů**

SV 119 Junior  
SV 122 II Quickjoy  
SV 123 III Supercharger  
SV 125 V Superboard  
SV 133 Megastar  
SV 201 M5 pro IBM PC  
SV 202 M6 analog pro XT/AT  
Celkem dodáváme 20 typů.



## MS-DOS emulátory

pro Amigu 500:  
ATonce 286/8 MHz  
ATonce 286/16 MHz  
pro Amigu 2000-4000:  
Approx 386SX/25 MHz  
**ZA BEZKONKURENČNÍ CENY**

[www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)

# PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.  
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA  
Autorizovaný distributor firmy



Commodore

DODÁVÁME CELÝ  
VÝROBNÍ PROGRAM  
FIRMY



VČETNĚ ŘADY  
PC PROFI-LINE  
(100% KOMPATIBILITA  
S IBM)

INFORMUJTE SE  
O POSKYTOVANÝCH  
SLEVÁCH  
PRO PRODEJCE  
A DEALERY

### PRODEJNA:

Sofijské nám.  
Praha 4  
tel: (02) 4018080

### PRODEJNA:

Jindřišská 27  
Praha 1  
tel.: (02) 220645  
fax: (02) 220645

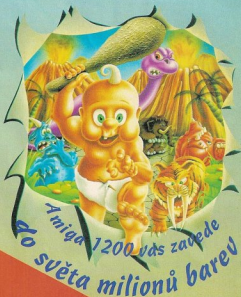
### INFORMACE:

Jindřišská 27  
Praha 1  
tel.: (02) 220645  
fax: (02) 220645

### OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street  
Washington DC 20009  
U.S.A.

tel. 001-202-2231066



## NEJNIŽŠÍ CENY!!!

**Ceny včetně DPH**

**Od 15. 5. další slevy**

<b>Commodore 64</b> 8 bit, 64 KB.....	<b>3.250,- Kč</b>
<b>Amiga 500</b> 16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš.....	<b>10.290,- Kč</b>
<b>Amiga 600</b> 16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš.....	<b>10.290,- Kč</b>
<b>Amiga 1200</b> 32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš ..	<b>17.990,- Kč</b>
<b>Amiga CDTV</b> 1 MB, FDD 3,5", CD ROM, myš, klávesnice .....	<b>12.990,- Kč</b>
<b>Monitor 1084 S</b> barevný stereo monitor.....	<b>9.850,- Kč</b>
<b>Diskety 3,5 DD</b> .....	<b>149,- Kč</b>
<b>Diskety 3,5 HD</b> .....	<b>235,- Kč</b>
<b>BASF 5,25 DD</b> extra BASF.....	<b>75,- Kč</b>

### Joysticky:

**SV 119 až SV 227.....od 148,- Kč**  
(atd.) + mnoho doplňků

**při nákupu nad 6 000,- Kč joystick nebo diskety  
ZDARMA**

**1 rok záruka**

**Obchodníkům výrazné slevy!!!**

**Zboží zasíláme na dobírku a též si jej můžete vyzvednout  
v naší prodejně v Praze.**

# HITPARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače.

PC

- (8) ALONE IN THE DARK, Infogrames, (EX 12, 15)
- INDIANA JONES IV, Lucasfilm Games, (EX 12)
- B-17 FLYING FORTRESS, Microprose, (EX 16)
- (10) HERO'S QUEST III, Sierra-on-line, (EX 13, 14)
- WOLFENSTEIN 3D, ID Software
- GODS, Bitmap Brothers, (EX 8)
- EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX 13, 14, 15)
- MONKEY ISLAND II, Lucasfilm Games (EX 12)
- SPACE QUEST V, Sierra-on-line, (EX 17)
- DUNE II, Virgin Games, (EX 16)

AMIGA

- (1) PROJECT X, Team 17, (EX 13)
- (10) FLASHBACK, Dalphine Software, (EX 16)
- (6) PINBALL DREAMS, Digital Illusions (EX 12)
- (5) POPULOUS II, Bullfrog, (EX 11, 13)
- LIONHEART, Thalion, (EX 16)
- BLACK CRYPT, Electronic Arts, (EX 12, 15, 16)
- EYE OF THE BEHOLDER II, SSI, (EX 13, 14)
- PINBALL FANTASIES, Digital Illusions
- LEMMINGS II, Psygnosis, (EX 16)
- SLEEPWALKER, Ocean, (EX 16)

ATARI ST

- (1) POWERMONGER, Bullfrog, (EX 3)
- (5) EPIC, Ocean, (EX 13)
- (10) PACIFIC ISLANDS, Empire, (EX 13)
- (8) RAILROAD TYCOON, Microprose, (EX 8)
- (5) FORMULA ONE GRAND PRIX, Microprose, (EX 12)
- LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX 13)
- VROOM, UBI Soft
- GOBLIINS II, Tomahawk, (EX 16)
- ANOTHER WORLD, Dalphine Software
- LOTUS E.T.C., Gremlin, (EX 1)

ATARI XL

- (1) MISJA, Avalon, (EX 12)
- (7) KARATEKA, Broderbund
- (3) FRED, Avalon
- (2) DRACONUS, Cognito
- (6) ZYBEX, Zeppelin
- (8) ACE OF ACES, Accolade, (EX 13)
- TOMAHAWK, Digital Integration
- SOLO FLIGHT, Microprose
- (4) LASERMANIA, Avalon
- EIDOLON, Lucasfilm

C-64

- (1) LAST NINJA III, System 3
- (4) ELVIRA, Accolade, (EX 13)
- IRON LORD, UBI SOFT
- TEST DRIVE II, Accolade
- TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 6)
- PIRATES, Microprose
- (10) CASTLE MASTER, Incentive, (EX 9)
- ELITE, Firebird, (EX 1)
- LOTUS E.T.C., Gremlin, (EX 1)
- ACE, Cascade Games, (EX 13)

SINCLAIR

- SPACE CRUSADE, Gremlin, (EX 13)
- (10) ROBOCOP 3, Ocean, (EX 11)
- ADDAMS FAMILY, Ocean, (EX 11)
- HEROQUEST, Gremlin
- SUPERCARS, Gremlin, (EX 11)
- (7) MYTH, System 3
- SWITCHBLADE, Gremlin, (EX 16)
- (8) TURRICAN, Rainbow Arts, (EX 5)
- (10) ROBOCOP, Ocean
- DIZZY V, Code Masters

ENGINE II

- NINJA SPIRIT
- LEGEND OF HERO, (EX 16)
- GUNHED, (EX 17)
- FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
- TIGER MISSION, (EX 17)
- DEVIL'S CRASH, (EX 16)
- THE FINAL LAP, (EX 16)
- THE LOST SUNHEART, (EX 16)
- DIN DON, (EX 17)
- PC GENGINE II, (EX 17)

SEGA

- SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
- SUPER HANG-ON
- SUPER THUNDER BLADE
- NHLPA HOCKEY, (EX 16)
- RISKY WOODS
- GALAHAD
- SWORD OF VERMILLION,
- SHINOBI
- SONIC 2
- STREETS OF RAGE 2

NINTENDO

- STREET FIGHTER 2
- SUPER MARIO BROS
- SUPER SOCCER
- DUCK TALES
- LITTLE NEMO
- CONTRA
- ADVENTURE ISLAND 2
- ROBOCOP
- DOUBLE DRAGON
- NINJA DRAGON

EXCALIBUR

- (2) DUNE II, Virgin, (EX 16, 17)
- SPACE QUEST V, Sierra-on-line, (EX 17)
- CHAOS ENGINE, Bitmap Brothers, (EX 17)
- (9) LIONHEART, Thalion, (EX 16)
- SHADOW OF THE COMET, Infogrames, (EX 17)
- WIZARDRY VII, Sirtech, (EX 15)
- LEGENDS OF VALOUR, US Gold, (EX 16, 17)
- VEIL OF DARKNESS, SSI, (EX 16, 17)
- X-WING, Lucasfilm
- BODY BLOWS, Team 17, (EX 17)

## EXCALIBUR KUPUJETE, ALE CO TO?

EXCALIBUR je nyní k dostání na více místech, než v minulosti. Náklad dosáhl 25.000 výtisků, od našich distributorů se vrací jen malá část. Váš zájem o EXCALIBUR nás těší. Ale... Vy kamelotovi zaplatíte, ale my často od distribučních firem peníze nedostaneme. Snad někdy zaplatí, kdo ví... Soukromé distribuční firmy mají v oblasti svého působení monopol, takže si určují podmínky podle toho, jak jim to nejvíce vyhovuje. Ovšem to můžou trpět jen velká mezinárodní vydavatelství, která jsou dostatečně kapitálově zajištěna. PCP je však malé soukromé české vydavatelství, které si prostě nemůže dovolit neplatit tiskárny a nechávat peníze distribučním firmám. „Ve vzduchu“ je množství peněz, se kterými nemůžeme manipulovat. Tím by mohla být ohrožena funkčnost našeho vydavatelství, zejména tištění dalších čísel EXCALIBURU. Proto jsme se rozhodli, že nebudeme dodávat EXCALIBUR tomu, kdo neplatí. Může se proto stát, že další číslo již na svém obvyklém místě nenajdete a je dost pravděpodobné, že nebude ani v blízkém okolí. Nejlepším řešením je EXCALIBUR si předplatit přímo u nás, neboť tím se vyhneme zbytečným a někdy neplatícím mezičlánkům. Pokud byste však neměli z jakéhokoliv důvodu chuť si EXCALIBUR předplatit, snad ho seženete u firem, kam dodávat nadále budeme. S určitostí to bude PNS (zatím naše nejlepší kamelotská a stánková firma) a počítačové prodejny, kam dodávají naši spolehliví distributoři STRON, JRC a další. Takže: nemusíte se obávat, že EXCALIBUR nebude nikde k sehnání, ale nemusíte mít vždycky štěstí.

Pokud jste si již EXCALIBUR předplatili, jsou Vám určeny tyto následující řádky. Jak jsme již psali v minulých číslech, veškerá administrativa předplatného přešla zcela na naši firmu a proto rekonstruujeme databázi předplatitelů. Všechny letošní i část loňských předplatitelů jsme již zaevidovali a nyní pracujeme na předplatitelích z první části roku 1992. Snažíme se, abychom všechno stihli do vydání EXCALIBURU číslo 18. Během pořizování dat se občas vyskytnou některé nejasnosti, např. neoznačené útržky složenek, ze kterých nemůžeme zjistit, o jakou platbu se jednalo. Příklad proto vyplňte složenky pečlivě a pište čitelně! Také nám posíláte množství dopisů, které čteme a prověřujeme, ale nejsme schopni na všechny individuálně odpovídat. V našem zájmu i profesionální ctí je mít předplatitelskou službu 100% fungující a proto se nadále v případě jakýchkoliv nejasností písemně obračejte na P.O.Box 414, 111 21, Praha 1 nebo můžete volat na tel. 02/803245-8 linka 29. V obou případech Vás prosíme o stručnost, abychom neblokovali ostatní čtenáře.

## EXCALIBUR přímo k Vám!

Excalibur od čísla 7 až po 17 nebo ještě nevyšlá čísla si můžete zajistit přímo od vydavatele za příznivou cenu 24 Kč. Při současné prodejní ceně Excaliburu 29 Kč tím ušetříte 5 Kč a získáte jistotu, že Excalibur bude Váš. Není to vůbec složité. Stačí na složenku typu C napsat adresáta: PCP - Excalibur, Box 414, 111 21 Praha 1, ČITELNĚ vyplnit odesílatele (včetně PSČ), na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně napsat jaká čísla si předplácíte, vynásobit jejich počet cenou 24 Kč a sečíst. Můžete si současně předplatit stará i nová čísla (maximálně 12 nových čísel). Příklad: „Ex 11, 14, 15, 16 = 4 x 24 = 96 Kč“ nebo „od Ex 18 dvanáct čísel = 12 x 24 = 288 Kč.“ Pak budete dostávat Excalibur poštou na Vámi uvedenou adresu a odpadnou problémy s jeho sháněním. Navíc budeme Excalibur odesílat o několik dní dříve, než bude v prodeji. Ještě více výhodné je tzv. DOUBLE, kdy zaplatíte za jedno číslo pouhých 20 Kč a budete dostávat současně dvě stejná čísla Excaliburu - jedno pro kamaráda nebo kolegu či manželku a druhé pro Vás. Příklady: „Double Ex 9, 14 a 15 = 6 x 20 = 120 Kč“ nebo „double Ex 6, 8, 12, 18 - 23 = 18 x 20 = 360 Kč“.

Co najdete na štítku s adresou?

- Číslo Excaliburů, která jsou v zásilce
- Nové evidenční číslo předplatitele (používejte při dalším styku)
- Výši Vašeho konta pro předplatné (při menší částce než 50,- Kč přiložíme složenku)
- Vaši adresu

Prosíme Vás, abyste:

- Psali čitelně - zásilka jinak může dojít chybně!
- Připomínky, urgence, stížnosti atp. pište na korespondenční lístek (dopis).

PRE SLOVENSKÝCH ČITATELOV:

Bohužel s oddělením Slovenska nám vznikají problémy, které se negativně odrážejí v předplatném na Slovensko. Dodnes stál Excalibur 24 Kč pro jakéhokoliv předplatitele. Nyní je poštovné na Slovensko od 7 Kč nahoru, tudíž musíme od této chvíle pro nové předplatitele na Slovensku zvednout cenu na 29 Kč (u double 25 Kč). Předplatné lze uhradit bankovním převodem z Vaší banky na Slovensku na náš účet č. 411643/0300 (zašlete nám oznámení, co a kdy jste si objednali), nebo zaplacením složenkou z území České republiky. Směrodatná pro nás je celková suma v Kč, která přijde na náš účet. Je možné, že se předplatné pro Slovensko ještě bude měnit podle toho, jaké budou podmínky v obou republikách a vztahy mezi nimi.

## CENÍK INZERCE

Cena plochy:

- A4 - 12.000 Kč
- A5 - 6.000 Kč
- A6 - 3.000 Kč

## CENÍK DTP

- 16 stran.....39.500 Kč
  - 1 strana - komfortní.....4.500 Kč
  - 1 strana - složitá .....3.000 Kč
  - 1 strana - standard .....2.000 Kč
  - grafický návrh 1 strana .....2.500 Kč
- Ceny jsou za barevnou stránku včetně scannování, layoutu i osvitů na film.

Adresa: PCP, box 414, 111 21, Praha 1  
Tel. + Fax: 02/80 32 45 - 8, linka 29  
Tel. + Fax: 02/80 32 47-přímý-denně od 16<sup>00</sup> do 22<sup>00</sup> hod.(soboty, neděle celý den)

# BAF !!!

Jestliže ses, milý čtenáři, právě lekl, omlouváme se ti. Nemusíš se ale bát, nic zlého se ti nestane. Chceme jen upoutat tvoji pozornost a přimět tě k přečtení následujících řádků dříve, než nahlédneš do tohoto EXCALIBURU. A jestliže ses vylekat nenechal, přečti si článek stejně. Ostatně, když už jsi ho jednou začal číst, nepřestaneš přece v polovině!

Na následujících řádcích se my, tvoje redakce, pokusíme objasnit ti některé skutečnosti a vysvětlit naše názory. Budeš-li dostatečně pozorný, dostane se ti dokonce i omluva za naše nedostatky. Na tomto místě se snad již pravidelně budeme setkávat v každém čísle, abychom si vyřídili záležitosti čísel minulých a varovali tě před nástrahami čísel následujících. Takže směle do toho.

Až otočíš stránku, uvidíš nevidané věci. Ano, už zase něco nového. Proč už konečně jednou nenecháme tu tabulku hodnocení na pokoji? Proč ti nedovolíme zvyknout si na jeden způsob hodnocení a přicházíme s novými a novými změnami - hvězdičky, bodování, známkování, jiný tvar, jiné barvy a další zmatky a teď ještě tohle! Co to jen má znamenat? Proč to všechno? Kvůli tobě!!! Kvůli tobě, náš čtenáři, který čteš EXCALIBUR a ptáš se: „Proč dostala tahle hra tolik procent, když měla tyhle známky?“; „Co je to nápad?“; „Jak to, že má tohle málo a tohle hodně bodů?“; „Proč, jak, nač, zač, kde, kdy, v kolik, za kolik... (pardon, nechal jsem se unést)“. Tobě vycházíme vstříc a kvůli tobě a tvým dopisům měníme naše tabulky. Tentokrát je ale naše rozhodnutí definitivní a nezvratné. Způsob hodnocení her zůstane stejný, ať s děje co se děje. Věř nám, že jsme si s vymyšlením tohoto způsobu hodnocení dali opravdu hodně práce a mysleli jsme na všechno.

Abychom předešli dalším stížnostem, upozorňujeme tě, milý čtenáři předem, že v příštím čísle chystáme ještě další změny, ale nechtěli jsme tě tentokrát příliš vylekat. Současné slovní označení kategorií her, jejich hodnocení a parametry budou příště nahrazeny symbolickými ikonami a vzhled našich tabulek se také poněkud změní.

A teď zase něco úplně jiného. Omlouváme se za chybu v redakčním impressu na páté stránce EX16. Už je všechno uvedeno na pravou míru a vypadá to tak, jak má. Do šestnáctého čísla se ale vloudily ještě další chybičky, které musíme napravit:

-na straně 12 došlo k politování-

hodnému překlepu v tabulce hodnocení HISTORY LINE 1914-18. Správný údaj je 70% jako celkové hodnocení.

-autorem recenze LEMMINGS II na straně 15 je Lukáš Hanka, nikoli ANDREW. Lukášovi se tímto omlouváme. I tady může dojít k omylu.

-v těch podivných černých obdélnících na straně 21 měly být nápisy „DOPISY ČTENÁŘŮ“ a „GAME CENTRUM“. Vida jak je černobílý tisk záluďný.

-černobílé obrázky z FLASHBACKU na dvoustraně 22 a 23 nejsou chybou tisku! STUDIO 24, jež vytváří layout EXCALIBURU se vyjádřilo zhruba takto: „Na těch obrázcích stejně nebylo skoro nic vidět, tak jsme to zkusili zpracovat trochu umělecky...“. Bez komentáře.

-strana 27 je tragédií celého EXCALIBURU 16. Rozdíl mezi vzhledem mapy na počítači a vzhledem vytištěné mapy je obrovský. Proto jsme se rozhodli pro opětovné vydání všech map ve větším měřítku. ULTIMA si tu trochu pozornosti jistě zaslouží.

Tímto jsme snad definitivně uzavřeli záležitosti EXCALIBURU 16 a můžeme se pustit do tohoto čísla. Co vás tedy tentokrát čeká?

Vylosování soutěží firem DATART a A-B-Comp a.s., na které již řada z vás jistě netrpělivě čeká. Hitparáda, která se tentokrát rozrostla o domácí automaty, na které nám můžete stále posílat svoje hlasy a měnit aktuální pořadí.

V oddělení recenzí se podíváme na pár horkých novinek jako SHADOW OF THE COMET, BODY BLOWS či BATMAN RETURNS, ale nezapomeneme ani na starší a úspěšné tituly. Máme místo i pro osmibity, a tak si na své přijdou i majitelé menších počítačů.

Nemine vás ani povídání o domácích automatech a my se pokusíme o rozbor dalšího hracího automatu firmy SEGA, na který jsme se vás ptali v minulém kole SEGA soutěže - SEGA GAME GEAR.

Na vaše přání a četné dotazy také otiskujeme stránku SUPER-EXTRA-MEGA-COOL novinek, na které se můžete těšit v nejbližší době. Doufáme, že budete s naším výběrem spokojeni.

Snad vás potěší i opětovné a rozšířené vydání první části map na ULTIMU UNDERWORLD II. Někomu snad přijdou vhod návody na ECO QUEST II, LEGENDS OF VALOUR či VEIL OF DARKNESS.

A pokud s naší prací nebudete spokojeni, napište nám do rubriky DOPISY ČTENÁŘŮ, které budeme nadále (snad) věnovat již více místa než v číslech minulých.

A jestli se budete cítit osamělí, nešťastní a zakyslí, snad vám pomůže naše (již snad pravidelná) rubrika nazvaná poeticky „ČÍTY“.

Tak a první úvodník máme za sebou. Doufáme, že se vám toto číslo bude líbit a přejeme vám mnoho šťastných chvil s EXCALIBUREM, u počítače, ale hlavně v životě. Nezapomeňte, že nejen počítačem živ je člověk, a běžte se občas trochu proběhnout na vzduch. Až doběhnete zpátky, setkáme se v EXCALIBURU č.18.

