

EXCALIBUR

29 Kč • 33 SK • \$ 3 U.S.

NEZÁVISLÝ ČASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER



OD TOHOTO ČÍSLA
min. **48**
stran

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřichská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

INFORMACE:
Jindřichská 27
Praha 1
tel.: (02) 24210567
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.
Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066



SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.



SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.



Joyplus
Commodore



SV 121 TURBO
Model prozačátečnický. Mikrospínače
Cena 188,- Kč.



SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů, autošťelba.
Cena 219,- Kč.



SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku. Precizní mikrospínače.
Cena 258,- Kč

SV 125 Superboard
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 520,- Kč.



SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů. Dva spínače na štelbu.
Cena 390,- Kč.



SV 227 Top Star / PC
Nejlepší joystick v nejlepším provedení. V moderním acrylovém obalu
Cena 731,- Kč.



SV 133 Megastar
Všechny možné funkce. Stablní základna. Veškerý hrací komfort.
Cena 610,- Kč.

SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar. Se všemi možnými funkcemi.
Cena 460,- Kč.



SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na štelbu. 10 mikrospínačů. Dvoje stopky
Cena 589,- Kč.



SV 201 M5 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.



SV 132 Hyperstar
Populární povrchová úprava z robustního acrylu.
Cena 431,- Kč.



SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový joystick pro PC.
Cena 390,- Kč.

SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače na štelbu. Šest mikrospínačů.
Cena 308,- Kč.

Datalux



SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně softwarového driveru pro PC.
Cena 649,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení 280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 530,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.

HIT PARÁDA

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače. Přáje, jinak se nám pořadí nebude měnit.

PC

- 1 DUNE II, Virgin Games
- 2 LANDS OF LORE, Westwood studios
- 3 INDIANA JONES IV, Lucasfilm Games
- 4 PRINCE OF PERSIA II, Broderbund
- 5 EYE OF THE BEHOLDER III,SSI
- 6 BETRAYAL AT KRONDORF, Dynamix
- 7 ISHAR II, Simanis
- 8 ALONE IN THE DARK, Infogrames
- 9 DOGFIGHT, Microprose
- 10 LEGACY, Microprose

AMIGA

- 1 DUNE II, Virgin Games
- 2 WALKER, Psygnosis
- 3 SYNDICATE, Bullfrog
- 4 DESERT STRIKE, Electronic Arts
- 5 KICK OFF 3, Virgin Games
- 6 CHUCK ROCK II, Cove
- 7 WAR IN THE GULF, Empire
- 8 ISHAR II, Simanis
- 9 LEMMINGS II, Psygnosis
- 10 SYNDICATE, Bullfrog

ATARI ST

- 1 DESERT STRIKE, Electronic Arts
- 2 POWERMONGER, Bullfrog
- 3 PACIFIC ISLANDS, Empire
- 4 ISHAR II, Simanis
- 5 RAILROAD TYCOON, Microprose
- 6 FORMULA ONE G. P., Microprose
- 7 LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin
- 8 ANOTHER WORLD, Delphine software
- 9 CRAZY CARS III, Tits
- 10 LOTUS II, Gremlin

OBSAH

RECENZE

Bloonet.....	29
Castle of Dr. Brain.....	9
Creepers.....	19
Doom.....	14
Dragon Sphere.....	29
Fantasy Empires.....	13
Global Conquest.....	7
Hoyle Classic Card Games.....	17
Humans.....	28
Incredible Machine.....	9
Ken's Labyrinth.....	28
Laser Squad.....	29
Lands of Lore.....	6
Links 386 Pro.....	11
Might of Orion.....	16
Might & Magic V.....	7
Mirage Thunder - DIF 2.....	14
Privatier.....	15
Sim Farm.....	19
Terminator 2029.....	29
The 7th Guest.....	8
Trolls.....	17
Simon the Sorcerer.....	10
Space Race.....	18
Square DeLuxe.....	10
Stunts Island.....	12

C-64

- 1 ELITE, Firebird
- 2 ELVIRA, Accolade
- 3 EIDOLON, Lucasfilm
- 4 TEST DRIVE II, Accolade
- 5 TURRICAN II, Rainbow Arts
- 6 LAST NINJA III, System 3
- 7 MOONFALL, 21st Century Ent.
- 8 LOTUS E.T.C., Gremlin
- 9 ELITE, Firebird
- 10 ACE, Cascade Games

SINCLAIR

- 1 SPACE CRUSADE, Gremlin
- 2 HEROQUEST, Gremlin
- 3 DIZZY V, Code Masters
- 4 ROBOCOOP 3, Ocean
- 5 SUPERCARS, Gremlin
- 6 MYTH, System 3
- 7 SWITCHBLADE, Gremlin
- 8 TURRICAN, Rainbow Arts
- 9 CABAL, Cappcom
- 10 ADDAMS FAMILY, Ocean

ATARI XL/XE

- 1 MISJA, Avalon
- 2 KARATEKA, Broderbund
- 3 FRED, Avalon
- 4 DRACONUS, Cognito
- 5 ZYBEX, Zappelin
- 6 ACE OF ACES, Accolade
- 7 TOMAHAWK, Digital Integration
- 8 SOLO FLIGHT, Microprose
- 9 LASERMANIA, Avalon
- 10 EIDOLON, Lucasfilm

SEGA

- 1 ALADIN
- 2 SONIC 2
- 3 NHLPA HOCKEY
- 4 STREETS OF RAGE 2
- 5 THE REVENGE OF SHINOBI
- 6 SHINING IN THE DARKNESS
- 7 NHL HOCKEY '94
- 8 SONIC, THE HEDGEHOG
- 9 STREET FIGHTER 2
- 10 SHINOBI