Vaše Redakce

## RECENZE

Alien 3.....	7
Batman Returns.....	7
Chaos Engine.....	9
Shadow of the Comet.....	8
Lethal Weapon.....	6
Clouds of Xeen.....	7
Sabre Team.....	11
Spherical.....	6
Body Blows.....	10
Jonathan.....	10
Hudson Hawk.....	11
No Second Prize.....	11

## Super Engine II

Din Don.....	12
Tiger Pilot.....	12
Kung-Fu.....	12
Ninja Spirit.....	12
Gunhed.....	12
PC Gengine 2.....	12

## OSTATNÍ

Dopisy čtenářů.....	32
Game centrum.....	32
Novinky.....	16
Soutěž A-B-Comp.....	32
Soutěž DATART International.....	14

## NÁVODY

Dune.....	26
Dune II.....	27
Eco Quest II.....	21
Gateway.....	31
History Line.....	30
Laura Bow II.....	22
Legends of Valour.....	24-25
Ringworld.....	29
Spec Quest V.....	28
Ultima Underworld II (1. a 2. část).....	17-20
Veil of Darkness.....	23

## INZERCE

A-B-Comp, a.s.....	36
AMIGA INFO.....	34
Arcas.....	34
Datart International.....	15
Grada a.s.....	5
JRC.....	12
IDCS Praha s.r.o.....	34
PCP.....	26
PRINGTON.....	2
PRESTO.....	3
SINCO Photo s.r.o.....	34
Sunpronc.....	13
Vision.....	33
Řádková inzerce.....	30

## VIDEOHRY

Sega Game Gear.....	14
Shinobi.....	14

**Již dnes začněte šetřit na předprázdninové super dvojčíslo EXCALIBURU!!!  
Bude mít 68 stran!  
Přehled nejlepších her!  
Spousta skvělých návodů!**

## NÁŠ TIP

Počítačová prodejna Z-SERVIS, Dukelských Hrdinů 42, Praha 7, nabízí každému, kdo si u ní zakoupí EXCALIBUR, 5% slevu na zboží, které prodává. Prima nápad!

EXCALIBUR 17 © Popular Computer Publishing, 1993. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulíř (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Dan Farnbauer. GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: Studio 24 fy. PCP. TISK z dodaných předloh: Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991, MK ČR 5 204, MÍČ 47 129. ROZŠÍRUJE: PNS a soukromí distributoři, STRON, PC-INFO a JRC, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6, tel. 02/354979. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: PCP - EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v květnu 1993.

ODBORNÁ LITERATURA  
**GRADA**  
ŽÁDEJTE ZDARMA  
**KATALOG**  
více než 160 titulů!

## NOVINKY GRADA

**Za tajemstvím počítačových her**

Jedinečná kniha přináší souhrn u nás rozšířených počítačových her na počítačích IBM PC XT/AT!

**98,- COMMODORE 64**

Nepostradatelný a užitečný pomocník pro každého, kdo chce využít klady populárního počítače!

**190,-**

Grada a.s., Dlouhá 39, 110 00 Praha 1, tel: 02/ 231 57 77, 231 00 51, fax: 02/ 231 43 87





**Z**zzzz, BUM, PRÁSK, Whiiii, Pssssss, Pchhhhhhh, Bang, Ratatatata, HUUUUUU.....  
 Tak tohle byla krátká ukázka ze hry LETHAL WEAPON, kterou vytvořila softwarová firma OCEAN roku 1992 jako reakci a konečné shrnutí všech třech dílů veleúspěšné série filmů se stejným názvem (tzn. LETHAL WEAPON I, LETHAL WEAPON II a LETHAL WEAPON III - red.). Jak jste si již jistě všimli, půjde pravděpodobně o hru akční a zřejmě se zde bude také tak trochu střílet. Ano, hádáte správně. LETHAL WEAPON je akční střelečka od začátku do konce. Jak to ale vypadá ve skutečnosti?

Kdo čeká užší souvislosti a spojitosti s filmem, bude pravděpodobně zklamán; shodný je pouze název a postavy obou hrdinů - policistů. Děj se zde téměř zcela vytratil a hra je pouze střelečkou „na motivy“ a nikoli „podle“ filmu. To samo o sobě ještě nijak nesnižuje (ale bohužel ani nijak nezvyšuje) její kvalitu, ale nám konečně nejde o to srovnávat film s hrou. Jak tedy hra vypadá?  
 Jedná se o klasickou plošinovou střelečku. Hráč vyzbrojen pouze pistolí se vydává po spoustě úrovní plných padouchů. Cestou lze najít zásobníky do pistole, energii či speciální body. Nic neobvyklého. K dispozici jsou čtyři mise, jejichž poslání je vzdáleně inspirováno filmem; jednou vede cesta

do přístavního doku, kde se ukrývá skupina pašeráků, podruhé jsou to sebevražední fanatici v podzemí města, kteří hodlají vyhodit vše do povětří. Další mise nás zavede do skladiště, ve kterém únosci ukrývají důležitého svědka (je to údajně Leo Getz, jehož ve filmu hrál výborný Joe Pesci). Poslední policejní akce se odehrává v továrně na léčiva, kterou hodlají teroristé změnit na výrobu omamných látek. Po splnění všech těchto misí nás čeká ještě poslední, poněkud překvapující a potom slavný konec.

Potud je vše v pořádku. Nesmíme zapomenout na slušnou grafiku, plynulý scrolling, spous-

Odpověď je jednoduchá; LETHAL WEAPON totiž patří mezi hry „nehratelné“. Její obtížnost je tak neuvěřitelně vysoká, že se vám stěží podaří dokončit jedinou úroveň, natož celou hru. Nepomůže ani systém přístupových hesel. Ve chvíli, kdy se z každé strany sesype hromada padouchů s plamenomety, bazookami, pistolemi a puškami bývá skutečně horko a taková situace nastává téměř na každém kroku. Je rovněž s podivem, jaké mají autoři představy o světě; je sice výsadou každé „plošinkové“ střelečky používat nejrůznější výtahy, pohyblivé plošinky a podobné nesmysly, ale alespoň nepatrná

# LETHAL WEAPON

Název hry:	<b>Lethal Weapon</b>
Firma:	Ocean
Rok výroby:	1992
Typ hry:	střelečka
Na počítač:	Amiga, ST, C64, Sinclair
Originalita	30 xxxxxxx
Zábava	20 xxxxx
Prostředí	40 xxxxxxxxx
Grafika	75 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	70 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Effekty	55 xxxxxxxxxxxxx
<b>EXCALIBUR verdikt: 48*</b>	

tu rozmanitých úrovní a pěkně prokreslené postavičky zloduchů s nejrůznějšími zbraněmi. Zajímavostí je i možnost volby mezi postavou Martina Riggse (ve filmu Mel Gibson) a Rogera Murthauga (Danny Glover). Hudba se v každé úrovni mění, ale bohužel ji nelze vypnout, takže se po chvíli dokonale zprotiví. Po programátorské stránce je hra profesionálně zvládnuta a zcela odpovídá standardu ostatních produktů firmy OCEAN. Ani tady nelze nic vytknout. Je tady ale jeden

dávka reálného odhadu není na škodu. Že jsou na policejní stanici (poslední úroveň - kdo nevěří, ať tam běží a zkouší heslo ICCILP) výtahy, není nic neobvyklého. Nevadí ani, že nastupovat a vystupovat lze jen při krajním úsilí mohutným skokem s dábelským odrazem. Nechápu ale, že mezi dvěma sousedními kancelářemi je prázdný prostor vyplněn čtyřmi a více výtahy, které se velmi rychle pohybují. Přeskokování z jednoho do druhého vyžaduje ocelové nervy a klidnou povahu (když člověk spadne z posledního výtahu, začíná od začátku). Já vím, že policisté jsou tvrdí hoši, ale co je moc, to je moc!  
 To nejlepší nakonec. Po dokončení hry na vás čeká osm pěkných digitalizovaných obrázků z filmu. Protože jsme přesvědčeni o tom, že hra není možné dohrát bez tréninku, obrázky jsme pro vás ze hry „vytáhli“. Tyto obrázky jsou také tou jedinou hodnotou, o kterou přijdete, když hru LETHAL WEAPON nikdy nevidíte... ICE

**V** prvním kole čtenářské soutěže (EXCALIBUR 15) jsme po vás mimo jiné chtěli vyjmenovat alespoň deset počítačových her, ve kterých se vyskytuje drak. Otázka nebyla nijak obtížná a řada z vás na ni odpověděla správně (jak si ostatně můžete přečíst na jiném místě tohoto EXCALIBURU). Her s draky je skutečně nepřeberné množství, a tak není nic těžkého jich pár vyjmenovat. Veliký zájem o naši soutěž nás samozřejmě moc potěšil a doufáme, že stejně potěší i výherce tohoto kola. Udivila nás ale jiná věc; ani na jednom z korespondenčních lístků se neobjevilo jméno jedné vynikající hry, kterou vytvořila firma RAINBOW ARTS již v roce 1989. Hry, ve které se to jen hemží pavouky, duchy, skřety, čaroději ale hlavně - draky. Její název je SPHERICAL. Po chvíli nechápavého ticha jsme se ale v redakci chytli za hlavu. Ale ovšem, samozřejmě, všechno je jasné - vždyť jsme o hře SPHERICAL ještě nikdy v EXCALIBURU nepsali. Tento nedostatek musíme ale ihned napravit!!!  
 Popsat tuhle hru ale nebude nic tak jednoduchého. Pro názornost - představte si logicko-akční-adventure-fantasy-pohádku pro jednoho či dva hráče a víte jak SPHERICAL přibližně vypadá. Přibližně. Ale jak je to ve skutečnosti?

SPHERE znamená "koule", "sféra". Říká slovník. Koule je ale podivné těleso - pokud stojí na ideálně rovné ploše a je jí udělen základní impuls, může se velmi dlouho a vytrvale kutálet (při zanedbatelném tření pochopitelně) a řídit se neúprosnými zákony zemské gravitace. Říká fyzika. Pokud koule spadne dolů, není v jejích vlastních silách vykonat cestu zpět nahoru na původní úroveň, ze které spadla. Říká logika. Jedním ze způsobů, jak dopravit kouli na určené místo bez



# SPHERICAL

Název hry:	<b>Spherical</b>
Firma:	Rainbow Arts
Rok výroby:	1989
Typ hry:	logická
Na počítač:	Amiga, ST, PC, C64
Originalita	80 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Zábava	70 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	60 xxxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	55 xxxxxxxxxxxxx
Hudba	50 xxxxxxxxxxxxx
Effekty	35 xxxxxxxx
<b>EXCALIBUR verdikt: 58*</b>	

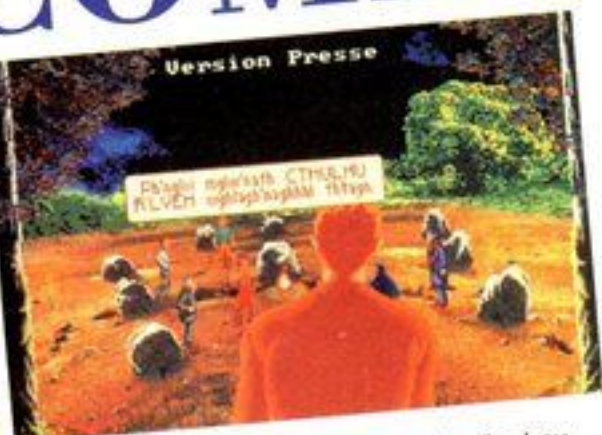
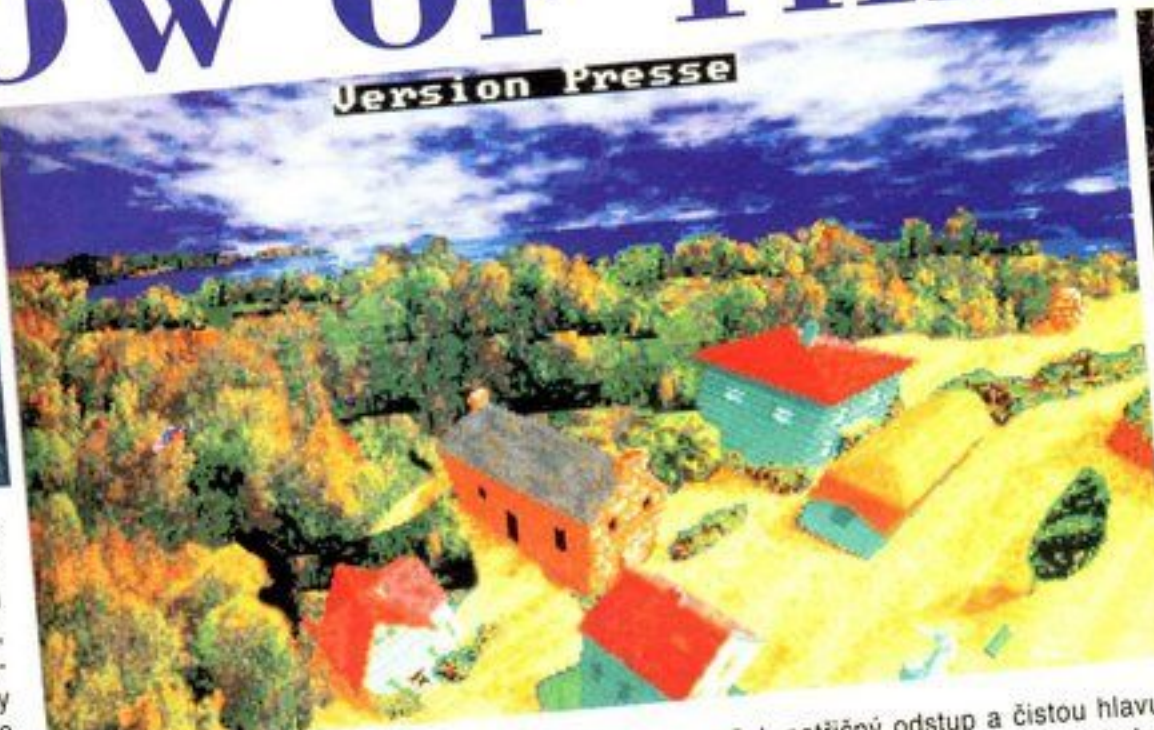
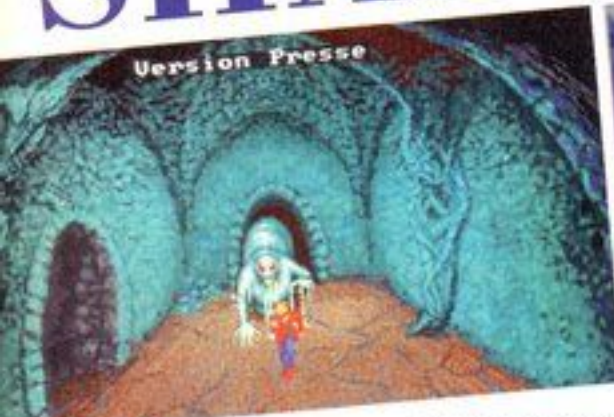
udělování dalších impulsů, je stavět jí do cesty překážky tak, aby se přesně podle zákonů gravitace dokutálela tam, kam je potřeba. Říkáji pravidla hry SPHERICAL a my se podle nich budeme muset řídit, jestliže si chceme trochu zahrát.  
 Pouhé stavění překážek by asi nebylo příliš zajímavé, a tak je děj hry zasazen do pohádkové laděné prostředí. S postavičkou čaroděje či druida (při hře dvou hráčů) se tak vydáváme po osmdesáti rozmanitých úrovních plných nejrůznějších pohádkových bytostí. Nejde jen o to dopravit magickou kouli na určené místo, ale i vyhnout se nástra-

hám a pastím, utíkat a bojovat s duchy či jinými strašidly a hlavně tohle všechno stihnout v požadovaném limitu. Magická koule je zpočátku udržována v klidu kouzlem, které ji nepustí ze svého silového sevření, ale za několik sekund kouzlo pomine a koule se vydává na svou pouť. To už ale musí být cesta připravena. K tomu slouží kouzlo, kterým je postavička vyzbrojena - během jediného okamžiku je možné zhmotnit kamenný kvádr, po kterém koule projede. Takovýchto kvádrů lze vytvořit neomezené množství a s jejich pomocí snadno regulovat pohyb koule. Ne všechno je ale tak jednoduché, jak se na první pohled zdá a v některých úrovních se zcela jistě pořádně zapotíte, než dokážete vůbec přijít na způsob řešení.  
 Každá desátá úroveň je navíc domovem speciální potvory, na kterou platí nejen bystrý rozum a rychlost, ale někdy i hrubá síla kouzelného štítu, který lze během hry najít v jedné z lahviček po úrovních roztroušených. Není bez zajímavosti, že varianta pro dva hráče se zcela liší od hry pro jednoho, a tak je i řešení problémů zcela odlišné.  
 SPHERICAL je roztomilou logickou hrou pro všechny milovníky pohádek, akčních her s nádechem adventure (sbírání kouzel). Propracovaná grafika se téměř neliší u zpracování na osmibitech a na šestnáctibitech (ano, SPHERICAL je opravdu i na osmibity a existuje dokonce kazetová verze!!!). Možnost výběru z několika hudebních skladeb podbarvujících hru zvýrazňuje pohádkovou atmosféru. Hra obsahuje systém přístupových hesel, takže se nemusíme pokaždé pachtit s celou hrou od začátku. Máte-li takovou možnost, rozhodně si SPHERICAL nenechte ujít. Kromě vynikající hry získáte i další cennou zkušenost - až se zase někdy budeme ptát na draky v hrách, budete znát o jednu hru navíc... ICE





# SHADOW OF THE COMET



Již po několik staletí je lidským zvykem sledovat průlet Halleyovy komety sluneční soustavou. Někdo objímá svou někdo si událost prožívá sám a je mu smutno, jiný leží v deliriu ve strouze u hospody a všechno je mu jedno. Jsou však i taci, ve kterých vyvolává průlet tělesa tak starodávného pocit bázně, mnohdy i děsu. Nepřejí si lásku a smír, ale hledají hlubiny pekel, ohofelě svraštelé tváře a lázně bolesti připravené pro padlé duše. Zvrhlými rituály volají na zem zaprášené demony a ďáblů. Jedním z lidí, kteří propadli podobným mýtickým bázňím, byl americký spisovatel H.P. Lovecraft. Během své krátké tvorby se stal legendou amerického horroru a stvořil mýtus kultu Cthulu vyprávějící o národu

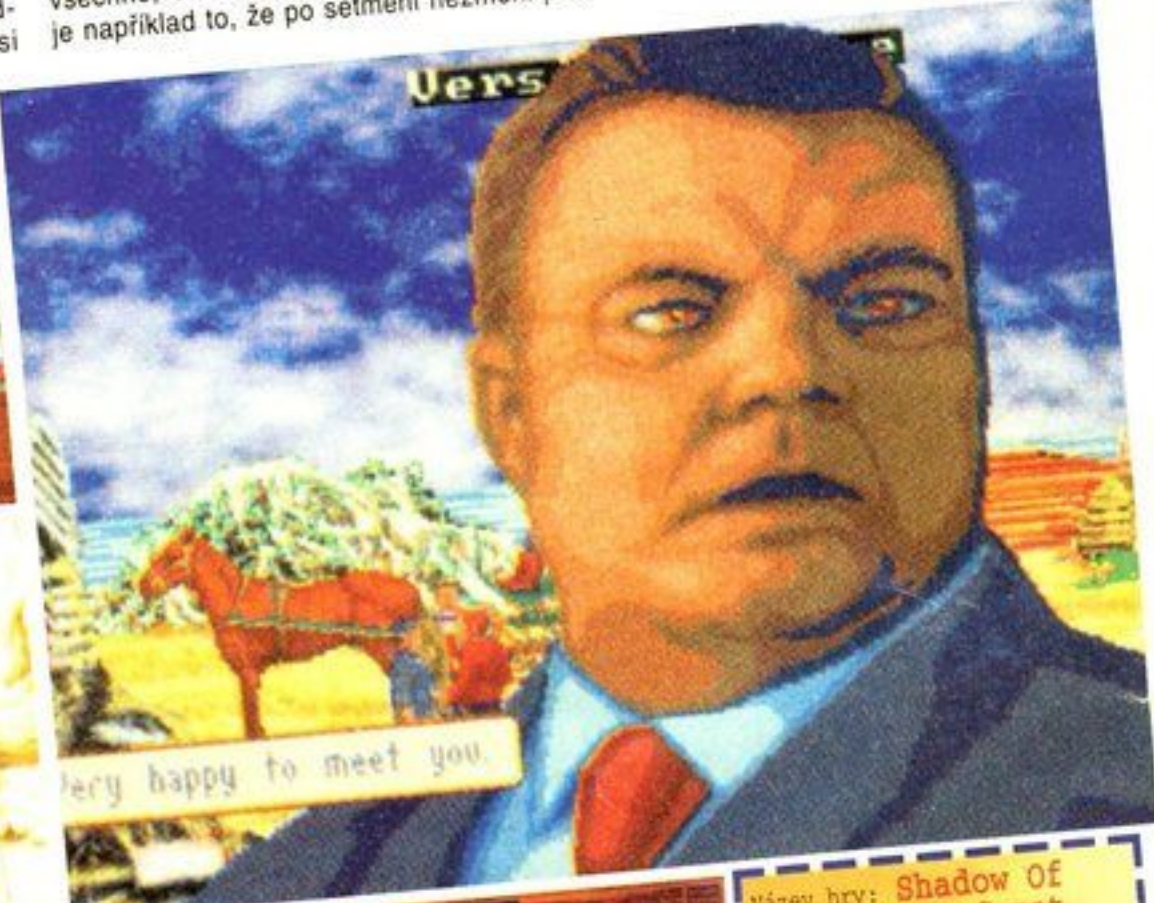
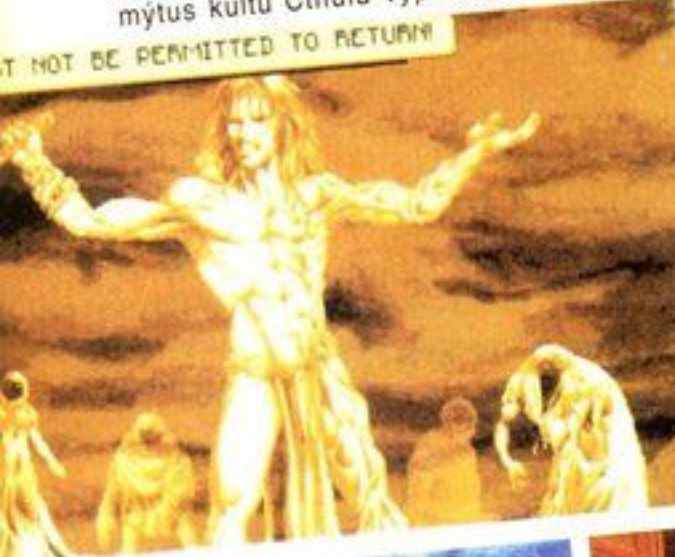
Prastarých, který po tisíciletí čeká skrytý v hlubinách Země na svou chvíli. Pro tento národ jsme my, lidé, jako mravenci čekající na odstranění a uvolnění místa čisté rase. Koničkem některých pomatenců je podle Lovecrafta národ Cthulu vzbudit a nastolit éru hrůzy. Softwarová firma INFOGRAMES tuto teorii rozvádí a lokalizuje seskupení těchto šilenců v zapomenutém městečku Illsmouth v Nové Anglii. Na místo posílá mladého vědce Johna Parkera, aby se po složitém pátrání dopracoval k samému jádru zdejšího kultu, zajistil patřičné důkazy a informoval okolní svět o černém dění. A to už jsme vlastně ve hře.

Vedoucí tohoto projektu Hubert Chardot byl již od malička posedlý Lovecraftovou tvorbou a touto hrou skládá velkému umělci patřičnou poctu. Hrajete-li Shadow of the Comet, máte pocit, jako byste četli další spisovatelovu povídku se vším, co k ní patří. Kostra děje je naprosto typická: mladý vědec pátrá po zlu v napo- hled panenské vesničky. Stává se svěd- kem nečekaných krutostí a hrůz, drží si

však patřičný odstup a čistou hlavu. Na rozdíl od původní tvorby však hra bohužel končí happy endem, což je asi jediný pořádný Chardotův úlet, jelikož spisovate- lovi hrdinové se se čtenáři loučili většinou mrtví nebo přinejmenším šílení. Atmosféra je však vystižena báječně, a to je velmi důležité. Navíc INFOGRAMES prokládají příběh dokonalými animacemi (Uff. - Red.). Animace jsou zpracované v Delfinovském stylu (tj. ve stylu firmy DELPHINE SOFTWARE) a připomínají hry FLASH- BACK a CRUISE FOR THE CORPS. Hudbou knížky také příliš neoslňovaly, avšak změť tónů ve hře občas nabádá hráče poohlédnout se po vysvobozujícím Music Off a poslouchat pouze zpívat sami. Vážně na úrovni je však grafické zpra- cování. Je to dobrá ukázka toho, co všech- no VGA systém dovede zobrazit. Autoři asi propadli jakési mánii a do detailu prokreslili všechno, co se dalo. Důkazem jejich vyžití je například to, že po setmění nezmění pro- středí hry pouze paletu barev, ale všechny obrázky jsou překresleny znovu. Novoanglická vesnička je podána v odpo- dající atmosféře a portrét každého jejího obyvatele uvidíte při interakci zvětšený přes celou obrazovku. Život obyvatel vesnice je reálný, každý se stará o svoje problémy, posedává na zápraží či na náměstí, chodí do lesa na dříví apod. Dalo by se říci klasic- ká adventura připomínající například LURE OF TEMPTRESS nebo HERO'S QUEST. Tímto se dostáváme k jádru věci. Nažhavte představivost a vybavte si libovolnou adven- turu, sedíte si pěkně před monitorem, kliká- te myší, idylka. Připraveni? Tak a teď si odmyslete myš i s interaktivním kurzorem. Na obrazovce není nic, čím byste mohli pohybovat. Přesně tohle nehezké překvape- ní na vás v SHADOW OF THE COMET čeká. Svého panáčka ovládáte pouze kurso- rem, věci sbíráte tlačítkem „G“, zkoumáte tlačítkem „L“, atd. Zkoumáte samozřejmě pouze ty věci, v jejichž bezprostřední blíz- kosti se ocitáte, je to velice nepohodlné, zdoluhavé (postavička chodí pomalu) a una- vující.

Trpělivi hráči jsou však odměněni grafi- kou, animací a patřičným napětím. Celkově vzato je STÍN KOMETY dobrá adventura. Výpadky v hudbě a v ovládání jsou dosta- tečně kompenzovány grafikou, atmosférou a dějem. Pro milovníky horroru povinnost.

ANDREW



Název hry:	Shadow Of the Comet
Firma:	Infogrames
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	640 KB, 8 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Originalita	74
Zábava	86
Prostředí	88
Grafika	90
Hudba	55
Efekty	70
<b>EXCALIBUR verdikt: 78%</b>	
Poznámka: Zesnulý Lovecraft byl blažením chrochtal.	





su. Zvířata i lidé se změnili v nepřítelně divoké stvůry. Následky se brzy projeví. Je nezbytně nutné ukončit řádění zběsilého stroje. Přišel čas pro malou, lokální válku. Na nebezpečnou akci se vydává dvojice ostřílených žoldáků schopných čehokoli. Jejich cesta k srdci Motoru chaosu bude zbržděna hromadami roztrhaných těl, potoky krve, do pochodu jim budou hrát ozvěny explozí a vzdálených detonací a nad tím vším se bude vznášet lehký závoj kulometné palby.



pracovná a právě trojrozměrné zpracování přidává hře neopakovatelnou atmosféru - představte si Cadavera s kulometem v ruce na perfektně scrollujícím pozadí a máte z 80% hotovou představu o CHAOS ENGINE.

Je zde ale další detail, který výrazně zvyšuje atmosféru a hrátelnost CHAOS ENGINE - cestou totiž nejde jen o likvidování potvor. Každá z postav má svoje vlastnosti jako rychlost, sílu či dovednost. V průběhu hry lze tyto



Tato hra s největší pravděpodobností nepadne do noty mírumilovným povahám a odpůrcům násilí. Máte-li ale v oblíbě perfektní akční střílečky, CHAOS ENGINE je tu pro vás. Zvolíte si dva ze šesti ostřílených žoldáků (při hře pro jednoho hráče je druhý bojovník řízen počítačem) a s nimi se ve čtyřech světech rozdělených do čtyř úrovní setkáte s hordami nepřátel, pastí a nástrah. Čeká vás cesta

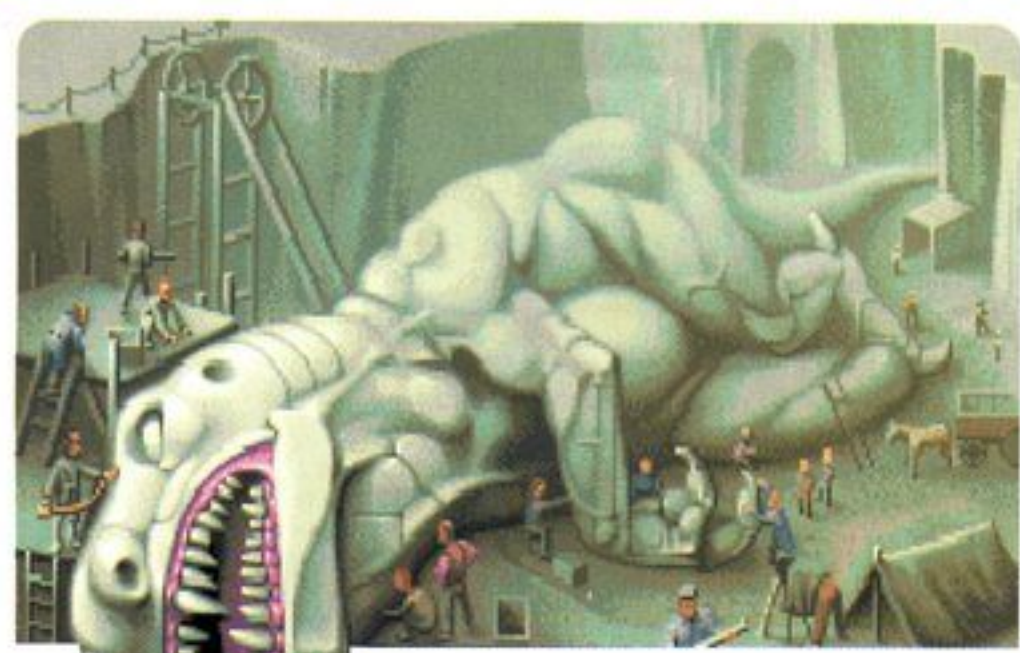


vlastnosti tréninkem vylepšovat a zdokonalovat. Z pomalého bojovníka vyzbrojeného slabým kulometem může být na konci hry válečník rychlý jako blesk s arzenálem průměrného tanku. Záměrně uvádím „může“, protože všechno závisí na dovednostech hráče; vlastnosti lze vylepšovat za peníze, které jsou roztroušené po zemi či poztrácené zesnulými nepřáteli. Čím více peněz, tím lepší doved-



# CHAOS ENGINE

Ať žije BB (to není nový 1.máj, ale zkratka pro BITMAP BROTHERS)! Po dlouhé reklamní kampani a několika demo-verzích vzbuzujících netrpělivé očekávání je CHAOS ENGINE konečně na světě. BITMAP BROTHERS se tentokrát opravdu vytáhli a nás čeká perfektní podívaná a výborná zábava v podobě výtečné hry CHAOS ENGINE. BITMAP BROTHERS se u nás proslavili především svými hrami jako XENON II, SPEEDBALL, ale především CADAVER. A právě poslední z výše jmenovaných her jako by vzdáleně CHAOS ENGINE připomínala. Začneme ale od začátku...



nosti a lepší zbraně. Kromě střílných zbraní má každý bojovník k dispozici ještě speciální výstroj - dynamit, granáty, zápalné láhve, ale také mapu či lékárničku. Druh a počet speciálních zbraní závisí také na vlastnostech (na vlastnostech postav ve hře, nikoli na vlastnostech hráče) - bojovníci používající hrubou sílu mají speciální bojové zbraně, zatímco chytří a inteligentní používají nástroje na odpuzování či zmrazování příšer, lékárničky atd. Právě rozmanitost charakterů, rozdílnost zbraní a postupné zdokonalování dovedností činí z CHAOS ENGINE úžasně hrátelné a napínavé dobrodružství.

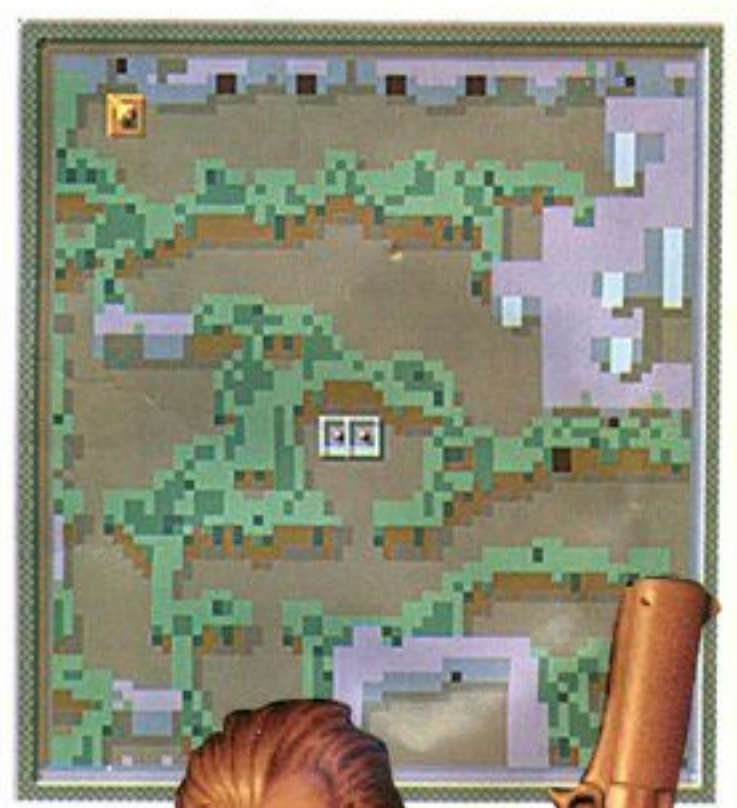


Někdy v posledním století prováděl jistý vědec pokusy s časoprostorem. Sestrojil tak podivný stroj - Chaos engine (lze přeložit jako „Motor chaosu“). Primitivní stroj se však svému tvůrci brzy vymkl z rukou a svou schopností ovládat kontinuitu času vytvořil nad krajinou závoj chaosu.

lesem, kde uslyšíte zurčení potůčků, zpěv cikád i bubláni bahenních pramenů. Osud vás zavane do dílny plné strojů, páry, potrubí. Probojujete se až do pevnosti plné hlubokých propastí a ohnivých jazyků, abyste se v poslední části prostříleli až k samotnému Motoru chaosu. Cestou se na vás sesype horda těch nejroztodivnějších potvor a příšer - od zmutovaných brouků a pavouků přes gigantické žáby, obří červy až po znetvořené lidi a vaše vlastní dvojníky.

Řeknete - obyčejná střílečka, jakých jsou stovky. Nenechte se zmást! CHAOS ENGINE je něco jiného než jen bezhlavé střelení po okolí. V úvodu jsem se zmínil o vzdálené podobnosti s hrou CADAVER. CADAVER je samozřejmě něco úplně jiného - adventure se sbíráním a používáním předmětů, chozením z místnosti do místnosti a rozhovory s ostatními postavami. Podobnost s CHAOS ENGINE je však ve zpracování. I tady sledujeme postavy v 3D zobrazení z mírného nadhledu. Okolí je perfektně pro-

Co více dodat? Snad jen připomenout vynikající grafiku, plynulý scrolling, perfektní hudbu a digitalizovanou řeč doprovázející celou hru. Copak vám tohle všechno ještě nestačí k tomu, abyste sedli k počítači, chytili joystick pevně do ruky a začali už konečně hrát CHAOS ENGINE? ICE



Název hry:	Chaos Engine
Firma:	Bitmap Brothers
Rok výroby:	1992/93
Typ hry:	střílečka
Na počítač:	Amiga
Originalita	75
Zábava	80
Prostředí	80
Grafika	90
Rudba	80
Efekty	85
<b>EXCALIBUR verdikt: 81</b>	



**H**urá. STREET FIGHTER 3, vyřikání možná fanoušek pouličních bojů při pohledu na naše obrázky. Ale pozor! Chyba lávky. Hra není pokračováním hry STREET FIGHTER 2 firmy US GOLD, ale spíš jejím konkurentem a rivalem. TEAM 17 je u nás již celkem dobře znám svými fantastickými střilečkami jako ALIEN BREED či PROJECT-X či ASSASIN. Tentokrát se ale hoši od TEAMu pustili do čistě „mlátičky“ a na nás je, abychom posoudili úspěšnost tohoto nápadu. Úvodem ještě připomeňme, že TEAM 17 se nijak neopájí sny o své vlastní originalitě - myšlenka i způsob bojů je zcela převzata se STREET FIGHTERa 2 a TEAM 17 dává dokonce najevo, že se snaží svého „předchůdce“

přinesou trochu překvapení a nový nápad - finální bojovník jménem Max má jednu zvláštní vlastnost - je to robot. Pokud se nám podaří porazit Maxe, máme před sebou ještě souboj s robotem T17 (nikoli nepodobným Arnoldovu Terminátorovi. Tady je jméno robota ale odvozeno od názvu TEAM 17...) a teprve potom nás čeká sladký odpočinek.

Každá z postav má kromě série úderů a kopů ještě několik speciálních pohybů, stejně jako u SF2. Někdo střílí ohnivé koule, jiný se mění v tornádo, další svou vahou vyvolá lokální zemětřesení atd. Postava je řízena jedním joystickem, a tak zde není bohužel taková škála pohybů jako u SF2. Pohyb joysticku vyvolá

vyšokého domu někdo lomcuje s klikou, v ruské laboratoři jsou v obrovských nádobách uvězněni lidé. V provedení nechává BODY BLOWS SF2 daleko za sebou (pro pořádek uvedme, že hodnotíme verzi pro AMIGU, SF2 na automatech a domácích konsolích zatím konkurenta nemá).

BODY BLOWS je ale hrou neuvěřitelně rychlou a obtížnou. Ne ani tak rychlostí animace, jako rychlostí vlastního boje. Pokud si nedáme dobrý pozor a nedokážeme dokonale zacházet s joystickem, nemáme šanci! Postavy řízené počítačem používají neustále obrovské množství speciálních pohybů, které jsou velmi, ale opravdu velmi účinné. Při hře jednoho hráče jsou síly naprosto nevyrovnané - boj holýma rukama proti Ninjovi s mečem není nic snadného a boj se závěrečným T17 je hotové peklo. Mlátit rukama a nohama do kovu je poměrně náročné a kromě toho - v paži T17 je zabudováno menší protitankové dělo a pár jeho zásahů stačí ke spokojené smrti. Hra pro dva hráče je však vynikající. Program dokonce umožňuje hru až osmi hráčů najednou ve formě turnaje. Tady zábava nezná hranic.

graficky dokonale a hudebně i po stránce efektů vynikající, i když velmi obtížná hra BODY BLOWS je zatím nejlepší akční bojovou hrou na domácích počítačích. SF2 je opravdu dobrá hra, ale BODY BLOWS je ještě o krůček vpředu. Nejste-li dost silní na to, abyste se pouštěli do pouličních bojů ve skutečném životě, zkuste si to alespoň v BODY BLOWS. Snad se to obejde bez zbytečných podlitin a zlomený joystick je přece jen lepší než zlomená ruka či noha... ICE



# BODY BLOWS

překonat. A jak to vlastně vypadá? Dějová linie vypadá přibližně takto: boj, boj, boj ..... a nakonec jeden opravdu tuhý boj. Tolik k myšlence děje. Samotná geniální myšlenka však nestačí k úspěchu, a tak se podívejme, jak vypadá vlastní hra. Stejně jako u SF2 (=STREET FIGHTER 2; viz EX.15) je tady hromada nejrůznějších bojovníků na různých místech světa. Na počátku hry pro jednoho hráče máme možnost zvolit jednoho ze čtyř zabíjáků a cesta po světových bojištích začíná. Podíváme se do Španělska na Costa Brava, do ruské laboratoře či do chrámu Shao-linu. Utkáme se s nejrůznějšími soupeři od bývalého boxera jménem Junior přes „křehkou“ dívku Marii až po Ninju či lamais-tického mnicha jménem Loray. Poslední souboje

pokaždé stejný pohyb postav na rozdíl od SF2, kdy počítač sám vybíral nevhodnější způsob útoku. I když je tento způsob přehlednější, z postav se tím tak trochu vytrácí život a stávají se spíše roboty než lidmi. Víc se snad o myšlence hry říci nedá.

Pokud jde o technické zpracování, je BODY BLOWS nesporně nejlepší z „bojových“ her na domácích počítačích všech dob! Úžasná rychlost animace, perfektně propracovaná grafika (jako ostatně v všech her TEAMu 17), dokonalý scrolling. Digitalizované zvuky, výkřiky, mluvené slovo, výtečná hudba - to všechno patří mezi kulis, které nás ujišťují o tom, že tohle je opravdu TEAM 17! Kromě perfektně propracovaných postav je tady ještě pozadí, které hříje barvami, pohybem a nápady. Zatímco na Costa Brava se prohánějí surfaři, v Shao-linu se modlí mniši a v nejvyšším poschodí

Sečteno a podtrženo:



Název hry:	Body Blows
Firma:	Team 17
Rok výroby:	1993
Typ hry:	bojová
Na počítač:	Amiga
Originalita	50
Zábava	90
Prostředí	60
Grafika	95
Hudba	90
Efekty	95
<b>EXCALIBUR verdikt: 80%</b>	

**J**ONATHAN je název a zároveň i jméno hlavního hrdiny nové adventure hry od firmy SOFTWARE 2000, která se po téměř dvouletém zpoždění konečně objevila na trhu. Za herní design není odpovědný nikdo jiný než Chris Fielding, který si udělal jméno oběma předchůdci JONATHANA, hrami „HOLIDAY MAKER“ a „MĚSTO LVŮ“. Na rozdíl od těchto dvou starších titulů, které byly tvořeny do detailu prokreslenou grafikou, jsou v JONATHANovi použity téměř výhradně digitalizované obrázky.