ENGINE II

- 1 R-TYPE
- 2 SHANGHAI
- 3 SIDE ARMS
- 4 DIN DON
- 5 TIGER MISSION
- 6 LEGEND OF HERO
- 7 GUNHEAD
- 8 FINAL MATCH TENNIS
- 9 DEVIL'S CRASH
- 10 THE FINAL LAP

NINTENDO

- 1 STREET FIGHTER 2
- 2 ROBOCOOP
- 3 SUPER SOCCER
- 4 LEMMINGS
- 5 MEGAMAN II
- 6 CONTRA
- 7 ADVENTURE ISLAND 2
- 8 SUPER MARIO WORLD
- 9 DOUBLE DRAGON
- 10 TOM & JERRY

NÁVODY

Blinky's Scary School.....	41
Ishar II.....	30
King's Quest III.....	34
Return of the Phantom.....	38
Space Daze.....	41
School Quest IV.....	35
The 7th Guest.....	33
Willy Beamish.....	40
Wizardry 7.....	32

EXTRA

ZVUKOVÉ KARTY PRO PC.....	20
DAC do 100,- Kč.....	21
To nejlepší od Creative Labs.....	22
Sound Blaster 2.....	21
Sound Blaster Pro.....	23

OSTATNÍ

Báječní muži na létajících str.....	44
České a slovenské BBS.....	41
České hry na Amigu.....	44
City.....	41
Dopisy čtenářů.....	46
Kalendář.....	uprostřed
Předplatné.....	47
Pushover - kódy.....	41
RPG - 2. část.....	45
Soutěž A-B-Comp.....	45
The Sierra Network.....	45

AHOJ, REDAKCE!

EXCALIBUR č. 22 VYJDE 15. 1. 1994!

Držím v ruce časopis číslo 19 a vzpomínám. Vzpomínám, že jsem asi před půl rokem pročítala se svým bratrem recenze a návody. Vzpomínám - jak nás bavily správné hlášky v recenzích a návodech - a jak se nám oběma líbila Andrewova „Pařanská romance“. Bylo to krásné.

Můj o dva roky mladší bráška před třemi týdny zemřel. Zemřel na rakovinu v nedožitých čtrnácti letech.

Přísli Vám, neboť bych Vám chtěla říci, že když jsme tenkrát přijeli s Honzikem do Prahy na onkologii, sehnali jsme kdesi ve stánku EXCALIBUR (v Prachaticích ho ještě neměli a my vlastně jen stará čísla) a Honzik, ačkoli zmožen vyčerpávajícím vyšetřováním, se usmál, když jsem mu EXCALIBUR podala. Pak už se dožil jen dvou čísel (jedno z nich bylo tím prázdninovým, které přišlo v září). Tak už si tolik nežil, ale EXCALIBUR měl velice rád.

A tak Vám chci poděkovat za to, že jste mu malinko ulehčili jeho obrovský utrpení a dodali trochu radosti do jeho smutné duše.

Fakt díky za EXCALIBUR.

Budu se těšit na každé další číslo, které přijde - přečtu si perfektní tipy, návody, užiji si spoustu legrace a vždy si vzpomenu na svého bratra - jak jsme spolu s obdivem a nadšením četli EXCALIBUR.

Tak kluci ahoj - snad Vám budu moci přišet napsat něco veselejšího.

Vaše věrná čtenářka Jana Břendová

Jana Břendová

P.S.1: A ten nápad s fotkami je velice dobrý. Fakt!

P.S.2: Existuje něco jako EXCALIBUR-KLUB? Jestli ano, mohli byste vytknout nějakou kontaktní adresu?

Jestli ne, mohlo by se něco založit, co říkáte?

Slibuji, že se budu spolu se všemi tvůrci EXCALIBURU snažit o to, aby EXCALIBUR vycházel pravidelně a aby byl co nejlepší. Prosíme Ti, abyš přijala naši omluvu (být pozdní) za nevýdané prázdninové EXCALIBURY - od tohoto čísla Ti budeme zasílat všechny výsky EXCALIBURY až do konce vydávání EXCALIBURu. Čtíme se tebou.

Vydávatel a kolektiv

P.S.: Ten nápad s fotkami bude muset počkat až do příštího čísla - redakce nám trochu zlobí. Ale EXCALIBUR KLUB - to není špatný nápad! Založíme ho v dalším čísle.

EXCALIBUR 21 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDÁVATEL: Marie Luštvík.
SEPRÉDAKTOR: Jindřich Rohlík (NAPOLEON). ZASTUPITEL SEPRÉDAKTORA: Jan Chlebek (TED JOHNSON). VEDOUČÍ REDAKTOR ČÍSLA: Martin Luštvík. REDAKCE: Daniel Fambauer (DUNDY), Václav Proszvák (DOLPHINE), Tomáš Mrkvicka (HAQUEL P. TICKWA). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topedesign, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprintsů grafiky vytiskla Polygraf, a.s. Příspěvky posíláte výhradně na adresu redakce. Nevýdané přílohy nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovního přepážky Praha 4.J. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MČ 47 129. ROZSÍRŮJE: PNS a soukromí distributoři. PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denímkou tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v prosinci 1993.

NOVOROČNÍ NABÍDKA FIRMY

Super nabídka pro hráče

komplet **ATARI 800 XE**
s magnetofonem **XC 12 TURBO**

velké množství her na kazetách (14 kazet)

zásuvný modul **VISICOPY III**
- zavaděč TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírák, kompresor, konvektor.

zásuvný modul **TOOL BOX III**
- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binární copy

hry v zásuvných modulech

výukové programy, textový editor, účetnictví, kreslicí programy,
hry a jiné doplňky



Kč 3.990,-

á Kč 100,-

Kč 330,-

Kč 690,-

Kč 130,-

NABÍDKA pro muzikanty

ATARI 1040 STE

Kč 14.290,-

ATARI FALCON 030

Kč 44.990,-

nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM, 80 MB HD



Commodore

ceny vás příjemně překvapí

Komplet **COMMODORE C 64**
s magnetofonem **DR 1530**

Disketová jednotka 1541

velké množství her na kazetách (20 kazet)
na disketách (115 disků)

zásuvný modul **EXPERT C 401**
- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy

zásuvný modul **EXPERT C 310**
- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovladač pro plotter,

Monitor, KOPR, REVIZOR

hry v zásuvných modulech

výukové programy, hry, textový editor, adresář,
diář aj. doplňky

á Kč 100,-

á Kč 50,-

Kč 390,-

Kč 590,-

Kč 150,-

AMIGA 600 **AMIGA 600 HD**
AMIGA 1200 **AMIGA 1200 HD**



Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, joysticky , tiskárny **EPSON**

JRC

Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel. 354 979, fax. 521 258
po-pá 10⁰⁰ až 18⁰⁰

PC SHOP

Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax. 242 286 40
po-so 9⁰⁰ až 18⁰⁰

BONO Computer

Hlavná 134
080 01 Prešov

BONO y Od DAGROV

Štúrova 1
040 18 Košice

BONO kancelář

tel. 095/760429
fax. 095/760400

Firma JRC je tu pro Vás

Navštivte naši prodejnu v Praze 2, Šumavská 19
(metro - nám. Míru, tram - 16, 4, 22, 11)

U nás vždy zaručené nejlepší ceny!

Nabízíme nejkompletnější program firmy Commodore
A500, A500+, A600, A1200, A4000, color monitor

Amiga uživatelská příručka 2.0 - 420 stran kompletního popisu, práce s Amigou, podrobný popis DOŠu, vše co potřebujete.

A600 HD od 10.950,-
Amiga CDTV komplet, klávesnice, A1200 HD od 16.990,-
disketová jednotka, myš 14.990,-

Novinka: Špičkový videopřijímač VIDI, 256 000 barev, realtime v mono režimu, podpora A1200, špičkový software 9.990,-

Moderny pro PC a Amigu za vánoční ceny (14400 bps. fax - 8610,-)

Literatura pro Amigu	Doplňky pro Amigu
Assembler 68000 165,-	Externí floppy 2950,-
GFA Basic 250,-	1MB pro A600 2950,-
Maxiplan 95,-	0.5-1.8 MB A500 od 1290,-
Amiga Basic (disketa) 99,-	1 MB pro A500+ 2590,-
Superbase (disketa) 99,-	1-9MB pro A1200 tel.
Hardware manual (disketa) 99,-	Scart kabel 390,-

Harddisky pro Amigu
Pro všechny typy Amig včetně instalace od 2.950,-

SUPER PC ZA SUPER CENY

Libovolně konfigurace PC 386, 486, počítačové síť.

Velký výběr Shareware programů a her pro Amigu a PC.

HLEDÁME NOVÉ DEALERY DO NAŠÍ DEALERSKÉ SÍTĚ

OD 24.12.

POVANOČNÍ VÝPRODEJ!

ZA VELMI HEZKÉ CENY

VÝROBKY **COMMODORE**

COMMODORE G4 **AMIGA**

AMIGA 500, 600, 1200, CD32

AMIGA 600 HD 20

JOYSTICKY, PAMĚTI, HRY, MYŠI,
DISKETY (JAKO VĚDY ZA 149,-)
PRÍJÍTE K NÁM DO PRODEJNY

POLSKÁ 15, PRAHA 2

(METRO NÁM. ŽELIHO Z PODĚBRAD)

NEBO OBJEDNAT NA DOBÍRKU

TEL. 02/627 52 50 - PRODEJNA

02/825 74 84

TEL/FAX 02/791 60 18

ZÁRUKA ZE 1ROK

váš huerlink Kufel

ATLANTIDA Husická 11
130 00 PRAHA 3
Tel: (02) 6279433, 36, 48 1. 39, Fax: (02) 274556

Firma ATLANTIDA vypisuje konkursní řízení na místa šéfredaktora a redaktorů pro připravovaný časopis, věnující se počítačům Commodore a programovému vybavení.

Dále hledáme zkušené programátory pro počítače Commodore Amiga pro dlouhodobou spolupráci.

Nabízíme výhodné pracovní a finanční podmínky.

Firma ATLANTIDA počínaje 1. lednem 1994 opět nabízí začínajícím prodejčům možnost komisionního prodeje.

Všem našim prodejčům a zákazníkům děkujeme za spolupráci v uplynulém roce, přejeme mnoho pracovních a osobních úspěchů a těšíme se na další spolupráci v novém roce 1994.

ZNAČKOVÉ DISKETY 3,5"

SYNTRON

made in Canada

HD

Černá podsvětlovost za 1 krabičku vyřazení
způsobem nejvyšší 11 krabiček - 10 krabiček.

DD

240,- Kč

1 - 2 krabičky

160,- Kč

237,- Kč

2 - 4 krabičky

157,- Kč

235,- Kč

5 a více

155,- Kč

Plná záruka vrácení peněz při Vaší nespokojenosti.
Stáří zakázání, získávají slevy 20%.