Děj hry nás zavádí do malebného městečka Kronstadt v dnešním Německu. Tam se stáhl do ústraní náš hrdina. Před jedenácti lety se mu totiž stala tragická nehoda - těžký truck mu přejel obě nohy. Lékařům se sice podařilo dát jeho nohy dohromady, ale od té doby je odkázan na invalidní vozík. Došlo však také k poškození funkce některých žláz. Výsledkem toho byl vznik jistých telekinetických schopností. Ty však časem téměř ztratil a místo nich zbyly jen ošklivé noční můry.

# JONATHAN

A právě v momentě, kdy se z jednoho takového strašného snu probouzí do reálného života, začíná samotná hra. Ptáte se proč reálného, protože již z obyčejného pokoje si můžete třeba zavolat na n ě k t e r ě z přibližně sta telefonních č í s e l

různé talismany, které by vám měly pomoci při kouzlení a řešení prapodivných záhad. Ve městě se totiž dějí nekalé věci. Jindy mírumilovně maloměšťané se najednou začínají navzájem zabíjet (vzal jsem ho po hlavě lopatou a slámou otřel, aby krev netekla - Red). Zvyšuje se také procento sebevražd. V tom všem mají prsty zlé moci z keltských časů. Tíží duše těchto ubohých lidí a nutí je, aby sebe nebo někoho jiného zavraždili. Naštěstí není na to všechno Jonathan sám, ale má deset přátel na pomoc. Ti dávají dobré rady a umožní vám pohybovat se nejen po městě, ale i v jeho okolí. Můžete vám také vyfídit nějakou tu maličkost, na kterou nemáte čas. Apropó - čas, ten ve hře zdánlivě běží, ale v menu máte pouze datum a informaci o denní době. Vždy po vyřešení nějaké té zapeklité záhady, když dáte počítači prostřednictvím příkazu „pokračovat“ signál, tak se děj posune do dalšího dne a vy můžete pokračovat v boji s temnými mocnostmi. Celá hra se skládá pouze z jedenácti dnů, ale mohu vám garanto-

vat, že než bude vaše vítězství konečné, pořádně se zapotíte a své mozkové závity vyždímáte do poslední kapičky.

Jak jsem se již ze začátku zmínil, jsou zde použity pouze digitalizované obrázky, které považuji za velmi povedené, zejména potom, co jsem se v nedávné době sám pokoušel o digitalizaci barevných předloh. Škoda jen, že v těch osmi megabytech grafiky nejsou žádné animace.

Po hudební stránce jsem tak trochu zklamán. Jednotlivé kousky sice perfektně sednou k daným tématům, ale jsou buďto příliš krátké (než přečtete všechny texty je ticho jak v hrobě), anebo se jedna melodie stále opakuje až do omrzení.

Jak jste již asi vytušili z mé poznámky o osmi MB, nejedná se o žádnou gamesu na dvě nebo tři disky, ale na rovných deset disket. To by mohlo možná odradit ty Amigisty, kteří ještě nemají harddisk, ale s megabytem RAMky a raději dvěma drivy je hratelnost docela dobrá a čekací doby rozhodně kratší než např. u INDIANA JONESE IV - adventure. Program má samozřejmě instalaci na harddisk. Bohužel i ta se neobešla bez zbytečných chyb, nainstaluje vám totiž program bez jakýchkoliv dalších otázek rovnou do základního direktoraře. Důsledkem toho vám přibude práce s přepírováním do správného direktoraře a přepisováním assignů.

Vzhledem k tomu, že se jedná o víceméně textovou hru, si myslím tohle: ti, co se slabšími jazykovými znalostmi dohráli třeba MONKEY ISLAND, by si měli dobře rozmyslet, zda na tuhle hru budou stačit - zejména pokud bude k dispozici pouze německá verze. S.S.C.



Název hry:	Jonathan
Firma:	Software 2000
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	Amiga, PC
Originalita	64
Zábava	43
Prostředí	56
Grafika	79
Hudba	37
Efekty	20
<b>EXCALIBUR verdikt: 80%</b>	

Poznámka: Určeno pro maniačky na horor a na němčinu.  
www.oldgames.sk

# HUDSON HAWK

A opět k nám přichází jedna z nesčetných arkád, motivovaná filmovou předlohou. Tentokrát je to hra HUDSON HAWK, která byla inspirována stejnojmenným a poměrně úspěšným akčním filmem. Hlavní postavu zde ztvárnila známá hvězda akční podívané Bruce Willis. Tohoto herce můžete znát hlavně z komerčně velice úspěšných filmů Smrtonosná past 1,2 či Poslední Skaut. O tom, že tento herec přestává být černobílým akčním hrdinou, se budeme moci přesvědčit v jeho novém filmu Three rivers, kde prý hraje velmi skromného člověka. No, nechme se překvapit. Ale nyní již zpět k samotné hře.

Tvůrce hry, firma OCEAN se snažila svého HUDSONA HAWKA ztvárnit přesně podle Bruce Willise, což se jí z velké části podařilo. Přičísnutá patka, velké černé brýle, naducaná

kožená bunda a kalhoty a k tomu všemu lišácký úsměv dobrodruha, kterému není žádná všivárna cizí. A skutečně. Ve hře budete se svou postavičkou provádět všelijaké skopičiny. Začíná se na střeše, kde vyrazíte po důkladném spánku za dobrodružstvím. Nejdříve se procvičíte v ručkování po laně nad světlem ozářeným New Yorkem. Pak jen stačí přisunout si pomocí výtahu krabici k prvnímu otevřenému oknu a již jste ve druhém levelu. Přitom ovšem musíte dávat pozor, aby se vám nezakousli do zadku všudypřítomní jezevčíci. Cíle dalších misí jsou velmi různorodé. Tak například budete hledat schovaný sejf plný peněz, osvobozovat rukojmí, pátrat po tajném skladišti zbraní či

Název hry: Hudson Hawk  
Firma: Ocean  
Rok výroby: 1992  
Typ hry: bojová  
Na počítači: Atari ST, Amiga

Originalita	60	xxxxxxxxxxxxxxxx
Lábava	58	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	65	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	60	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	30	xxxxxxxx
Efekty	45	xxxxxxxxxxxxxxxx

**EXCALIBUR verdikt: 53%**

zachraňovat velvyslance před výbuchem časované nálože. Vše je provedeno v nijak převratné, ale hře zcela postačující grafice. Hudba veškerá žádná a těch pár ubohých zvukových efektů to rozhodně nezachrání. Rozhodně lepší to je již s nápady, kterými autoři tuto hru obohatili. Ve hře se poflakuje celá garnitura postav a zvířeny jako jsou vrabci, různé druhy psů, kotelníci, obuškáři, pistolníci, mináři, cyklisti a přesvědčte se, že i takový fotograf vám může velmi lehce uškodit. Vedle životných překážek jsou zde dále rozlité oleje, elektrické vedení, jedovaté výpary, ale může vás překvapit kostlivec, který na vás náhle vypadne ze skříně. Všechny tyto detaily



dělají z této hry nijak výjimečnou, ale vcelku dobře hratelnou věcíčku. Vzhledem k velké rozsáhlosti a několika logickým problémům, to určitě nebude záležitost na jeden večer. Tak hodně štěstí a hlavně železný joystick.

Peter Lee

# SABRE TEAM

Jistě máte ještě v živé paměti strategicko-akční hru SPECIAL FORCES, kterou jsme nedávno recenzovali. Tato poměrně úspěšná hra nutně musela vzbudit u ostatních softwarových firem odezvu. A právě jednu takovouto odezvu jsem si vybral ke své recenzi. Je to simulace vojenské záchranné akce, kterou provádí SABRE TEAM.

Byl vlahý večer. V jednom z Malajských hotelů právě končil světový kongres mezinárodních diplomatů. Většina z nich už spala a jen pár jich ještě posedávalo na verandě. Zabráni v rozhovor ani nezazlechlí tichý praskot suchých větviček a temných stínů, které se vynořily z nedaleké džungle. V jediném zlomku sekundy se diplomaté na verandě octli na podlaze svázaní a s roubkou jeden vedle druhého. Pak se jich chopily páry osmahlých rukou a několik maskovaných mužů se vydalo na cestu se svými vzácnými břemeny. Zanedlouho zmizeli v bujném porostu. Na únos se přišlo až ráno, kdy se zjistilo, že čtyři členové diplomatického sboru chybí. Vysvětlení podala až kazeta, kterou objevil sluha v hotelové schránce. Propustte všechny vězněné členy naší organizace, jinak všichni zemřou, velel hlas z kazety. Ještě štěstí, že v té době zde mělo cvičení speciální protiteroristické komando. Poslední a jediná šance na záchranu diplomatů. Tvoje skupina dostala rozkaz. Proniknout do tábora teroristů, osvobodit rukojmí a dopravit je k přistávací helikoptéře.

Jestliže zachráníš méně jak tři rukojmí, tvá akce skončí neúspěchem.

Tak toto je zhruba legenda, která předchází samotné akci. Po navolení obtížnosti a jazyka, kterým budete s vojáky komunikovat, nastává výběr vojáků samotných. Můžete si vybrat maximálně 4. Při jejich výběru vám jistě pomohou některé osobní údaje, jako jsou síla, uvažování, zručnost, váha, výška, hodnota, účast v bojových akcích a vojenská specializace. Na výběru osob nesmírně záleží, jakož i na následné volbě výzbroje a výstroje. Každý voják si může vybrat maximálně 8 položek. Navíc jejich hmotnost nesmí převýšit hodnotu, kterou je voják schopen unést. Můžete si vybrat přes širokou škálu palných zbraní, přes náboje a granáty, až po neprůstřelnou vestu a kufřík s první pomocí.

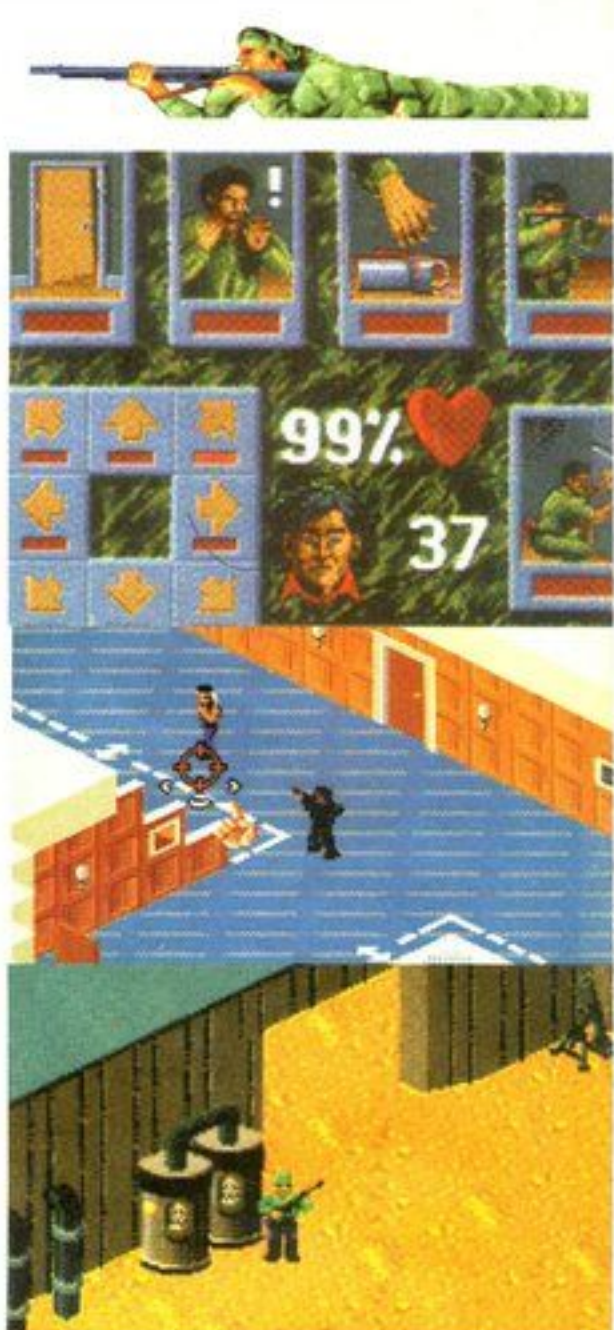
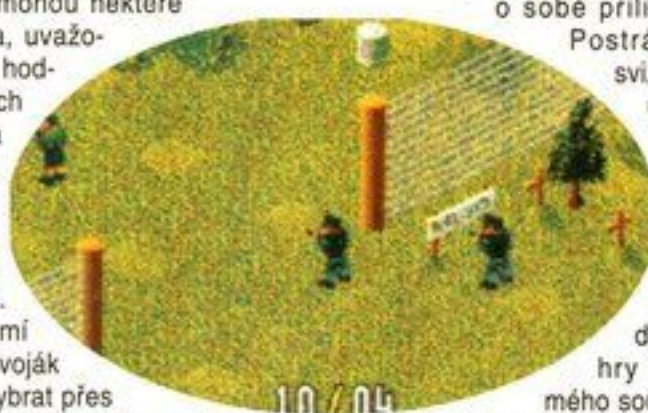
Název hry: Sabre Team  
Firma: Krisalis  
Rok výroby: 1992  
Typ hry: strategická  
Na počítači: Atari ST, Amiga

Originalita	70	xxxxxxxxxxxxxxxx
Lábava	35	xxxxxxxx
Prostředí	61	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	50	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	60	xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	—	—

**EXCALIBUR verdikt: 65%**

Každému vojákovi proto musíte vybrat věci vzhledem k jeho schopnostem a dovednostem. Pokud to máte vše šťastně za sebou, následuje již samotná akce. Předem upozorňuji, že hra je na ovládní celkem dosti složitá a já sám jsem ještě nepřišel na to, k čemu slouží některé ikony. Samotný pohyb postaviček je proveden podobně, jako u hry SPACE CRUSADE. Pro každého vojáka máte k dispozici určitý počet kroků a jak s nimi naložíte, to už je vaše věc. Můžete chodit, maskovat se, zaměřovat, házet granáty, umisťovat a odpalovat nálože, odpočívat a mnoho dalších druhů vojenské činnosti. Hra je sama o sobě příliš zdouhavá. Postrádá jakoukoli svižnost. Je tudíž určena jen pro otrlé smažiče, kterým nevádí trochu kostrbatá grafika. K úspěšnému dokončení této hry budete podle mého soudu potřebovat dobrých 14 dní. A pamatujte si, že k úspěšnému dokončení akce potřebujete zachránit nejméně 3 rukojmí. Hodně štěstí.

Petr Lee



# NO SECOND PRICE

A je to tady. Konečně se v záplavě simulátorů nejrůznějších aut, letadel a lodí, objevilo něco i pro milovníky rychlých závodních motorek, neboli tzv. okružáků. Je to skutečně pecka, a to hlavně proto, že se v minulosti hry tohoto typu příliš nevyskytovaly a pokusy jako HARLEY DAVIDSON, či FULL THROTTLE na osmibity, byly příliš slabou náplastí. Hra NO SECOND PRICE je mezi simulátory motorek něco jako CRAZY CARS 3 mezi závody aut. Autorem je známá firma THALION SIMULATION, která se v minulosti zaskvěla nejednou vynikající gamesou, např. CHAMBERS OF SHAOLIN. Ale teď již zpět k samotné hře.

První, co mne zaujalo, je to, že tak výborná hra se vejde na jednu disketu. Na úvod vás jistě překvapí hudebně a i graficky propracovaný demoprogram. Pak se již objeví poměrně rozsáhlé menu. Na úvod bych doporučil prohlédnout všechny tratové rekordy, jakož i okruhy samotné, kterých je tu připraveno hned rovných dvacet. Dále se můžete vybrat jednoho

ze šesti jezdců pomocí informační tabule, která vám napoví, jak rychle dokážete akcelarovat, jak zvládáte zatáčky, nebo jak jste na tom s fyzickou kondicí. Osobně doporučuji černocho se jménem Ray, který je sice podprůměrný v zatáčkách, ale všechny ostatní schopnosti má vybičované na maximum. Jestliže jste si již vybrali závodníka a okruh, pak již nezbyvá, než pustit se do závodu. Nejlepší je však podrobit svého jezdce, tedy sebe, pořádnému tréninku. Ne že by ovládní bylo složité, i když řídíte motorku myši, ale bude vám dlouho trvat, než přizpůsobíte rychlost motorky rychlosti scrollingu a charakteru okruhu. Nejlepší je trénovat sám, pak s jedním a posléze se všemi závodníky. Pokud jste si již jisti v pedálech, můžete se pustit do mistrovství. Závodíte vždy s pěti jezdci na pět kol. Pokud chcete absolvovat celé mistrovství, pak musíte projet všech 20 okruhů, to znamená 100 okruhů. Sympatické je to, že vždy postoupíte do dalšího okruhu, ať už jste třetí, pátí,

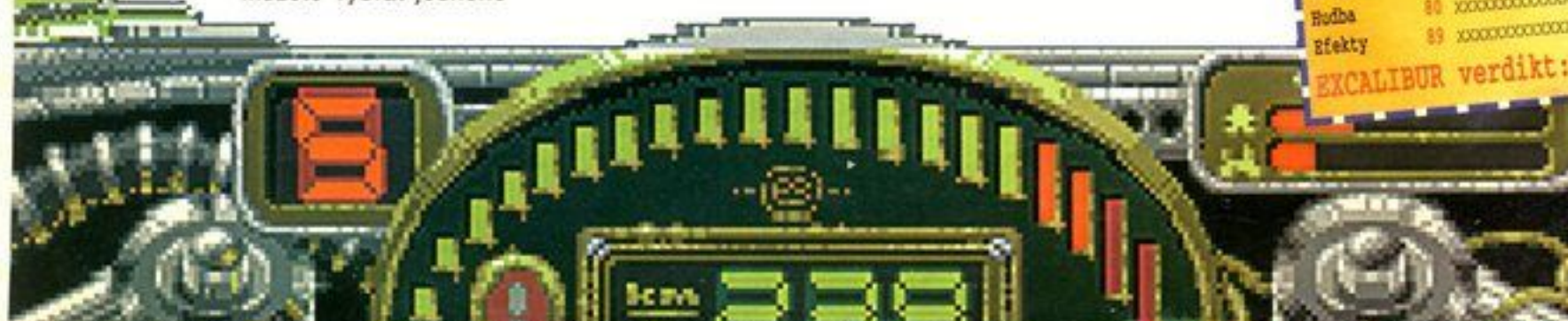
nebo závod vůbec nedokončíte. Důležité jsou pouze body, které se však udělují pouze prvním třem místům. Ti ostatní jsou v mínusu. Nejlepší postup je asi natrénovat vždy tu trať, která vás očekává v mistrovství, pak závod vyhrát a následně uložit stav hry na disketu. Pokud ovšem chcete vyhrát mistrovství s plným počtem bodů. A pokud jste již opravdu dobří jezdci, všimněte si i trochu detailů, které se tu a tam mihnou. Například helikoptéra, sanitka nebo hasičí vůz. Jenom mi chybí pořádná divácká kulisa a možnost rozdat si to s kamarádem ve dvojici, což je asi jediná, ale zato dost podstatná slabina této hry. Tak teď už vám opravdu nic jiného nezbyvá, než nastartovat vaše Yamaha, Suzuki, Hondy, či cokoliv jiného a vydat se sklízet slávu a obdiv. Hodně štěstí a hlavně NO SECOND PRICE.

Peter Lee

Název hry: No Second Price  
Firma: Thalion  
Rok výroby: 1992  
Typ hry: simulátor  
Na počítači: Atari ST, Amiga

Originalita	65	xxxxxxxxxxxxxxxx
Lábava	72	xxxxxxxxxxxxxxxx
Prostředí	50	xxxxxxxxxxxxxxxx
Grafika	70	xxxxxxxxxxxxxxxx
Hudba	80	xxxxxxxxxxxxxxxx
Efekty	89	xxxxxxxxxxxxxxxx

**EXCALIBUR verdikt: 75%**



# DIN DON



Jedná se o klasickou hru typu MR. PAC-MAN. Cílem vašeho panáčka je vždy sežrat všechny sendviče, kterých je v bludišti vždy 16. Po snědění posledního sendviče se kdesi v labyrintu objeví klíč. Sebrat a šup do další úrovně. Samozřejmě, že se během hry musíte vyhýbat i několika potvorám. Ty ničíte kopáním děr, či pomocí zbraní, které najdete ve vyšších úrovních. Po každých patnácti levelech osvobodíte jednu postavku. Já sám jsem hru zvládl do 30 levelu a pak jsem to musel vzdát, protože jsem se příliš nudil. Hra je určena především pro ještě větším paňanská batolata.

40%

# TIGER PILOT

Bojový vrtulník vybavený tajnými zbraněmi opouští letiště, aby bojoval proti základním nepříteli. Pohlcením kroužků mění způsob střelby a sbírá hvězdy na rozstřílených objektech. Tak takhle nějak zní popis obsahu hry v manuálu, který je ke hře přiložen. A teď několik informací navíc. Tempo hry je výborně sladěno s dobrým hudebním doprovodem, který graduje v místech nejuživější bitevní vřavy. Pěkně prokreslené pozadí a neustále se

# SUPER ENGINE II

## RECENZE NA HRU

měníci charakter krajiny dodá hře ten správný říz. Ovšem nejlepší na této hře je rychlost, se kterou veškeré akce probíhají. Tak se tedy chyťte kniplu a startujem.