**DĚKUJEME VŠEM SVÝM ZÁKAZNÍKŮM
A OBCHODNÍM PARTNERŮM
ZA PROJEVENOU DŮVĚRU V ROCE 1993.
NA SHLEDANOU
V NOVÉM A ÚSPĚŠNÉM ROCE 1994!**

OBJEDNÁVKY: CHIQUITTA, P.O. BOX 2, 190 00 PRAHA 9,
telefonicky: 02/88 07 48.

Ano, zašlete mi na dobírku

krabiček disket HD, krabiček disket DD

za celkovou cenu _____ Kč.

10 Kč za přepravu, balení 3 - 6 Kč a poštovné 25 - 30 Kč

Jméno: _____

úplná adresa: _____

PSČ: _____ podpis: _____

Jž od vzniku prvních her v Nivni otě se mezi hráči rozpoutala prudká debata, která že to hra je vlastně lepší. Pro připomenutí, Dungeon Master byl chválen pro svou podobnost ke stolním hrám a možná, nechtě postavy. Jeho oponenti natočili poskaky zvali na slabé grafické zpodobnění a hudbu.

Další z těchto her, série Eye of the Beholder přinesla něco nového. Bylo to mnohem lepší graficky i zvukově zpodobnění. Beholder i běžel sice pouze v 16 barvách, zato dvojka a trojka byly již 256-ti barevné. Kritizovaný byly však také. Ačkoliv byl napsán podle originálního D&D, autoři se tím také chlubili. Byla vyvíjena jednoduchost, systém kouzel a jiné zanedbatelné malíčkosti.

Oběma však poskytovali pevné chvilky zastánci třetího typu hry, reprezentovaného sérií Might&Magic (Dále jen M&M). Tito tvrdili, že jak Beholder, tak i Dungeon Master hráče omezuji. jsou příliš malé. A měli pravdu. M&M přinesl do hry zcela nový styl. Je pro vás připraven ohy a možná, nežli jen na vás, kam půjdete a co uvidíte. Samozřejmě se ho láhne i přiblíží, po jeho dokončení následuje závěrečné intro. Také systém kouzel dozrál změnu. Najmání potulných dobrodruhů se rovněž v žádné jiné hře tohoto typu zatím nikdy skýlo.

Vím, že mnoho z vás se mímou nesouhlasí v názorech na tyto hry, a to i jsem se nezmiňoval o láhrech, Shadow Lands a mnoha jiných. Proti však, do ústí Lands of Lore, myslím, že se pořád vada ho zebříku popuťany změní změni. Lands of Lore. The throne of Chaos má coai společného s každou z výše uvedených her. Jedná se dokonale graficky a hudebně zpracovanou hru, s originálním příběhem. Žlá čarodějnice Scotia objevila mocný drahokam a nyní vede vášku proti Vašemu království. Vy si vyberete hrdnu, se kterým se pokusíte svíkt jednou provždy zvrátit této nočné baboňny.

Nyní již k samotné hře. Pohybo je v Lands of Lore vyřešen stejným způsobem jako v Space Hulkovi, celý vylehl se plynuke posune. Samozřejmě u pomalejších počítačů lze navolit „klasický“ způsob pohybu, škok z místa na místo. Vše je prezoro-



LANDS OF LORE

váno do nezměněných podrobností. O meče na stěně se můžete zranit, ve vykotlaných stromech můžete najít schované poklady, cestou naleznete několik léčivých rostlin, Truhlici, kterou nemůžete otevřít, jednoduše proto, že klíč nemáte a s paklímto ne neumíte, můžete otevřít ještě jiným, méně prozákickým způsobem: iskerou.

Jž na začátku dostanete magickou mapu, hra se automaticky způsobem „kde jsi jednou byl, tam to znáš“. Další užitečná věc je kompas. Určuje vám směr kterým se právě díváte. Pozor, i zde je hou až dabecky dokonale, může se vám totiž stát, že při boj nebo pádu z velké výšky vám kompas prasine a pak už neukazuje vůbec nic. Cestou nijdete také lampu a lahvičky s olejem. Lampa se automaticky zapalí, jakmile vstoupíte do nových prostor jesyně. Jak se v ni spaluje olej, je čím dál méně vidět. Proto je třeba lampu jednou za čas doplnit lahvičkou oleje. Pokud již žádný olej nemáte, rychle nějaký sežtejte. Sice je vidět i tak, ale přece se jen za tmy špatně bojuje. Tyto magické předměty (kompas, mapa,

lampa) jsou umístěny na pravém okraji obrazovky a již se jich nezabýváte (proč taky). Když si tedy vyberete svého hrdnu je třeba seznámit se s ovládním. Po malí nostech se dá pohybovat pomocí směrové rúžice vlevo dle, nebo kurzorovým šipkami.

Věci vaší party se nachází v okénkách dole. Kliknutím myši na krajním políčku se celý seznam posune a odkryje další políka. Celý seznam je uspořádaný do jakési smyčky, takže po chvíli posouvání se vám opět objeví vychozí situace. S tímto věcmi můžete libovolně nakládat, prodávat je, odhadovat, či dávat dobrodruhům. Předměty se berou kliknutím levého tlačítka na nich. Používají je můžete, když s jejich pomocí kliknete pravým tlačítkem na některou z věcích postav, či potom daný předmět použijte (lahvičku vyprázdníte kouzlo z kouzelné hůlky). Ještě třeba se rádi zmínit o zbraních. Ste zbraně se ukáží, když si j dáte do ruky. Je tu však jeden háček. Zbraně se časem opotřebují, jejich síla sice neklesá, jsou však méně účinné. To umi poznat

pouze kovář, který při prozkášení a tudíž vám za ni neblíbne méně peněz. Váš muž jsou v dole část obrazovky vyobrazeni jako ikonky. Vedle nich se nachází dva sloupečky, jedná se o Magii a Zdraví. Kliknutím na tyto „tubě“ se vám v okénku pod nimi objeví jejich číselné hodnoty. Kliknutím na postavu se vám objeví klasický obrýs postavy a vy je můžete začít vyzbrojovat nebo jim dát lepší brnění.