65%

# KUNG FU



Průměrná hra s průměrnou hudbou, průměrnou grafikou a samozřejmě také s průměrnou zábavou. Váš bojovník Mr King má za úkol projít čtyři různé úrovně a využít svých bojových schopností k eliminaci všech svých nepřátel. To, jestli se s ním proboujete až k poslednímu protivníkovi ve čtvrté úrovni, však již závisí jen na vás. Pokud se těšíte na širokou škálu úderů, tak potom vás musím zklamat. Můžete pouze kopat, nebo dávat rány pěstí. Ale kdo se chce i přesto do této hry pustit tak prosím, the gods await a new champion.

45%

# NINJA SPIRIT

Je půlnoc. Osamělý ninja stojí na planině, plně ponořen ve svých modlitbách. Tu však náhle z nebe sjede blesk a ninja se v smrtelných křečích hroučí k zemi. Za několik okamžiků již jen jeho věrný pes vyje nad mrtvým tělem svého pána. Tak takhle nějak vypadá demo ke hře NINJA SPIRIT, která patří k těm lepším, jež se dá k tomuto přístroji zakoupit. Hra je velmi slušně propracovaná, hlavně při ní cítíte tu správnou bojovou atmosféru. S duchem mrtvého ninji se tedy musíte prosekávat několika misemi, aby jste pomstili svoji smrt. Specialitou v této hře je to, že ninja může po určité době získat dvojníka, ba dokonce i trojníka, a pokud jste již ve trojici, jste téměř k neporažení. Navíc si ještě můžete měnit jednotlivé zbraně a zvyšovat jejich údernou sílu. Takže nepřátelé, těšte se.

60%

# GUNHED

Atto nejlepší na konci. Smažba všech smažeb, hra GUNHED. Vlastníte kosmickou bitevní loď, která se během své dlouhé pouti vyzbrojuje dábelky destruktivními zbraněmi, které s přibývajícím časem graduji. Obrazovka je při hře neustále v jednom ohni a finální protivníci jsou stále více a více záhadní. Vedle obrovského zbrojního arsenálu máte k dispozici i bomby, ale ty je nejlepší šetřit a použít pouze když už nevíte, kudy kam. Celkem se musíte prostřílet skrz devět areas, z nichž každá se dělí na dvě etapy. Za nejuživější pova-

žuji areu číslo 5, 7 a 9. Hra určena skutečně pro velmi tvrdé a trpělivé smažáře, a protože se za tvrdého smažáře považují, tak jsem si k této hře sedl, hrál a dohrál. Odměnou mi bylo spousta dobré grafiky a megalomanský pocit. Ovšem také jsem měl potom příšerné křeče v prstech a totálně zarudlé oči. Prostě vydal jsem se ze všech paňanských sil.

68%

# PC GENGINE 2



Klasická úrovněová arkáda, určená pro mladší příznivce počítačové zábavy. S panáčkem Genginem musíte projít řadu zajímavých světů, aby jste osvobodili pohádkovou zemi od veškerého zla a nečistých sil. Cestou vás bude provázet příjemný, ale zato velmi jednoduchý hudební doprovod. Ve hře vás jistě překvapí řada zajímavých detailů a hlavně nápaditost tvůrců při vytváření jednotlivých finálních potvor. Poletují zde motýli, rostou nádherné květiny a sem tam potkáte příšerky, které vypadají tak mile, jakoby vám nechtěly vůbec ublížit. Zkrátka pro děti ve věku 8-12 let je to ideální hra.

44%

Peter Lee

Hardware i software poskytla firma Sunpronic CS, spol. s r. o., Jilová 290, 155 00 Praha 5, tel. 02/302 16 08

# JRC = Vaše dokonalá gamesnicko-pařácká kondice!!!

## POČÍTAČE



C64II - počítač.....již od 3.990,-  
Datasette 1535 .....750,-  
Disk drive 1541 II.....4.990,-  
AMIGA 600 .....12.990,-  
800 XE - počítač.....3.890,-  
Data recorder XC 12 + TURBO .....1.190,-  
Disk drive XF 551 .....4.990,-  
1040 STE .....14.990,-

## GAMESY

Prodáváme pařby na kazetách, disketách i cartridgích pro C64 a ATARI 800 XE. Originální i PD gamesy pro AMIGU. Původní české hry pro Vaše ST. Kup si HLÍPU pařane, její úsměv nezničíš.

## CVRČEK

Rychlý sampler pro AMIGU stereo zvuk, podpora standardních programů pro editaci zvuku (Digital Sound Studio, Audio Master, Techno Sound Turbo, Octamed, Protracker, Amas a další).

## DOPLŇKY



Joysticky téměř na každou mašinu!



Cartridge, zavaděč a kopírovací program pro systémy TURBO 2000 a Universal Turbo, pro ATARI XL/XE.



Cartridge Turbo 250, nastavení hlavy a reset pro C64, nabízíme modely C400 - C110, které obsahují další užitečné programy.

## FALCON

Nový multimediální bombónek firmy ATARI. Procesor Motorola 68030/16 MHz, 4 MB RAM, 65 MB interní hard-disk, 1.44 MB FDD, rozhraní nepočítaně a ještě něco navrch.

**Exkluzivní nabídka:** zavolejte a objednejte



Chaloupeckého 1913, Praha 6, 169 00.  
Tel. prodejna: 354 979  
Tel./fax, kancelář.: 521 258  
Najdete nás v areálu strahovských kolejí, kamžto se dopravíte autobusy 143, 217, 149, 176 od stanic metra Karlovo náměstí, Dejvická.

## PRODEJCI

PROSPERT  
Bělohorská 243/75  
Praha 6

KRATS  
Staré náměstí 18  
Ostrov

PRECISOFT  
Ullrichovo nám. 810  
Hradec Králové

COMPUTER CENTRUM  
Štrossova 122  
Pardubice

## EXCALIBUR

!!! POZOR !!!

Budujeme síť mimopražských distributorů EXCALIBURU!!!  
Zájemce prosíme o kontakt na adrese



Neznáš JRC ??? To teda vůbec nejseš správnej pařan!!!

# SUPER ENGINE II



*"Super Engine dvojka je jednička!"*

Výkonný procesor s frekvencí 7,16 MHz  
Systémová paměť 8k x 8  
Zobrazovací paměť 32k x 16  
Rozlišení 320 x 244 bodů  
512 zobrazovaných barev  
Audio Video i anténní výstup  
Uzamknutí cartridge při hře



SUNPRONIC CS, P. O. BOX 215, 150 00 PRAHA 5

[www.otlgames.sk](http://www.otlgames.sk)

# SEGA GAME GEAR

V minulém čísle jsme vám podali obsažné informace o dvou domácích herních automatech od firmy SEGA: MEGADRIVE a MASTER SYSTEM II. Oba zmíněné přístroje vyžadovaly připojení k televizní obrazovce, jelikož nedisponovaly vlastním monitorem. Abych pravdu řekl, takovéto herní mašiny mě příliš nelákají. Jejich cena (nepočítaje cenu televize) se pohybuje okolo čtyř až pěti tisíc a naskytá se proto lepší řešení ušetřit ještě o trochu víc a koupit si plnohodnotný domácí počítač. SEGA GAME GEAR je však zcela jiná věc. Jedná se o maličkou hrací krabičku s displayem ve velikosti klasické elektronické hry nebo GAMEBOYE. Pokud znáte GAMEBOY od firmy NINTENDO, naše věšička od SEGY je mu sice navenek podobná, ale ve skutečnosti je barevná, s mnohem rychlejším a lepším displayem. Cena je o poznání nižší a hádky s rodiči o televizi nepřipadají v úvahu. GAME GEAR je sice věc maličká, ale dokáže spoustu věcí. Barevná paleta her se skládá ze 4096 odstínů, zespoda osvětlený barevný LCD display o velikosti 83 mm zobrazí současně 32 barev a umožňuje hrát i v úplné tmě. Pokud nemáte možnost napájet GAME GEAR ze sítě (potřebuje 9-12 V), můžete ho naladovat šesti tužkovými bateriemi, které při usilovném hraní vydrží přibližně dva dny. Krabička může být doslova schována do náprsní kapsy, do školní brašny, pod lavici a svižně opět vytažena a uvedena do provozu. Abyste nerušili okolí, můžete si hudbu vyvést do sluchátek, pokud naopak chcete přilákat pozornost, je možné do přístroje zapojit malé reprobedny. Již tradičně máte možnost spojit dvě SEGY dohromady speciálním kabelem a hrát hry s kamarády proti sobě.

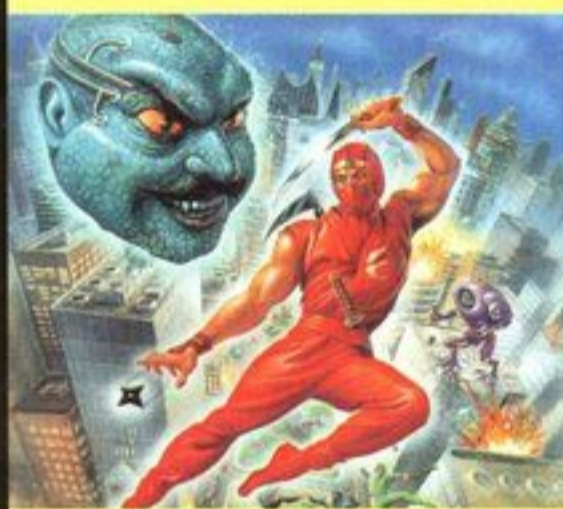
GAME GEAR byl vyvinutý hlavně pro mladší gamesníky a jeho ovládání je proto velice jednoduché. Co se technických úskalí týká, nachází se na zařízení (kromě spínače zapnuto-vypnuto) pouze ovládače jasu obrazovky a hlasitosti zvuku. Hry se ovládají běžným kursorom tvořeným čtyřmi spínači pro směry nahoru, dolů, doleva a doprava. Dvě tlačítka vpravo od displaye jsou ve hrách používány většinou pro skákání a pro střelení. Není to však pravidlem a ovládání některých her může být ve skutečnosti poněkud záluďné. Trochu nepřijemné je, že si nemůžete připojit externí joystick, tím by se všechno vyřešilo. V originálním balení naleznete spoustu kartiček s dotazníky, záruční list, extra hru i s návodem a poměrně podrobný manuál. Je to všechno sice moc hezky zpracované v osmi světových jazycích, ale firma SEGA jaksi opomněla zařadit jakýkoliv jazyk slovenský,



takže lidé nehovořící západáckými jazyky mají smůlu. SEGA je firma publikující zařízení hlavně pro děti, u kterých se nepředpokládají širší jazykové znalosti. Já osobně si o tom myslím tolik, že SEGA je poměrně velká firma, která si může dovést distribuovat manuály v jazycích alespoň těch zemí, ve kterých své výrobky prodává. Jednou z těchto zemí je nyní také Česká republika a manuál by tudíž měl být srozumitelný i českým dětem. Chytrý systém vkládání her do segáckých pařanských objektů zůstal zachován. Malou krabičku s hrou (neboli cartridge) prostě zasunete do zadní části přístroje a můžete začít hrát. Rychlost nahrávání je prakticky nepostřehnutelná, hra je nahraná asi za sekundu a je po starostech. Při konstrukci GAME GEARU se počítalo hlavně s velkými otrěsy a zdoluhavým nošením v různých taškách, apod. V tomhle případě tvůrci odvedli doopravdy skvělou práci. Jakoukoliv hru si startovacím tlačítkem můžete dočasně zastavit a opět spustit. Při zapauzované hře jsem se SEGOU zkoušel dělat různé akrobatické kousky - trásl jsem s ní, házel do polštáře, trpěla na prudkém sluníčku, ležela v ledničce a nic (ba ne, zas až tolik netrpěla, přece bych si ji neničil!). Hra zůstala zastavená v místě, kde jsem ji nechal, opravdu odolná mašinka. Problémy občas nastanou se síťovým konektorem, který se někdy hrozivě zavíklá a celou hru hraje znovu. Je to způsobené mimo jiné tím, že v balení žádné trafo na devět voltů není. Musíte si tedy shánět transformátor všude možné a ne

vždy mají konektory přesnou šířku či délku a vznikají zbytečné problémy. A teď přichází čas, věnovat se tomu nejdůležitějšímu - hram. Herní software pro GAME GEAR je poměrně bohatý a rozšířený je hlavně tzv. „přirozené kolování her“. Hra začne kolovat, omrzí-li svého původního majitele a je vyměněna za hru cizí. Časem jistě zjistíte, že ve vašem okolí hraje na SEGA spousta lidí a je ochotno měnit své hry za cokoli. Je to bohužel jediný způsob, jak získávat větší přísun nových her, jelikož kupovat jednu hru za tisícovku si asi každý dovolit nemůže. Firma SEGA nám pro začátek poskytla hry SHINOBI, NINJA GAIDEN a SONIC II, takže jsme je pořádně rozehráli a povíme si zatím o té nejlepší z nich:

## SHINOBI



Je prostě bomba věc. Než jsem si GAME GEAR odnesl domů, viděli tuto hru v redakci i jiní redaktori, chytila je pařanská vášeň a málem mi SEGU sebrali. Dokonalost SHINOBI není jen v perfektní grafice a animaci, ale celá hra vás přímo vtáhne do děje podobným způsobem jako např. TURRICAN II. Již na první pohled je jasné, že hra sice dá zabrat, ale je dohratelná až do konce, pokud se ji naučíte dokonale ovládat. Nečekal jsem, že na tak malou hráčskou mašinku se tvoří tak složité a rozsáhlé programy. Na své dobrodružné pouti osvobozujete své kamarády ninji z nadvlády zlého mistra. Zpočátku ovládáte ninju jednoho, ale každý osvobozený muž se přidá do vaší party, mezi jejímiž členy si můžete libo-



volně přepínat. Každý ninja ovládá jiná bojová umění: jeden střílí blesky, druhý hází hvězdičky, třetí seká mečem, čtvrtý hází lanem s ostrým hákem, atd. Mimo to mají ninjové i své speciální vlastnosti jako lezení po stropě, chůze po vodě, atd. Hra je rozdělena do pěti naprosto odlišných úrovní, přičemž pátá, finální, se jmenuje Neo City a pořádně prozkouší znalosti všech vašich bojovníků. Kromě extra energie, extra životů, apod. sbíráte v průběhu hry také speciální zbraně. Speciální zbraň znamená pro každého ninju něco jiného - jeden létá v podobě tornáda, jiný za cenu života zabije vše živé v dohledu a jiný boří stěny. Tak těžce jsem SHINOBI gamesil, že jsem ho dohrál až do konce, zatímco moje AMIGA i PC ležely ladem. Příště na ni možná vydáme společný redakční návod (The Players) i s mapou, abychom rozvířili vody uživatelů malých pařanských objektů. Při hraní SHINOBI na cestě tramvají do práce jsem přešel o celých PĚT stanic a přišel jsem skoro o hodinu pozdě, což je pro mne dostatečnou zárukou, že si tato hra zaslouží



# 88%

O dalších hrách se díky nedostatku místa zmíníme příště, hlavně pokud nám jich SEGA dodá více, abychom měli větší přehled o tom, co je dobré a co ne. Jako návodový maniak bych časem rád začal vydávat co nejvíce řešení a mapiček na SEGA hry, takže můžete posílat své zkušenosti, popřípadě číty, jestli nějaké existují, ať se GAME GEAR rubrika pořádně rozjede. Čau.

ANDREW

14

## Čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

Velice nás těší váš zájem o naši soutěž, kterou jsme pro vás připravili ve spolupráci s firmou DATART INTERNATIONAL. Jak jsme vás již informovali minule, v této soutěži můžete vyhrát SEGA MEGA DRIVE - hrací automat firmy SEGA. Jediné, co stačí udělat, je vystříhnout kupón z této stránky, nalepit jej na korespondenční lístek a poslat na adresu redakce. Pokud budou na korespondenčním lístku uvedeny navíc správné odpovědi na naše soutěžní otázky, budete zařazeni do slosování. Tolik k regulím soutěže.

**První kolo** bylo spíše kolem zahřívacím. Otázky byly jednoduché a převážná většina z vás odpověděla správně. Symbolem firmy SEGA je skutečně ježek SONIC a vyjmenování deseti her není nic těžkého. I na poslední otázku odpověděli téměř všichni správně. Je sice s podivem, že někdo na otázku „...jak se jmenuje automat firmy SEGA...“ odpoví: „Přenosný automat firmy SEGA je NINTENDO GAME BOY“, ale člověk je přece omylný. Tímto je **první kolo uzavřeno**, zbývá už jen vylosovat vítěze...

...chvilka napětí... a zástupce firmy DATART INTERNATIONAL, p. Bělohuby, vylosoval šťastného výherce. Dalším majitelem SEGA MEGA DRIVE se stává Lumír Kutaj, KUNČICE. Blahopřejeme!

Před námi je **druhé kolo**, a tentokrát budou otázky o trochu obtížnější.

**1** Napište nám, v jakém roce byl uveden na trh MASTER SYSTEM II.

**2** Jednou z oblíbených her firmy SEGA v hernách, ale i na domácích počítačích je hra, ve které hrdina - Ninja - doprovázen svým věrným psem prochází několik úrovní plných nepřátel. Z letiště přes nádraží, vlak, most atd. Jak se tato hra jmenuje?

**3** V této otázce si ověříme, zda jste věrnými čtenáři EXCALIBURU a máte přehled i o počítačových hrách. Napište nám tedy názvy alespoň tří počítačových konverzí her firmy SEGA. (To znamená hry, které byly původně vytvořeny pro automaty a teprve potom převedeny na domácí počítače)

Otázky znáte, odpovědi ale budete muset hledat. Až je najdete, neváhejte a napište nám. SEGA MEGA DRIVE čeká třeba právě na vás.

Nakonec ještě připomeňme soutěž, kterou pro vás firma DATART INTERNATIONAL připravila. Pokud si u této firmy zakoupíte SEGA MASTER SYSTEM či MEGA DRIVE a splníte soutěžní podmínky, které se dozvíte přímo na místě, máte šanci získat zdarma jednu hru pro vaše zařízení. To je pro tentokrát všechno. Řešte, pište, čekejte na další EXCALIBUR. Na shledanou v něm se těší

Vaše Redakce a...



# CHCETE MÍT EXCALIBUR

?

PŘEDPLATĚTE SI JEJ...!!!

JAK SI EXCALIBUR PŘEDPLATIT NAJDETE NA STR. 4 U ÚVODNÍKU

www.oldgames.sk

# SEGA

*To musím mít!*



**SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ**  
**BAREVNÝ KATALOG ZDARMA**



Pište na adresu: E-DATART International, P.O.Box 41, 120 00 Praha 2

[www.origames.sk](http://www.origames.sk)





# ULTIMA UNDERWORLD II

**P**o nepřilíš čitelných mapách z minulého čísla otiskujeme mapy prvních úrovní znovu a přidáváme jednu extra úroveň. Mapy jsou zpracovány na prostřední dvojstránku tak, aby se daly vytrhnout a použít jako pomůcka při procházení ULTIMY. Text k prvním třem úrovním neotiskujeme znovu, jelikož v minulém čísle vyšel v pořádku a místa máme tak málo, že dvojstránka ULTIMY je víc než dost.

## Svět třetí - Pevnost Killorn Keep

Nejdříve si promluvíte se starcem Ogrem. Slíbí, že vám ukáže tajný vchod do podzemí, pokud mu donesete praporec (Banner) z Praecor Lothovy hrobky. Tato hrobka je však až poslední úroveň hry, takže si s ní zatím nedělejte starosti. Dále si promluvíte s kapitánkou Mystell, bude od vás chtít slyšet Pravidla pravého

bojovníka. O těchto pravidlech si promluvíte s mužem Lobarem (většinou se nachází opilý v kuchyni), vraťte se k Mystell a přesvědčte ji o své vzdělanosti. Dá vám za úkol špehovat kouzelnici Altaru. Jděte k Altaře, sblíže se s ní a fekněte jí o svém boji proti Guardianovi. Dostanete dýku, kterou musíte zabit ohnivého ptáka v zámku

level 4 (č.3). Jděte tedy zpět do zámku a podle mapy naleznete vchod do ohnivé stěny. Zabijte ptáka a vraťte se k Altaře. Nyní vám sdělí úkol druhý: musíte jí přinést pavoučí vejce (zámek level 4) a ametystovou hůlku, která se však nachází až ve světě Talorus (na tento svět vydáme popis v příštím čísle). Až kouzelnici tyto ingredience přinesete spolu s

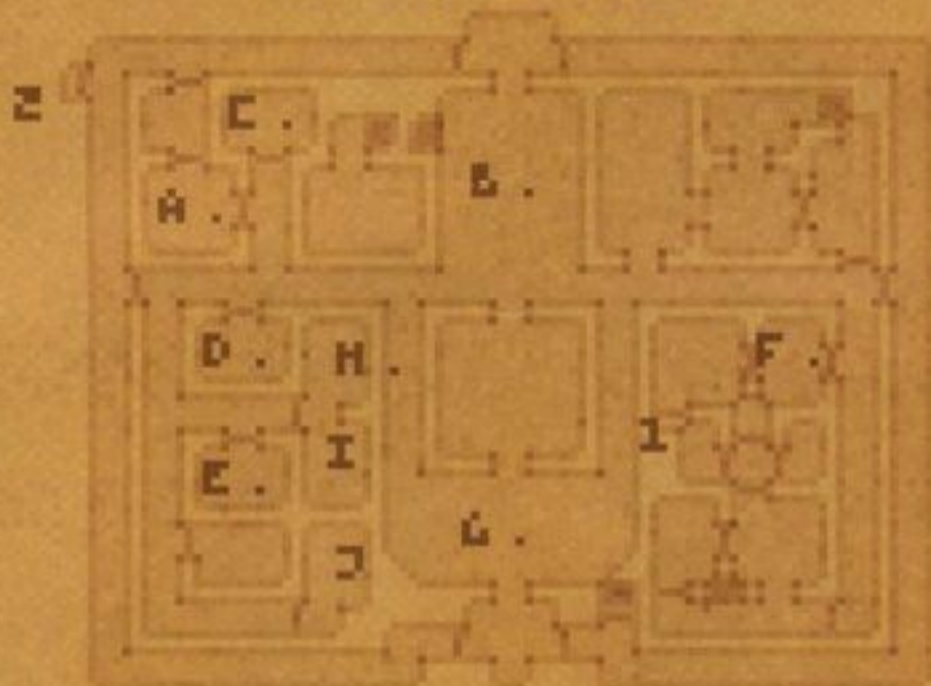
perlou, kterou vám nyní půjčí, vyrobí vám hůlku, pomocí které budete odstraňovat Guardianovu moc ze všech světů.