Vedle ukazatelů magie a zdraví se nachází ještě dva symboly. Kliknutím na horní vlevo postavu ovládním nastá kouzla. Vy určíte pouze sílu, kouzlo se samo provede a ubere potřebnou magii. Později, když už budete znát více kouzel budou vaše kouzla napsána na svitku vlevo nahole. Pak stačí označit kouzlo, kliknout na kouzelníka a vybrat sílu kouzla.

Pokud vám magie nebo zdraví klesne, stále postavte labor a pořádně si odpočíváte. To se provádí kliknutím na ikonu „Zzz“ vlevo dole. Když vám klesne zdraví na nulu, nejste ještě mrtví. Spánek vám sice nepomůže, ale malé kouzlo vás posílá na nohy, a zbytek už správi matka přičeka.

Ikona diskety vlevo dole napovídá, že jde o uložení nebo načtení hry, či navolení profílu (vypnutí hudby, zvuku, vypnutí plynuke hůlky, atd. ...). Dole již chválené této hry, vždy ona se chváli sama. Stačí si j pořít a sami ovládní. Jedna malá rada na závěr. Na několik hráčů Lands of Lore dojt, ale na několik hráčů chváli vás upozorním. Dungeon, tedy prostředí ve kterém se pohybujete je mílní počtu vašich číln. Njak rarokálně se sice nepostavíte, nicméně stěna za vámi, která tam před chvílí nebyla, není nic příjemného. Také způsob dohrání hry je několik. Konkrétně v Daráčech Cave existují dvě možnosti, které závisí na tom, kdy se dáte na jele královce. Nebudu vás již dluho zdržovat, kdo tuto hru má, ješte rychle zasedne (či zaláhne?) za počítač a pusť se do hrání, a kdo j nemá, ten j ještě začne štábní. Přej vám všem tedy hodně štěstí s Lands of Lore. The throne of Chaos, budete ho potřebovat.

Dolphine



Lands of Lore
 Firma: Westwood studios, Virgin
 Rok vydání: 1993
 Typ hry: dungeon
 Na počítači: PC
 Minutová: 180, VGA
 13 000 Kč
 Doporučenou věk: 16
 Soudil: 31.01.97 Pro
 Obdivnost: normalní
 Originálnost: 10
 Záhu: 10
 Hráte: 10
 Grafika: 10
 Hudba: 10
 Hráte: 10
WINGALABOR verdikt: 89





kastra a to už vás limit vyprávěl (jaký paradox - hád' nemají konstru!). Takto probíhá hra v režimu BASIC.

V nástroji NORMAL nebo EXTRA máte navíc možnost využívat různých vlastností čtverečků. Nejlepší z nich je čtvereček obsahující bombu, u níž hoří doutnák. Pokud a ním najedete do rohu předchozích obrazců, ze kterých se vám ještě nepodaří nic složit, nastane detonace a uvoří se vám poměrně velké prostranství. Ve hře je více různých náloží, různých vlastností. Některé vybuchují pouze určitým směrem, některé jsou až do doby jejich složení do trojice čtverečků pasivní a některé jsou kombinované.

Někte ovšem jen o třinácti. Čtverečky mohou na sobě nést červený nebo zelený klíček, který má za následek vytvoření červeného nebo zeleného pole o rozměrech tři krát tři. V zeleném poli vám částí obrazců (pokud tam s nimi najedete) může kolidovat s červeným zůstávají. Další zajímavostí jsou počítka se šipkou. Použitím těchto šipek se vám zvedá nebo zmenšuje hrací pole. Přes to, co jsem zde uvedl, je ve hře ještě mnoho jiných možností.

DOKONALOST. To je to jediné slovo, které mě při pohledu na hru LINKS 386 Pro od Access Software napadlo. Je to dokonalost v grafice, animacích i zpracování samotného sportu. Můžete mít něco proťu, to ano, ale proťe hle samotné se nedá říci nic. Má osobně golf, kriket a jiné hry jim podobné nebaví a nudí. A to jak ve skutečnosti, tak i na monitor osobních počítačů. Zpracování LINKS'e mě uchvátilo natolik, že jsem se stal jejich příznivcem.

Jak jsem se již zmínil, grafika je dokonalá. Je to to nejlepší, co na hře je. Hra běží v grafickém módu 640 na 480 bodů při 256 barvách, což už vyžaduje Super VGA kartu s minimálně 512 KB video RAM. Pokud by někdo zajímal, jak je řešena vztahem nekompatibilita SVGA karet, je zde několik direktorátů, ve kterých jsou komentary z 21 různých standardů na standard VESA. Při tak vysokém rozlišení a tolik barvami by bylo jen velmi obtížné, či snad dokonce nemožné, stíhat rychle vykreslovat krajinu a zvládnout animace, protože při LINKS vytvořen pouze pro počítače s procesorem 80386 nebo vyšším (odtud 386 za slovem LINKS). Když už jsme u těch animací, jsou vynikající. Ve chvíli, kdy jsem uviděl detailnost krajiny a protoplál se doba, než se celá poprvé vykreslí (podruhé už to rychejší), čekal jsem s obavami, jak bude vypadat postavička hráče a jak bude rychlá. Uvažoval jsem pouze o dvou možnostech, buď

buď postavička dobře vykreslena a její pohyb bude pomalý, nebo to bude pouze nějaká vektorová silueta, její animace bude rychlá. Pravdou nebývá ani jedna z možností, nebo lépe řečeno každá z variant tvořila její polovinu. Celková vizáž postavy i její pohyby jsou svou dokonalostí někde na úrovni televizí.