Nyní sestupte do Killornského sklepení a najdete svažující se chodbu uzavřenou čtvercem svíček. Svíčky seberte a zahodte, zabijte bezhlavá stvoření a seberte Black rock gem. Tento diamant si nechte ohřát Nystulem v zámku level 1 a vsadte jej do krystalu v zámku level 5. Čeká vás svět Talorus, ale o něm až příště

ANDREW

## (KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ - 1. A 2. ČÁST)

### XXX ZÁMEK LEVEL 1 XXX



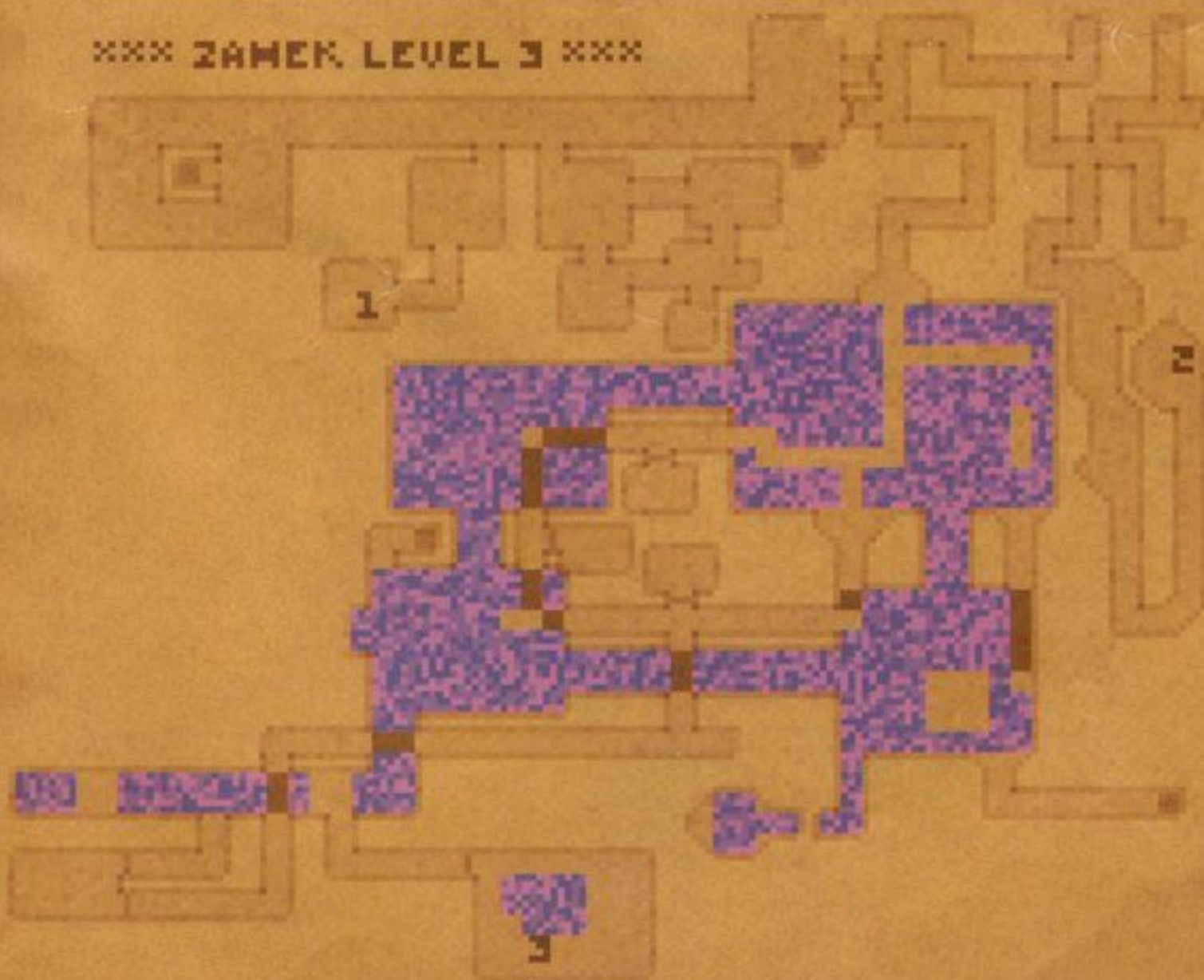
- A . MY QUARTERS
- B . THRONE ROOM
- C . IOLO PLAVANI, STRILENI
- D . DUPRE (DA KLÍČ OD STOK)
- E . NELSON (UEI LORE, HIDDEN)
- F . NYSTUL (UEI KOUZLA)
- G . GREAT HALL
- H . JULIA UEI PICK LOCK A ODPASTOVAT! PATTERSON UEI CHARISMU NANA NEUCI NIC MIRANDA MA NOVINKY
- I LADY TORI UEI CHARISMU GEOFFREY UEI BOJOVAT DUPRE UEI AXE

### XXX ZÁMEK LEVEL 2 XXX



- J - FERYDWIN PO ZKONPL. UNIVERZITY DA CHARLES KLÍČ OD DUCHA
- 1 - TELEPORT DO LEVEL 2 (MAGIKUV)
- 2 - ODEMKNE KLÍČ OD DUPREHO, VEDE DO STOK.

### XXX ZÁMEK LEVEL 3 XXX

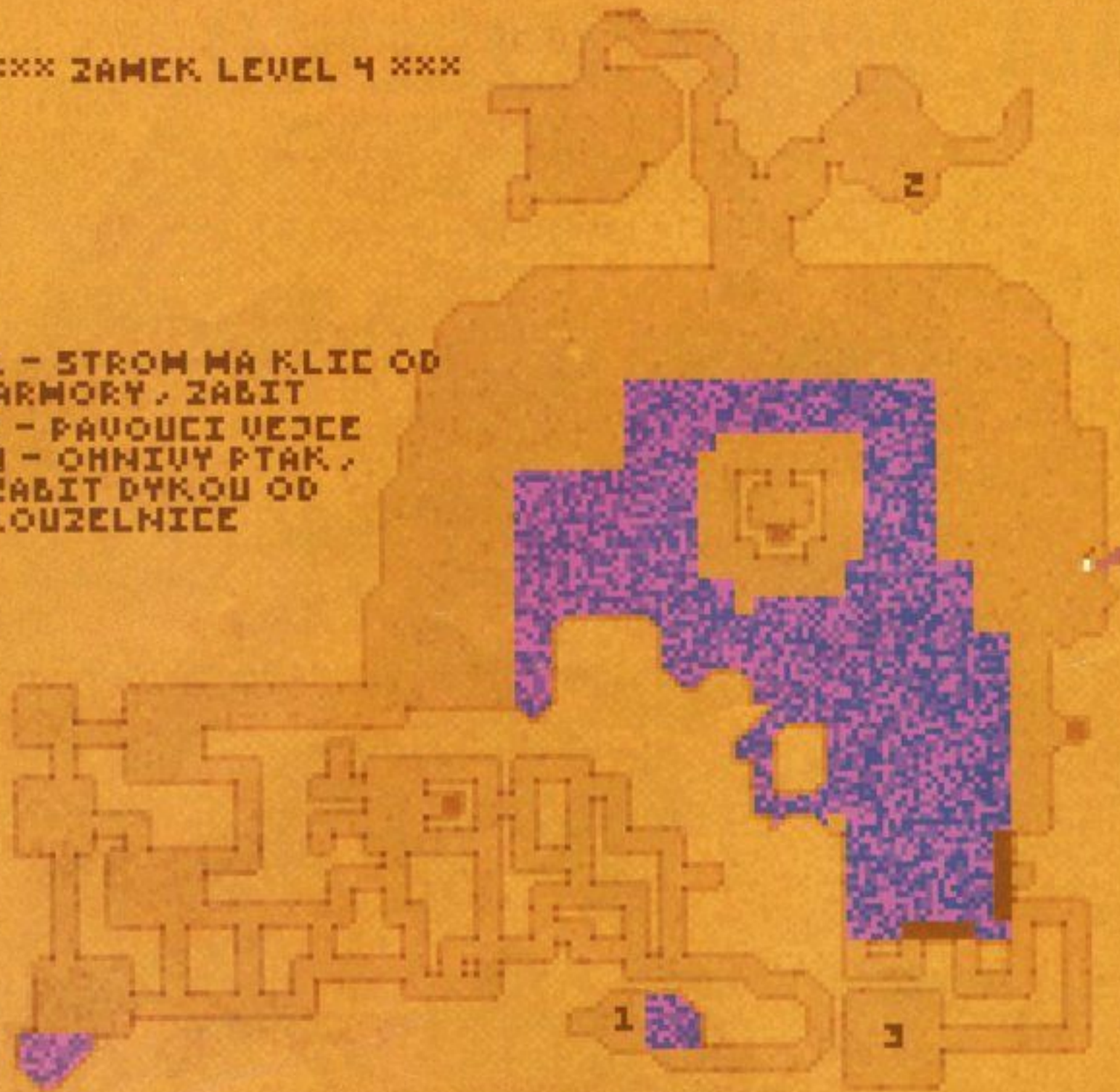


- 1 - ZLOBED MA RUNU, HODINKY, JIDLO A RADY.
- 2 - POKLAD HLIDANY BEHOLDERY
- 3 - DUCH HLIDA POKLAD TABULKY A ZEZLO, KLÍČ DA CHARLES



\*\*\* ZAMEK LEVEL 4 \*\*\*

- 1 - STROM NA KLIE OD ARMORY, ZABIT
- 2 - PAVOUCI VEJDE
- 3 - OHNIVY PTAK, ZABIT DYKOU OD KOUZELNICE



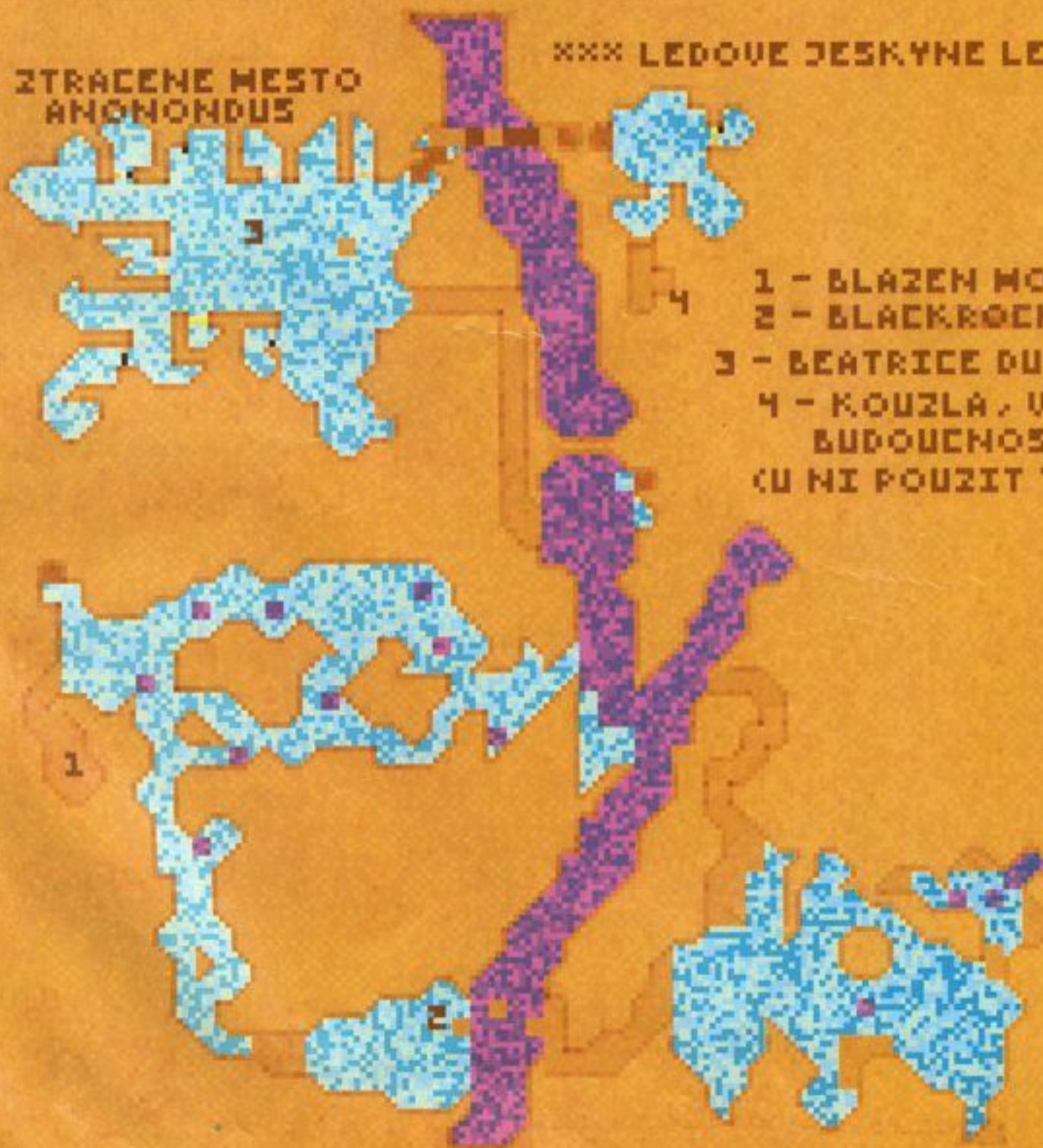
\*\*\* ZAMEK LEVEL 5 \*\*\*



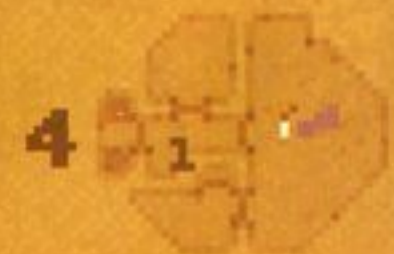
- 1 - DIAMANT
- 2 - EMERALD
- 3 - BLACKROCK GEM

ZTRACENE MESTO ANONONDUS

\*\*\* LEDOVE JESKYNE LEVEL 2 \*\*\*



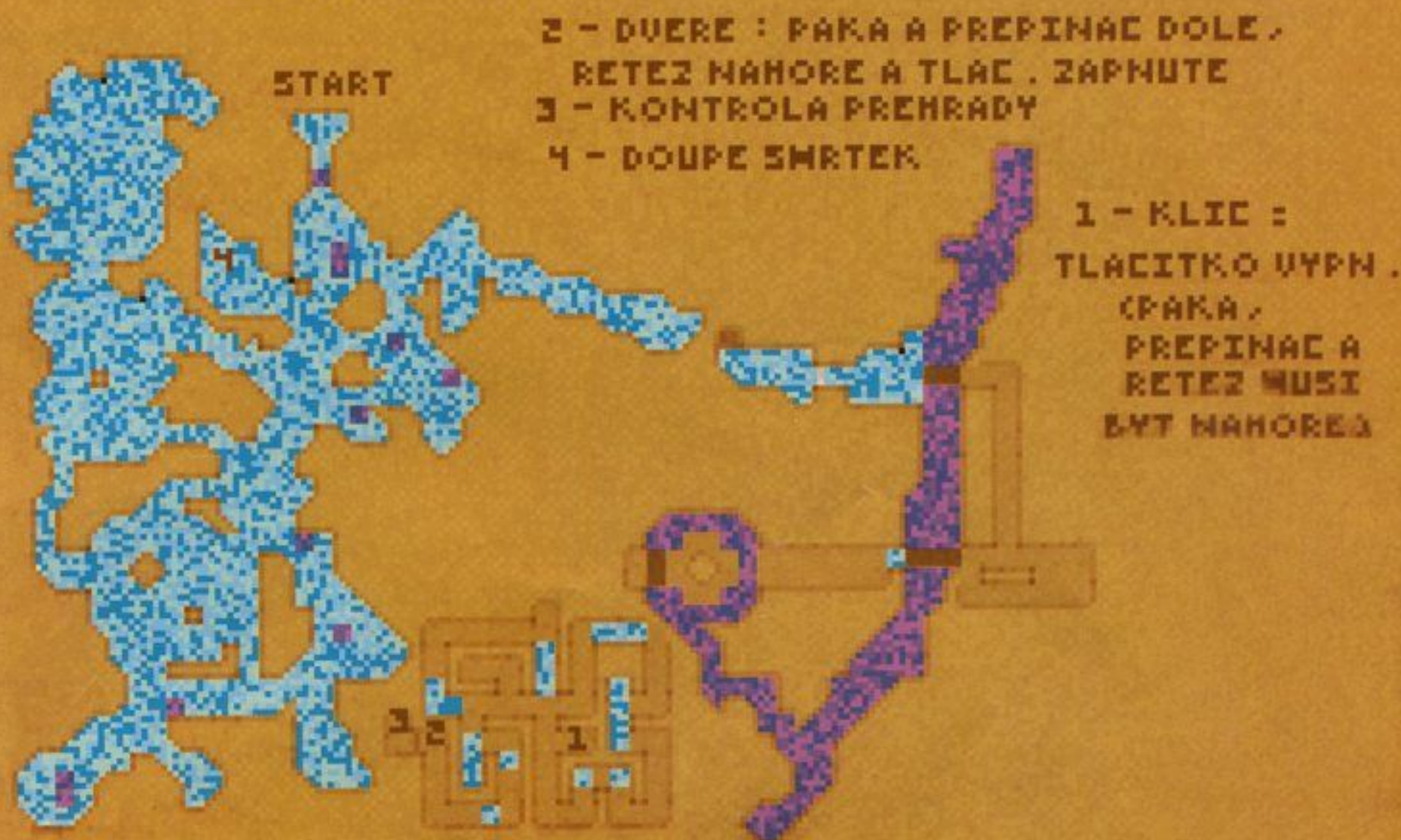
- 1 - BLAZEN MOKRO
- 2 - BLACKROCK GEM
- 3 - BEATRICE DUCH MESTA
- 4 - KOUZLA, UIZE BUDOUCENOSTI (U NI POUZIT TYEKU)