Velice rád chvilím dobré hry a pokud si umanu, nepřipouštím kritiku. Jednu vadu však LINKS 386 Pro má a bylo by neseriózně se o ni nezmínit. Tou vadou je hudba a z zvukové efekty. Totiž u LINKS vlastní zvuková hudba nemá a ze zvukových efektů je zde pouze jeden jediný potlesk a to mi u tak skvělé hry připadá postranní. Na začátku jsem se zmiňoval o výborném zpracování samotné hry. Tím jsem měl na mysli hlavně pravidla golfu. Ale nejen to. Také ostatní služby, které program poskytuje, jsou zpracované. Na začátku je potřeba no, vlastně není potřeba, ale je vhodné zvážit si vlastní postavičku (inspektor může hrát až osm hráčů). Na výběru postavy hodně záleží, zvláště pak jestli začátečník. Jako první si zvolíte, jestli muž nebo žena. Po delším zvážení obou variant se nakonec rozhodnete pro správnou postavu a nastavíte ostatní volby. Tak například úroveň vašeho hracího úměr. Nejlepší je být začátečník. Začátečník má totiž spoustu výhod, tak například mu nikdy netouká vtr a když už tak tím směrem, kterým zrovna stál, počítá ho nastavit volby do správné polohy a sluha

mu podá vždy tu správnou hůl. Mimo to si můžete navolit barvu košile, barvu míčku a spoustu jiných věcí. Toto provede každý z přiložených u monitoru a hra může začít. Vše se zobá z počítaču velmi jednoduché, stačí nasměrovat míček a odpálit. Jenže zdaní někdy (většinou - skoro vždycky) klame. Vše je o mnoho složitější a ti z vás, kteří nemají o pravidlech golfu nejmenší potuchy, se budou v této hře dlouho plácát. Takže přijímáte prosím těchto několik skromných rad. V levé polovině obrazovky je, jak jste si již jistě všimli, krajina, ve které hraje. Naproti ní, tj. v pravé polovině, je tabulka s výsledky. V ní jsou upřesněn náhody čistá jamok (znamená to, že jakákoliv jamka je začerněná). Pod nimi je napsáno na kolik pokusů se musíte do jamky dostat. Na konci tabulky je celkový počet pokusů, takže pokud vám to u nějaké jamky nevyspěje, můžete si to u další nahradit. U každého hráče se zaznamenává počet odpalů, celkový počet odpalů a nadílami počet odpalů. Pod tabulkou je z profilu zobrazen povrch terénu a vaše vzdálenost od jamky. Na ovládacím panelu jsou možnosti jako pootečení polehu o x stupňů, výběr hole, pohled na krajinu z prádi perspektivy, zpětné přehráni odpalu, postavení hráče nad míčkem a jiné užitečné věci. Ačkoli vypořá se počítač a zejména pak golf nejsou žádnými slágy, myslím si že zrovna LINKS 386 Pro stojí za to.

Jako u Tenisu nebo jiných logických her, hraje se zde o co největší hodnocení. Jelikož hra se postupem času nezrychljuje, měla by teoreticky být nekonečná. Dá se ovšem předpokládat, že vytvoří se nějak postátní postitomu, aby jim dala vylezla z tabulky. Hru můžete ovládat klávesnicí i myší.

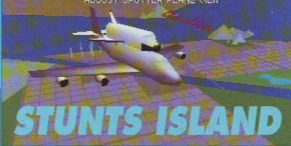
NAPOLÉON

Název hry: Squarez DeLuxe
Pod výrobou: Access Creativ
Typ hry: logická
Na počítači: PC
Minimální: PC XT, 0,5 MB RAM, Doporučeno: 286, 1 MB RAM, HD
Originálnost: 95
Šlágr: 95
Gráfika: 95
Hudba: 95
Státní: 95

Název hry: LINKS 386 Pro
Pod výrobou: Access Software
Pod výrobou: 1992
Typ hry: simulace
Na počítači: PC
Minimální: 386SX, 3 MB RAM, 4 MB HD, SVGA
Doporučeno: 486, 8 MB RAM, Sound Blaster, CD
Originálnost: 95
Šlágr: 95
Gráfika: 95
Hudba: 95
Státní: 95

Název hry: Napoleon
Pod výrobou: Access Software
Pod výrobou: 1992
Typ hry: logická
Na počítači: PC
Minimální: 386SX, 3 MB RAM, 4 MB HD, SVGA
Doporučeno: 486, 8 MB RAM, Sound Blaster, CD
Originálnost: 95
Šlágr: 95
Gráfika: 95
Hudba: 95
Státní: 95

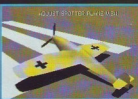
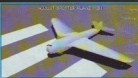
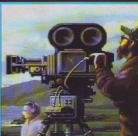




Název hry: **Stunts Island**
 Firma: **Disney Software**
 Rok výroby: **1993**
 Typ hry: **simulátor**
 Na počítači: **PC, Amiga**
 Minulka: **286/40, 1 MB RAM, 1.6 MB HD**
 Doporučená: **Sound Blaster**
 Obtížnost: **střední**

Originalita: 81
 Zábera: 91
 Prostředí: 84
 Grafika: 77
 Hude: 86
 Křivky: 86

EXCALIBUR verdikt: 90%



Mladí je krásné, plné nesplněných snů, tužeb a přání. Jedno z mnoha tajných chlapčeských přání, které se prohání po rozlehlých plochách světa fantazie, je touha stát se kaskadérem. Alespoň na chvíli si se svým okřídleným ořem zalétat s větrem o závod, nebo v záři reflektorů načechrávat bílévě obláčky nebe, či před objektivem dychtivého kameramana předvést několik triků ze svého pestroho repertoáru. Po přistání pak hrad za doktorem a čtyřmi muži v bílých plátech nesoucí nosička se hrnou davy nadšených fanoušků natahující ruce plné fotografie. Ti, kteří nesehnali portrét hrdiny, rychle vytahují z kapsy mastný značkaný komout od pražene kukuřice a jiskřivými očima pokukují po bhíte ruce rozzářivých autogramy. Jakmile dá doktor dohromady, pojišťovna a usměvavý režisér vám vyplatí peníze, opět usedáte do pohodlné sedačky a přes pro vás nepostradatelnou příbhu hledíte na asfaltové výpary vzrůstající se nad nekonečně dlouhou vzletávací plochou. Netrpělivě se vrtíte očekáváte na hlášení z kontrolní věže o povolení k vzletu.

Dost ale fantaziování. Tento sen vám alespoň z části může přiblížit nový letecko-kaskadérsko-filmářský simulátor od Disney Softwaru. Kreslené postavky s několikaletou minulostí jsou mezi televizními diváky celého světa dobře známy. Poslední dva až tři roky se nápis Disney počal objevovat i na monitorech různých typů počítačů. Na PC to byla například na svoji dobu poměrně uznávaná hra DUCK TALES, kde jsme se setkali a postavkami odvážných kabeřů. Mezi hry, které jsou zpracované na základě filmů, ať již kreslených či hraných, patří HARE RAISING HAVOC (film Roger Rabbit), THE ROCKETEER, MICKEYS, atd.

Když jsem viděl Stunt Island poprvé, tak na mě zrovna nejlepší dojem neudělal. Po pravdě řečeno jsem si nevěděl rady. Za nějaký čas jsme ale podlehli Napoleónovu přesvědčování a Stunt Island, neboli Ostrov kaskadérů jsem si pořádně prohlédl. V zápal jsem pochopil nejen podstatu hry, ale také že jde o naprosto bombu. V žebříčku simulátorů u mě tato hra zaujala místo v první desíctce nejspěšnějších. Po shlédnutí díma a vložení svého ctěného jména do databáze hry se můžete na ostrově volně pohybovat mezi několi-

ka stanovišti. Nejřívě je vhodné se podívat na letišti a zalétat si s jedním z padesátipíteti typů letadel. Lepší je samozřejmě vyzkoušet všechny typy, přinejmenším si je osáhat, zjistit, co který typ dovede a natrénovat základní triky. Ve chvíli, kdy vám budou z čela stékat kapičky potu a v ruce budete cítit nepřímé, křečovitě cukání, zanechte létání a běžte za producentem. Ten vám sdělí podrobné informace o průběhu natáčení. Po úspěšném předvedení svých dovedností máte možnost film sestříhat a různě upravit. To znamená zvolit správný pohled, vybrat kameru, která nejlépe zachycuje nebezpečné hazardování se životem a vytváří tak zvláštní atmosféru ve vzduchu inoucho se nespí. V kině za bouřlivého skandování diváků pak sledujete výsledný efekt. Jestliže vás akrobatické koucky přestanou bavit a dostanete chuť na pořádnou dobrodružnou hru (třeba od Sierra), jděte do přístavu a nasedněte na loď, která vás z ostrova odveze do království DOSu, i když si myslím, že ostrov jen tak hnedka neopustíte. Jako každá lidská bytost má i kaskadér své pevné hrizdičko, malou chutku s nálezem, novinami a telefonním záznamníkem. Zajímavým zpestřením je i možnost rozmištnění televizních kamer na strategicky výhodná místa ostrova.

2D grafika okolního prostředí při úvodním procházení po ostrově je na úrovni dobrého adventuru. Krajina a letadla jsou zpracovány standardní simulační 3D grafikou. Své letadlo si v letu můžete prohlednout z jakéhokoliv prostorového úhlu a vzdálenosti.

Dalším kladem je i jednoduchost ovládní. Ve srovnání například s Falconem 3.0 je Stunt Island, co se týče řízení, úplně pohádka. Pokud by se někdo domníval, že hra je málo akční, ba dokonce že jde o pouhý vzdušný balet s dědovým dvojplošníkem, tak určitě nemá pravdu. Záleží na typu zadané role. V převážně většině akcí jste vybaveni kulometem a může se stát, že vám bude do rukou světen takový stroj jako F117A Stealth. Mezi dobrými zvukovými efekty misty zaslechnete hláhol producenta či kameramana.

Závěrečný obrázek a úsudek o hře nechám individuálně na vás, členách a hráčích PC. Stunt Island si prostě musí vyzkoušet každý.

Dundy



DOOM



Po veľkom naďšení vyvolaním divne zvláštnymi obrázkami zo hry Doom, jama natupávkové čakali, až túto hru budeme mozoť poriadne pozrieť na svojich strojoch.