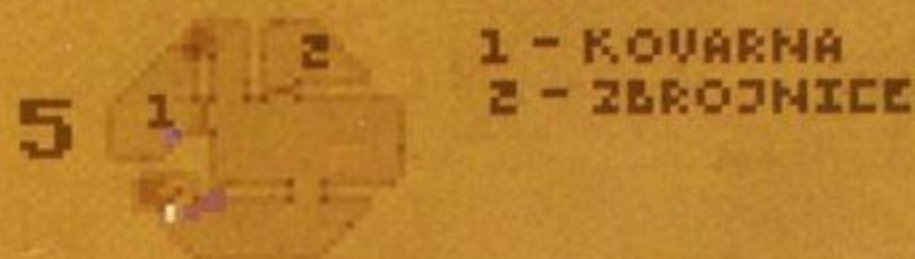
1 -  
2 -  
UNE

1 - 5

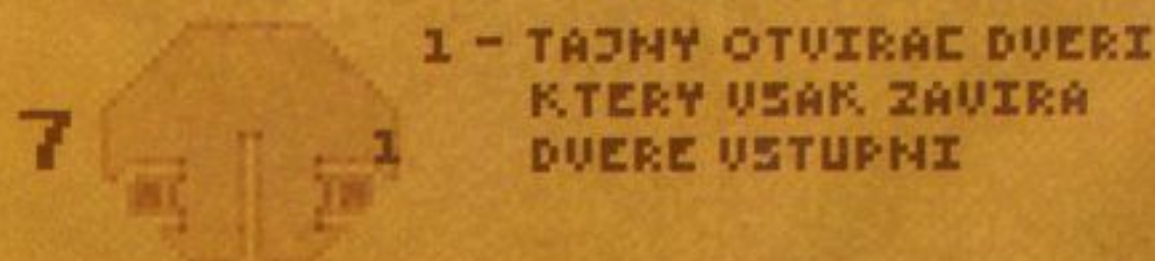
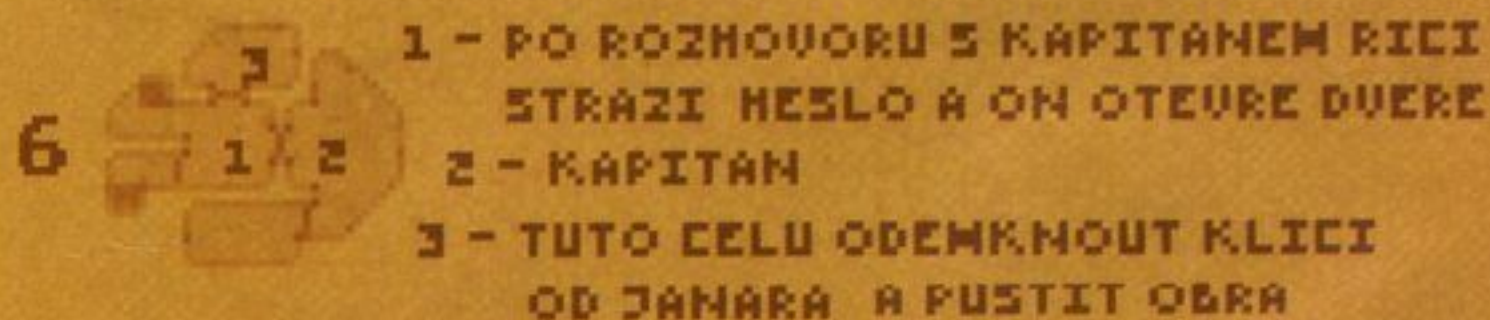
## XXX LEDOVE DESKYNE LEVEL 1 XXX



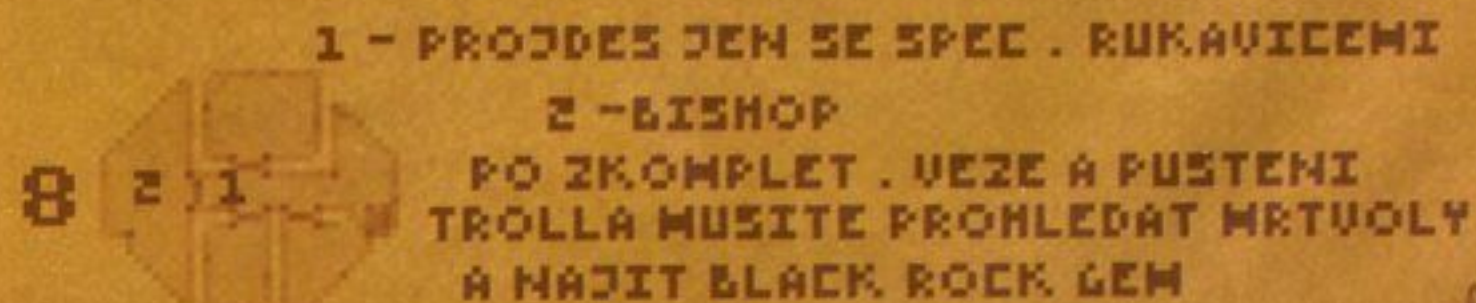
## XXX VEZE XXX



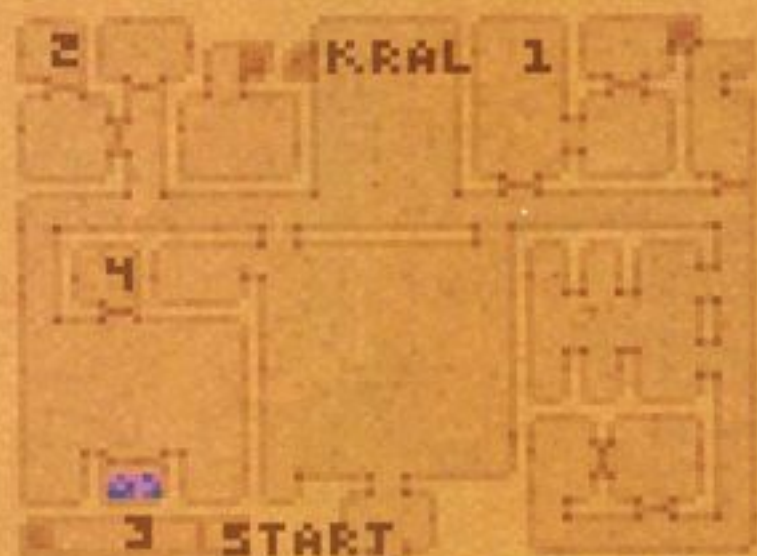
1 - DAT STRAZI  
3 . ZLATYCH,  
OTEVRE BRANU  
2 - ZDE ZAVRIT  
UNEJSI DUERE A  
PAK TEPRVE  
UNITR



1 - SYNOVEC KAPITANA,  
DA KLIE OD  
VEZENI OBRA



### KILLORN KEEP UROVEN 1



### KILLORN KEEP UROVEN 2

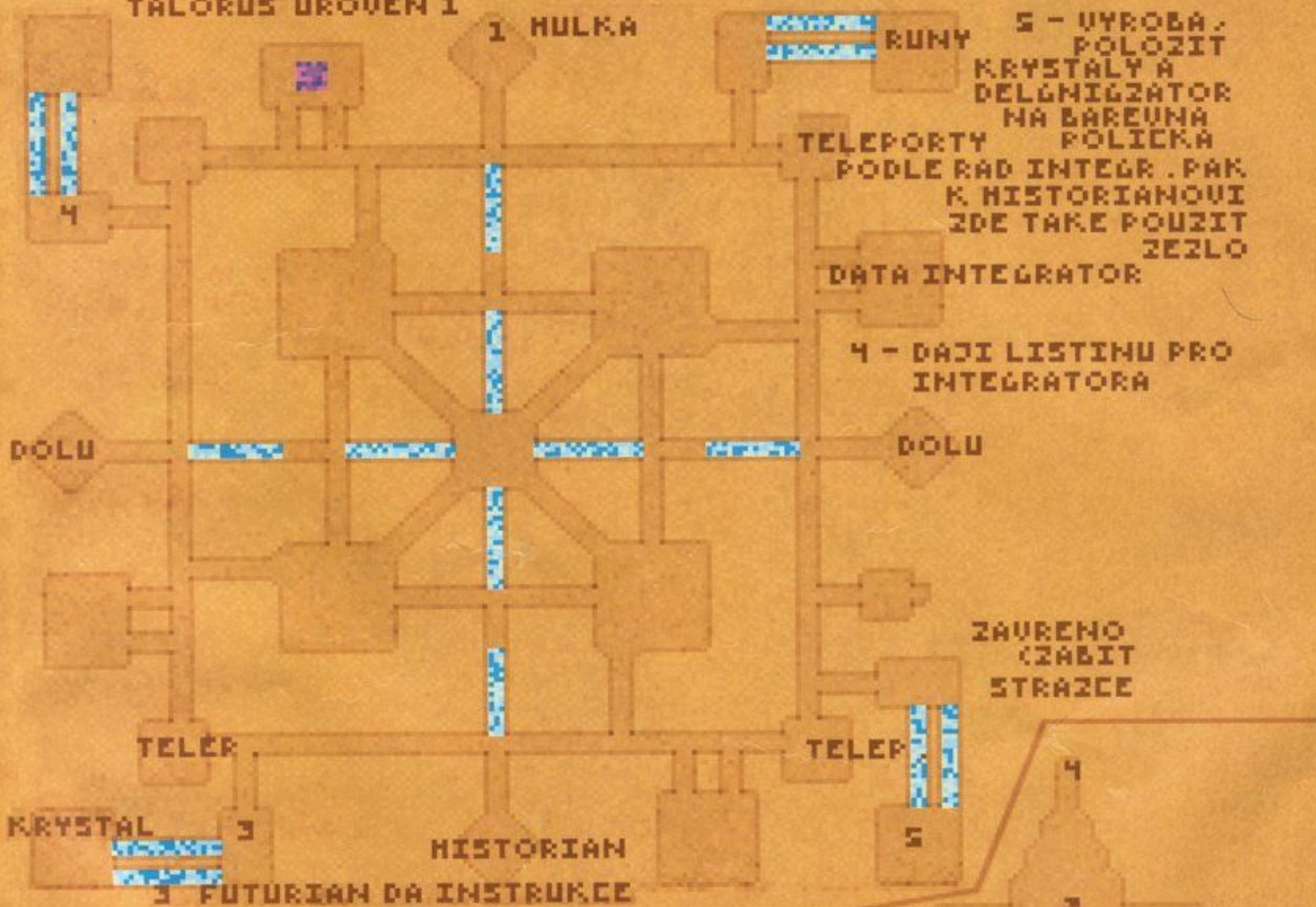


- 1 - KDO SE BOJI NEBEZPECI, MUZE PORUSIT ETVEREC SUICEK
- 2 - BLACKROCK GEM
- 3 - KLIC
- 4 - ZABIT STRAZCE A DVERE OTEVIRT KOUZLEM, UUNITR POUZIT ZEZLO

- 1 - STAREC OGRE CHCE PRAPOR (BANNER) BOJOUNIK LOBAR UCI BOJOUAT A POVI UAH OSM PRAVIDEL PRO KOUZELNICI
- 2 - KOUZELNICI SI SPRATELTE, NEJPRVE DA DYKU A POZDEJI, PO PRINESENI PAVOUCEHO VEJEE A AMETZSTOVE TYEE DA ODKOUZLOUACI ZEZLO
- 3 - DO TETO CHODBICKY POUZE KOUZLEM PORTAL
- 4 - MORS GOTHÁ ZDE BUDE MIT CARODEJNOU KNIHU (KE KONCI HRY)



### TALORUS UROVEN 1



- 5 - UYROBA, POLOZIT KRYSTALY A DELGNIGZATOR NA BAREVNA POLIEKA

TELEPORTY PODLE RAD INTEGR. PAK K HISTORIANOVI ZDE TAKE POUZIT ZEZLO

4 - DAJI LISTINU PRO INTEGRATORA

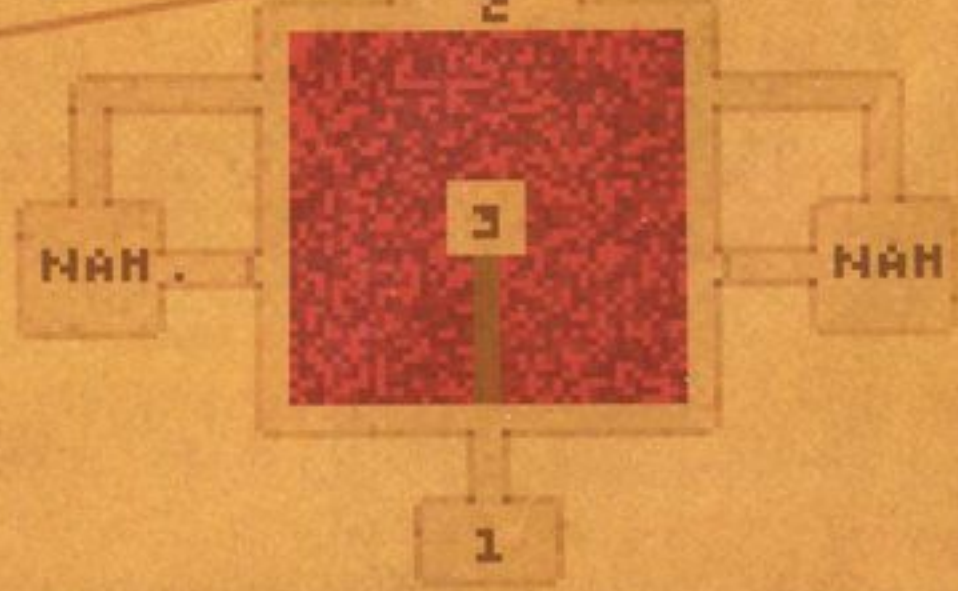
ZAURENO (ZABIT STRAZCE)

3 FUTURIAN DA INSTRUKCE

### TALORUS - UROVEN 2



- 1 - DELGNIGZATOR
- 2 - KRYSTAL
- 3 - BLACKROCK GEM
- 4 - ZEZLO SHOCKWAVE (OTEVRE PORTAL)













chodní zasedací místnosti (10). Po setmění tady skutečně bylo pět vysokých úředníků. Nikde ale nebyl onen svitek, o kterém se mluvilo při zadání úkolu. Jeden z členů koncilu měl ale podivné jméno - pocházel totiž z jakési stodoly. Vydal jsem se hledat onu stodolu (34) a uvnitř jsem skutečně našel onen důležitý svitek: je potřeba zabít zrádce Koncilu jménem Cadby the Needy, ostatní členové jsou loajální. Vrátil jsem se do zasedací místnosti (10) a zavraždil muže, jehož jméno bylo na svitku uvedeno. Pak jsem tajný svitek odevzdal do budovy chrámu ke zpopelnění a splnil tak předposlední úkol.

Po zaplacení veškeré hotovosti znělo zadání poslední zkoušky jasně: stát se členem Zoologického institutu a přinést doklad o členství. V hospodě již visela dobrá zpráva - Zoologický institut vítá všechny uchazeče. Zájemci nechť se dostaví s vejcem divokého Ještěřčího muže. Po dlouhých útrapách jsem toto vejce našel v močálech v jihovýchodní části města. Vstup do močálů je v loděnici (38) a i když je podzemní bludiště tro-

chu rozsáhlé, vejce je několik kroků na severovýchod od vchodu. (Pozor na vodopády - ve většině z nich jsou tajné dveře). Plný radosti jsem se s vejcem dostavil do Institutu (24). Čekala mě ale ještě jedna zkouška. Podstoupit starobylý rituál: dojít do hospody „U mořského Konika“, vypít nejméně čtyři „alkoholické bomby“ G&T, potom zabít někoho, jehož náboženství je Bakchistické a vrátit se dříve, než zmizí následky alkoholového opojení. Jednal jsem tedy přesně podle návodu a odměnou mi byl klíč od místnosti, ve které jsem konečně našel doklad o členství. Na půdě Institutu jsem vykonal ještě jednu důležitou akci: sestoupil jsem do podzemních expozic, prohlédl si vystavené exponáty a skrz mříže prošel do klece Ještěřčího muže (Humanus reptilius). Jeho výběh pokračoval a cesta končila schody. Pokračoval jsem tedy po schodech dál, až jsem narazil na větší prostranství, kde bylo více Ještěřčích mužů. Pobil jsem je do posledního a našel magický předmět - Amulet Ochrany; měl mi pomoci na samém konci dobrodružství. Nicméně

jsem se s dokladem o členství vrátil do Aegirova chrámu a získal tak povýšení do úřadu Nejvyššího kněze, stejně jako poslední důležitou lebku.

#### Hlava šestá: Vyzvání

Aby byla opět nastolena rovnováha mezi silami pořádku a chaosu, bylo nezbytné přivolat dobrého ducha právě pomocí čtyř lebek. Jak jsem se ale dozvěděl ze svitků příslušejících ke každé lebce, pro přivolání ducha jsou potřebné tyto magické předměty: lebky čtyř světových stran, Kniha Vyzvání, Magická koule a Amulet Ochrany. Po chvíli hledání jsem našel zbývající dva předměty; Kniha Vyzvání je v druhém patře Scriptoria (7) naproti hospodě „Skřetí hnáty“ a Magická koule leží v podzemí zlatnictví (W) - vstup do tohoto podzemí je rovněž v nedalekém domě (W#). Amulet Ochrany jsem nedávno našel v expozicích Zoologického institutu. S šesti magickými předměty jsem sestoupil do temnoty Královské Krypty (vchod je vedle Hrobu Mumie, do podzemí tedy sestupte v domě na západě kamenného kruhu (14). Dorazil jsem

až na samý konec Krypty, do uzavřené místnosti se čtyřmi kamennými podstavci. Pohlédl jsem do Magické koule a pochopil, že lebky musí stát na čtyřech podstavcích. Položil jsem je tedy tak, aby jednotlivé lebky odpovídaly jednotlivým světovým stranám (SKULL OF THE NORTH na sever, SKULL OF THE WEST na západ, SKULL OF THE SOUTH na jih a SKULL OF THE EAST na východ). Potom jsem přečetl Knihu Vyzvání. Duch může být přivolán pouze o půlnoci. Počkal jsem tedy do půlnoci (pravděpodobně se budete muset vrátit pro hodiny) a přesně v hodině duchů Knihu Vyzvání použil. Objevila se podivná tvář a poděkovala mi za osvobození. Od této chvíle jsou síly pořádku a chaosu v zemi vyrovnané. Jediné, co zbývá, je najít starého krále Wilfa a oznámit mu radostnou zprávu. Klíč od jeho podzemního útočiště je můj. Teď už jen najít Wilfa a stát se živoucí legendou. Vy si ale starého krále budete muset najít sami. To abyste se moc nenudili! Na shledanou u dalších návodu se těší ICE

## LEGENDS OF VALOUR

### LEGENDA:

#### Názvy lokací uvedených na mapě

- A-GUILD OF MEN AT ARMS
- B-TEMPLE OF SET
- C-FELLOWSHIP OF ASEGEIR
- D-TEMPLE OF ODIN
- E-GUILD OF MERCENARIES
- F-TEMPLE OF FREYA
- G-TEMPLE OF AEGIR
- H-GUILD OF THIEVES
- I-BROTHERHOOD OF LOKI
- J-JUG OF ALE
- K-THE HANGED MAN
- L-TROLLS ARMS
- M-THE CASINO
- N-SEAHORSE TAVERN
- O-MERMAID'S REST
- P-MAIN HALL
- Q-CASTLE KEEP
- R-KEEP COURTYARD
- S-HALLS OF JUSTICE
- T-THE BELFRY
- U-ZORGORATH'S HOUSE
- V-THE HATCHERY
- W-JEWELLERS
- X-MERCENARY BILLET
- Y-HOME OF SILAS
- Z-HALL OF STONES

- 1-CUSTOM HOUSE
- 2-TRAVELLER'S INN
- 3-DEAD MANN'S INN
- 4-DRYSDALE SALVAGE
- 5-DRAGON'S HEAD
- 6-NORTHEAST TURRET
- 7-THE SCRIPTORIUM
- 8-ARCHITECT'S HOUSE
- 9-THE ARMOURY
- 10-NORTHEAST MEETING ROOM
- 11-WAIF'S REST
- 12-HERMOD'S PALACE
- 13-TOWN HALL
- 14-MUMMIE'S TOMB & ROYAL CRYPT
- 15-THE OLD ASYLUM
- 16-CHARTERHOUSE
- 17-THE FLEA PIT
- 18-MUSEUM
- 19-THE WAY OF THE VALKYRIES
- 20-THE GROTTA
- 21-HAG'S PIT
- 22-OBSERVATORY
- 23-GUARDROOM
- 24-INSTITUTE OF ZOOLATRY
- 25-CHARNAL HOUSE
- 26-COPESTAKE'S DELICATESSEN
- 27-PAWNBROKER'S
- 28-THE LYBYRINTH
- 29-COACHHOUSE
- 30-HERMOD'S REST
- 31-HIRELING PRISON
- 32-WANLOCK TOMBS
- 33-EMBALMER'S YARD
- 34-THE BARNHOUSE
- 35-THE BRIG
- 36-MITTELDORF THEATRE
- 37-THE SPASIAN'S TAVERN
- 38-THE BOATYARD
- 39-SHRINE OF NJORD
- 40-DERELICT STOREHOUSE
- 41-SOUTHWEST TURRET
- 42-GLADSHEIM
- 43-NIDAVELLIR

Při hraní podle našeho návodu samozřejmě všechny lokace nevyužijete. Bylo by ale škoda nechat některá místa nezmapována. Snad vám naše mapa pomůže při plnění jiných úkolů, jejichž řešení jsme v našem návodu pro nedostatek místa neuváděli. Možná se k nim vrátíme v některém z dalších EXCALIBURŮ.

## THE CITY OF MITTELDORF





**I**elikož se chystáme psát o nové hře DUNE II, přišel nám návod na první díl od Pavla Šenovského z Ostravy právě teď. Není sice nijak obsažný, ale myslíme si, že je výstižný, jelikož dohřát první DUNE nebylo příliš složité, zvláště pro ty, kteří si přečetli stejnojmennou knížku od Franka Herberta. Je škoda, že si čeští milovníci Sci-fi neznají angličtiny či němčiny, nemohli přečíst také díly II - VI, protože naše nakladatelství z neznámých důvodů vydala pouze díl první. Na jednu věc však probíha nezapomínejte, vážení dopisovatelé, do svých návodů i recenzí vždy pište i hodnocení hry, abychom jej nemuseli doplňovat za vás, můžete na něj mít přece jiný názor, ne?

Hra začíná v paláci. Vyzpovídejte svého otce Leta a matku Jessiku. Matka vám řekne, že cítí nebezpečí. Je nutné, abyste se ujali správy nad doly Sieth, kde se těží Koření (Spice). Vyjděte před palác a nastupte do vážky (Orni). Letěte do nejbližšího dolu a zaměstnejte tam domorodce (Fremen). Vezměte si s sebou Gurneye Hallecka, leťte do nejsevernějšího dolu a opět zaměstnejte domorodce. Nyní zaměstnejte prospektory z prostředního dolu. Vraťte se do paláce a povězte otci, co jste zjistili. Pro pohyb v poušti jsou nutné speciální respirační obleky. Váš otec je zná a pošle vás jich pár sehnat. Obleťte s vážkou doly, jeden z vůdců vás pošle do neznámých dolů na východě. Letěte tedy na východ a pokud s sebou někoho máte, nemůžte dít minout. Zde vám vůdce domorodců zajistí potřebné obleky. Domorodce ihned zaměstnejte. Na cestě zpět se zastavte v prostředním

dolu a pošlete prospektory do nově objeveného, východního dolu, teprve poté se vraťte do paláce. Promluve si s matkou a s otcem. Jessica vás pošle do pouště. Jděte tam tedy a počkejte, až se vám zjeví první vize. Až se vrátíte do paláce, bude z toho velké pozdvižení. Opět si promluve s matkou a ona vám poví, že je schopna vám odhalit tajemství paláce. Jděte s ní do místnosti s ochrannými obleky, kde vám ukáže tajnou chodbu. Chodbou projděte do komunikačního střediska, kde si trochu popovídejte. Vydejte se s vážkou na obhlídku dolů. Snažte se jich najít co nejvíce a posílat na místa prospektory. Takto se snažte, dokud v jednom dole neobjevíte dívku Harah. Vezměte ji s sebou a leťte na obhlídku dolů, které ona zná, poté se vraťte do paláce. Promluve si s otcem a s matkou, zjistíte, že váš učitel bojových umění zmizel. Existuje však důvodné podezření, že je stále v paláci. Nezbyvá než opět prohledat s vaší mentálně nadanou matkou celý palác. Zanedlouho opět objevíte tajnou chodbu. Když vejde, uvidíte na zemi ležet Gurneye. Zeptejte se ho, co se stalo a poté ze zeptejte matky, co dál. Poví vám, že v komunikační místnosti naleznete rodinný lidský počítač (Mentant). Nechte matku s Gurneyem, a jděte do komunikační místnosti pro mentanta Thufira Hawata. Hawat odstraní past v tajné místnosti a vy se dostanete do slušně vybavené zbrojnice. Do zbrojnice zaveďte Gurneye, ať si taky trochu užije nalezených zbraní. Thufir vás přivede na nápad najít náčelníka všech domorodců. Nyní vám velice pomůže Harah, která sídlí velitele domorodců zná a je ochotna vás k němu zavést. Letěte na místo vážkou a domorodce Stilgara vezměte s sebou do paláce. Nyní můžete začít s výcvikem domorodců. Vyberte si tři početné skupiny domo-

rodů a soustředte je v jednom dolu, do tohoto dolu zavezte také Gurneye a výcvik bude probíhat mnohem rychleji. Postupně vybavujte domorodce noži, lasery a jadernými zbraně-

**Název hry:** Dune I  
**Firma:** Virgin Games  
**Rok výroby:** 1992  
**Typ hry:** strategie  
**Na počítač:** PC, Atari ST, Amiga  
**Minimum:** 386/40, 1 MB RAM, 4 MB HD, VGA

**Originalita:** 90  
**Zábava:** 80  
**Prostředí:** 75  
**Grafika:** 79  
**Hudba:** 79  
**Efekty:** 77

**EXCALIBUR verdikt: 79%**

**Poznámka:** Knížka Duna II je stejně zajímavější a hra DUNE II taky.



# DUNE I

## DUNA I

čísarovy požadavky se neustále zvyšují. Nezapomínejte všude s sebou vodit Harah, brzy se totiž unaví, což je k dohrání hry žádoucí. Jakmile se totiž unaví, odveďte ji, kde jste ji našli a nechte ji tam.

Promluve si se Stilgarem. Bude vám chtít něco ukázat v jednom dolu. Poslechněte ho a v dolu najdete Chani, dívku svého srdce. Vylákejte ji do pouště (ne moc dale-

ko) a počkejte na noc. Promluve si s ní a zjistíte, že vaše láska je opotovaná. Vezměte Chani do paláce a se všemi ji seznáte. Pokračujte ve výbojně politice a Harkoneni vám pošlou výstražný hologram. Se všemi si o tom promluve. Chani vám poté sdělí, že by vás ráda seznámila se svým otcem. Řiďte se jejími pokyny a leťte do příslušného dolu. Otec Chani vás seznámí se svým programem zúrodňování Arrakis. Mezitím se dozvíte, že váš otec zesnul.

Promluve si s vrchním strategem Thufirem. Řekne vám, že se v paláci nachází pravděpodobně ještě jedna tajná místnost. Promluve si o tom s matkou. Ukažte jí místnost před zbrojnicí a ona objeví tajný vchod do zahrady. Zde ji nechte, aby se vzpamatovala ze smrti manžela. Věnujte se dále výbojně politice, časem objevíte nádrž vody. Promluve si o ní se Stilgarem, avšak vodu zatím nepijte. Letěte zpět do paláce a promluve si s Jessicou, která začne bádát nad složením této vody. Dál veďte svou dobovačnou politiku a občas zaletěte do paláce, popovídat s matkou o vodě. Nakonec vám složení této vody řekne, poté leťte k nejbližší vodní nádrži a napijte se z ní. Opět se vraťte do paláce a promluve si s matkou i s Thufirem. Dozvíte se, že domorodci musí znát ještě jiný způsob dopravy než vážkami a pěšky. Promluve si o tom s Chani a Stilgarem. Zavolejte písečného červa a trochu se na něm projedte. Výsledek oznamte Thufirovi, který bude velmi překvapen.

Nyní vstupujete do konečné fáze hry. Až dobudete všechny pevnosti, vraťte se do paláce a vezměte Thufira do bezprostřední blízkosti paláce Harkonenu. Potom tam shromážděte všechny své lidi kromě Harah. Asi deset tisíc mužů s atomovými zbraněmi pošlete zaútočit na palác. Vaším mužům se podaří zničit ochranný štít paláce. Nyní přišla vaše chvíle, vydejte se tedy do nepřátelského paláce a... dál už není třeba radit. Ať žije nový císař Paul a císařovna Chani! S pozdravem **Pavel Šenovský**

kompletní řešení

## BLACKFIRE! software

nová 3D akční hra pro počítače ATARI 800 XL/XE, 65 XE, 130 XE

# ALIENBUSTERS

Vesmírná akční hra využívající těch nejlepších možností počítače ATARI, např.:

- fantastická trojrozměrná vektorová grafika v reálném čase doposud realizovaná pouze na vyšších třídách počítačů
- je použito širokého spektra barev v nejjemnějším grafickém modu
- výborná hudba složená sólovým kytaristou Martinem Cupkem a nejrůznější zvukové efekty také k této hře nezbytně patří
- vynikající motiv hry, ve které prožijete vzrušující a napínavé chvíle, je tím nejdůležitějším

Hlavním cílem je vyhrát vesmírnou bitvu nad vetřelci, kteří obsadili naši sluneční soustavu. Jak? - to se dočtete v návodu přiloženém ke hře.

Když vyhraje, když osvobodíte celou sluneční soustavu v této hře, se Vám následně na obrazovce objeví kód. Ten nám urychleně zašlete na speciálním tiketu přiloženému ke hře. Prvním "osvoboditeli" totiž věnujeme 10.000,- Kč a pro dalších následujících devět jsou připraveny hodnotné věcné ceny. Máte-li tedy k dispozici počítač ATARI, pak neváhejte!

O výsledcích Vás budeme průběžně informovat v dalších číslech časopisu EXCALIBUR

Zašlete mi na dobírku ALIENBUSTERS

Jm. a př.:

Ulice:

Město:

PSČ:

Podpis:

V ceně je zahrnuta značková kazeta

**79,- + 23 pšb**

Pirátsví zabíjí software !!!

Prosíme Vás o zaslání kupónu na korespondenčním lístku na adresu:  
 Boleslav Buzek, Nedbalova 2409, 735 06 KARVINÁ 6  
 Hra ve formátu Turbo 2000 Vám bude zaslána do dvou týdnů.

!!! První získá 10.000,- korun !!!

## PCP zašle levně na dobírku: SOUND MACHINE

Kompletní zvukové vybavení pro Vaše PC: 11-ti hlasá zvuková karta Sound Blaster komp. (MIDI, zesilovač 4 W, port pro joystick a mikrofon), joystick QS 123 a dva 3" reproduktory s magnetickým odrušením!



## JOYSTICKY QUICKSHOT

- QS 102P, JOYSTICK S MIKROSPÍNAČI..... 239,-
- QS 113, PC JOYSTICK S MIKROSPÍNAČI ..... 319,-
- QS 113S, JOY QS 113 S KARTOU QS 163 ..... 769,-
- QS 123, WARRIOR 5 PRO PC ..... 389,-
- QS 128F, MAVERICK 1 ..... 479,-
- QS 138, MAVERICK 1M S MIKROSPÍNAČI ..... 489,-
- QS 129F, FLIGHTGRIP 1 ..... 249,-
- QS 130F, PYTHON1 ..... 309,-
- QS 137, PYTHON 1M S MIKROSPÍNAČI..... 329,-
- QS 131, APACHE 1..... 209,-
- QS 141, TRACKBALL PRO PC ..... 969,-
- QS 146, INTRUDER 5 PRO PC ..... 849,-
- QS 149, INTRUDER 1 ..... 849,-
- QS 151, AVIATOR 5 PRO PC ..... 989,-
- QS 155, AVIATOR 1 ..... 989,-
- QS 158, MOUSE PC ..... 679,-
- QS 159, MOUSE PC + PODLOŽKA + SOFT. .... 999,-
- QS 163, PC GAME CARD ..... 519,-

Toto je jen stručná nabídka z našeho ceníku, ve kterém Vám nabízíme mnohem víc. Např. veškeré domácí počítače a jejich příslušenství firem Commodore a GVP, osobní a grafické počítače, monitory, tiskárny apod. za skvěle nízké ceny. Máte-li zájem o koupi jakéhokoliv hardware či o zaslání aktuálních ceníků, zatelefonujte nám na pražské tel. číslo 02/ 791 76 74 - od 15 hod. nebo raději napište na adresu PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Všechny ceny jsou včetně daně (DPH), připočítáváme pouze poštovné nebo dopravu až do Vašeho domu. Dodací lhůta je 14 dní od objednání, u joysticků 21 dní. Na veškeré námi dodávané zboží poskytujeme záruku 12 měsíců.













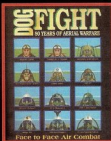
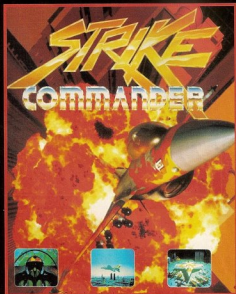


Největší český legální distributor strategických, válečných a akčních her, simulací a adventur.

# VISION

Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6  
Tel. záznamník: 02/351158

## KDO TO MYSLÍ S HRANÍM VÁŽNĚ... MÁ ORIGINÁLY



Zajistěte si květnové novinky:

	PC	AMIGA
EYE OF THE BEHOLDER III	1.350	
STUNT ISLAND	1.590	
GREAT NAVAL BATTLES	1.590	
MONKEY ISLAND II	1.290	1.290
F - 19 STEALTH FIGHTER	750	750
MANIAC MANSIONS		750
THE GREATEST	1.350	1.250
KGB	1.290	1.190
HISTORYLINE 1914-18	1.350	1.250
LEGEND OF KYRANDIA	1.290	1.290
GRAND PRIX	1.390	1.290
CIVILISATION	1.390	1.290
X - WING	1.390	
TASK FORCE	1.390	
ALONE IN THE DARK	1.490	
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	1.350	
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	1.350	
STRIKE COMMANDER	1.590	
ULTIMA UNDERWORLD II	1.290	
XENOBOTS	1.290	
HARPOON	1.290	1.290
BLACK CRYPT		1.190
AIR LAND SEA	1.290	1.290
CARRIERS AT WAR	1.290	

Závazně **OBJEDNÁVÁM** na dobírku tyto tituly: Objednávku pošlete na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6.

počet	titul	PC/Amiga	cena

Poštovné: 1 program 40 Kč, 2-3 programy 70 Kč, 4 a více 100 Kč. Vaše objednávka bude vyřizena do 2-3 týdnů.

jméno  podpis  součet   
adresa  www.otdgames.sk poštovné   
CELKEM



IDCS Praha s.r.o.  
prodejní firma BELCOM  
Mikovcova 7  
120 00 Praha 2

## Key-Comp

Základní sestava PC 286

7.990,- Kč

Základní sestava PC 286

10.990,- Kč

## Zvukové karty



Specialní 50%  
SOUND MASTER Pro II  
Cross Search  
Tong and Gateway  
Sound Source

BX II 2.990,- Kč  
NX PRO 6.270,- Kč  
NX PRO 16 8.570,- Kč  
MIDI Kit 2.085,- Kč

**THE ONLY STEREO SOUND CARD  
WITH 4 SOUND STANDARDS**



CENY JSOU S DPH  
VÝHODNÉ  
PODMÍNKY  
PRO DEALERY!

# AMIGA

Info  
autorizovaný dealer firm  
Commodore a GVP

Objednávky a informace:  
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha  
tel. 02/253708, 256201, 254227  
Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.  
Zboží zasíláme i na dobírku.

Při příležitosti otevření naší prodejny jsme pro Vás připravili špičkové ceny!  
Kompletní program firmy Commodore  
C64 II, A500, A500 Plus, A600, A1200 ... A4000

## U nás vždy zaručené nejlepší ceny!

**Literatura pro Amigu:**  
Uživatelská příručka ..... 149,-  
Assembler 68000 (+ disketa) ..... 169,-  
GFA Basic 3.5 (+ disketa) ..... 250,-  
**Doplňky pro Amigu:**  
Externí floppy drive 3.5" ..... 2.950,-  
0,5 MB + clock pro A 500 ..... 1.290,-  
1 MB + clock pro A600 ..... 2.950,-  
**SuperPC za super cenu:**  
AT 386DX, 40 Mhz, 1 MB RAM (možnost rozšíření až na 32 MB), 170 MB  
HD, SVGA karta TRIDENT (16 bit, 1024x768 bodů), 3,5" floppy, 14" barevný  
SVGA monitor 0,28 dpi, Game Port ..... za neuvěřitelných 32.382,-  
... s monochromatickým monitorem a s harddiskem 60 MB ..... jen 22.141,-  
**Shareware - PC**  
(Vše je zapakováno - z jedné diskety tedy získáte další 2-3 diskety dat)

**Hry pro PC**  
Super GAME SET - více jak 40 nejlepších her pro PC, 10x2,5" HD!!! ..... 490,-  
(Brix, Megatron, Comco 3D, Wolf 3D, Jill of Jungle, Hugo III, ...)  
Win GAME SET - množství zajímavých her pro windows, 2x2,5" HD ..... 99,-  
Mini GAME SET - dalších více jak 10 her 2x2,5" HD ..... 99,-

**Uživatelské programy**  
Antivirový balík - nejlepší a nejnovější antivirové programy ..... 99,-  
WinUtil - téměř 30 vybraných utilit pro Windows 2x2,5" HD ..... 99,-

**Shareware - Amiga**  
Tisíce špičkových programů - katalog (2x3,5" DD) ..... 59,-

	40 MB	60 MB	80 MB	120 MB	170 MB	210 MB
A500/A500+ *	9.900,-	10.879,-	12.857,-	13.932,-	14.837,-	17.060,-
A600/A1200 **	5.450,-	6.429,-	8.407,-	9.482,-	10.387,-	12.610,-

\* včetně externího radiče Apollo 500, RAM option \*\* interní, včetně instalace  
Nevšlité naše prodejny na rohu Moravské a Sumavské ulice č. 19  
(Metro: Náměstí Míru, Jiřího z Poděbrad, Tram. 16, 4, 22, 11)

**HLÉDÁME NOVÉ DEALERY! DO NAŠI DEALERSKÉ SÍTĚ!**  
POZOR! NOVÝ OBCHOD! POZOR! NOVÝ OBCHOD!

**SINCO**  
Photo s.r.o.

**PORST**  
FOTO-KUPEL-HEBĚ-SLAVKOVKA

## TV hry SEGA - 8 a 16 bit + kazety

Např.: F 22 Interceptor, Desert Strike, M-1 Abrams Battle Tank,

ECCO Dolphin Game, Terminátor 2, Golden Axe,

NHLPA Hockey 93, Ayrton Senna's Super Monaco GP2,

688 Attack Sub, LHX Attack Chopey, Sonic

## Přenosná hra GAMEBOY

výběr výměnných kazet

**Nabízíme čtyři druhy joysticků  
od 170,- do 594,- Kč**

Otevřeno Po - Pá 9<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>

Klapkova 3  
186 00 Praha 8

Tel. 02/84 13 14

# Arcas

Tel: (02) 803373  
záznámník  
p. SUK

**Commodore 64/II 3.813,-**

MC 6510, RAM 64K, BASIC v. 2.0

**Commodore Amiga 500+ 11.193,-**

RAM 1MB, WorkBench 2.04, myš

**Commodore Amiga 600 12.300,-**

RAM 1 MB, WorkBench 2.05, TV modulátor, myš

**Commodore Amiga 1200 18.942,-**

MC 68020/14MHz, RAM 2MB, WorkBench 3.0, 16 milionů  
barev, TV modulátor, PCMCIA, myš

**Commodore Amiga CDTV 13.161,-**

A500, CD ROM, RAM 1 MB, WorkBench 1.3, TV modulátor,  
MIDI IN-OUT, klávesnice, FDD 3,5", IR control, myš



Ceny jsou s daní. Pro prodejce velké slevy.  
Zasíláme na telefonickou objednávku na dobírku.  
Aktuální (možná nižší) ceny na telefonický dotaz.

**64PRO spol. s r.o.**  
kpt. Stránského 987  
190 00 Praha 9

**600 celodisketových her  
a programů zvukových jmen.**

**Test Drive I...III  
Last Ninja I...IV**

Vše na kvalitních disketách s poutavým obalem a českým  
obalem v ceně 78 Kč. Seznam zašleme proti známce.

# PC Formát

HOME COMPUTING

## Zvukové karty

Srovnání nejprodávanějších  
zvukových karet.

První český  
PC časopis  
pro normální lidi.

Příprava vrcholí.  
Vydávat bude:

PCP  
P.O.Box 414  
111 21 Praha 1

## X-WING

Nejlepší zpracování hvězdných  
válek od dob filmové předlohy.



QuickShot



Firma A-B-Comp a.s. zve všechny příznivce počítačových her do své prodejny v Praze 7 do Veverkovy ulice č. 28. Je zde pro Vás připravena bohatá nabídka joysticků značky QuickShot a jedno milé překvapení. Nakoupíte-li u nás zboží, budete zařazeni do slosování, ve kterém můžete vyhrát jednu z 30-ti hodnotných cen (1. cena - osobní počítač Commodore AMIGA 600 s 20 MB harddiskem, 30. cena - joystick od firmy QuickShot).

- joysticky QuickShot pro počítače Commodore, ATARI, AMSTRAD, SEGA, MSX
- joysticky QuickShot pro počítače PC XT/AT kompatibilní a APPLE IIe/c
- hry pro počítače Commodore AMIGA, C64 a PC XT/AT kompatibilní
- počítače Commodore AMIGA 600, C64
- barevné monitory
- paměťové čipy
- diskety 3.5" DD i HD, 5.25" DD i HD
- krabičky na diskety a další doplňky

Firma A-B-Comp a.s. uspokojí i zájemce o počítačovou grafiku, 2D a 3D animace, titulkování, DTP, hudbu a další multimediální aplikace.

- osobní počítače Commodore AMIGA 1200
- grafické stanice Commodore AMIGA 4000
- Deluxe Paint II, Deluxe Paint III, Deluxe Paint IV, Deluxe Paint IV AGA
- Imagine 2.0, Caligary 2, Scenery Animator Yosemite Landscapes
- Art Department Professional 2.2, Broacast Titler II, Deluxe Video III
- Page Stream 2.2, Professional Draw 2.0, Professional Page 3.0
- Bars & Pipes Professional, Oktalyzer + Soundmaster

Nabízíme značkovou kvalitu a nízké ceny. Na všechny výrobky poskytujeme záruční i pozáruční servis. Firma A-B-Comp a.s. je autorizovaným distributorem firem:



GREAT VALLEY PRODUCTS



**Prodejna**

Praha 7, Veverkova 28  
tel.: 381457, 377701, 377702, 377780, 377781  
fax: 382490

**Prodejní doba:**

Po - Pá ... 9:00 - 18:00  
So ... 9:00 - 12:00

**Servisní středisko Commodore**

Praha 10, K Botiči 5  
tel.: 743755, 725141 linka 16  
fax: 720379

**Pracovní doba:**

Po - Pá ... 9:00 - 17:00  
So ... zavřeno