Někdy po prázdninách se k nám dostala první beta-verze této hry. Naše počáteční naďšení rychle opadlo. Táto verzia totiž neměla ani zvuky, ani pořádné prvky. Pravda, mapa akčného priestoru byla veľmi dobre vypracovaná, pohyb bol však trochu pomalý. Prvníci stáli, nemohli sa, nedokázali a ďalšie zabíjajúce postavy.

Nyní máme v ruce další, druhou beta-verziu Doomu. Nejprve jsme si přečetli některé informace o této hře z připojeného součru. Tedy vězte, že:

- Konečná verze Doomu by měla být ještě v tomto roce
- Bude chodit na počítačích 386SX a vyššie (ale jak rychle?)
- Niecuz podporovaní veľší počet barev, tzv. True Color. K tomu sa programátori už má rozhodli počít, čo v jejích pokusoch by rozdiel medzi „barevnou“ a normálnou verzou pozue v rýchlosti.
- Bude už konečne vydávaná zvuky



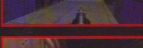
Co je hotová již v této verzi? Pro nedočkavého majitele PC jsou připraveny tři mise. Ty se dají navolit v prvním (a jediném) menu. Prvníci jsou konečně živí a dávají vám pořádně zabrat. Vy jim to nemůžete zastat odněm a z osm zbraní se vždy najde jedna dobrá. Sedmistrá autoři pro Vás pripravili boxer, ruční motorovou puľu (vážná), pistol, bleskovky, rotační kulomet, rakety a dva plazmové blasty.

Název hry: Doom		(Beta Verzie)	
Titma:	24 Software		
Roč. výroby:	1993		
Typ hry:	akčn		
Ma počítač:	PC		
Minimálna konfigurácia:	386, 2 MB RAM, 1 MB disk, VGA		
Doporučenie:	486, 4 MB RAM, 1 MB disk, VGA		
Originálnosť:	10		
Zábava:	10		
Prístupnosť:	10		
Gráfika:	10		
Zvuky:	10		
EXCALIBUR verdikt: 78			

Protí vám stojí obývaní ľud, postávajú hľadajúci ohnivú kúlu, kourajúci potory pripomínajúci žmúľavného Minotaura, kľúční hlavy a nestvůry, ktoré jako by vyúsťujú z Bohedra.

Muzika ani zvuky nejou zatím hotové, ale i tak vypadá hra veľmi, veľmi silne. Zvlášť když uprostřed hry napíšete „AMP“ (mož uzovozek). Tim získate všetkých možných zbraní a zároveň doplníte sífivo.

Po prvém naďšení, následovaném zklamáním, sa naše mysli opäť pínä rozhodnuto očakávajú.



MIRAGE THUNDER - DIF 2

Kdesi v nekonečných hlubinách tajemného universa, v blíže nespokojovaném čase žil veľký biva. Roje nezravných letounů nádhře bezhlavě jakokoli známky života, či jiné inteligence, náletávaj na orbítách stanic masivních obyvatel planety a v plámenech nehlukových detonací přirovnávají napáskajou jedné, velkou „bezvýznamné“ civilizace. Právě včas přichází zpráva o poslední nádhře zoufalé bojujících bytostí (až napádné podobných lidí). Zpráva o tajném vojenském projektu s označením DIF 2.

V temnotách, jednoho z mála neporušených hangárů, se lidé rozli kužel světla a ovisl elegantní aerodynamické křivky čerňového háčesu. Zároveň se oslovují konstruktorů hangárů rozehli jemný bzučok agregátů. Táleto se nám nadvládou, zachte tyčká a vyfúka stěnovú bránu hangáru. Píkl si kým DIF 2 ví, že nesmí zklamať a Vy to vite taky, pretože kým jiny muža by opäť nemohli než právi VY!

Zhruba takto je možno popsať introduction zbrusu nové hry Mirage Thunder - DIF 2. Záměrně říkám „zhruba“, protože vše o zde bylo napísané je odvozené z obrazových informací tohoto inra. Rozložením těch dobrých bytostí jsem bohužel neruším, jelikož japonsky ani němky (nebo kómu patřily ty kikyháky) ovisím. Nicméně si myslím, že mnoho by se toho už ani dodat nemohlo. Zkrátka palatka je zaměřená „invazory“ neurůžných typů a je na Vás, abyste jí jednotlivé části od nich vyběžli. K dispozici máme již zmíněnou stíhačku DIF 2.



Záměrně srovnávám Mirage Thunder a XENONem, protože tyto hry se ve svých základních vlastních neliší. Letěte v rakete v bozárním dvourozměrném prostředí a střílejte po všem co se Vám na monitoru mihne. Někdy se siazite s volně ptáci bublinou a tím získate nějakou úroveň zbraní, připínat se k Vám plněj částí dvě menší odporodné rakety, které můžete rovně ovládat (střílet, klovat kolem hlavní rakety a pruk manévrovat). Kniha se pod vám sama pohybue a vy můžete zrychlovat, zpomalovat a posouvat se po obrazovce. Čím dále letíte tím je účinnější, většinou ohavných mutací, víc a tím víc jsou rozmanitější a samo zřejmě odporudvějí. Nakonec každého levelu je tradiční velká, silná a nejmžusnější přisra.

Mezi jednotlivými levely nemůžete nakupovat nové zbraně, což mě osobně docela mrzí, ale zhlédnete poměrně dobré pseudootrozměrné mířezsko. Závěrem lze tedy říci, že Mirage Thunder - DIF 2 je mistrovsky provedená slupka na oddání káveřnce nebo jystička.

Kdo by směl na tomto místě čekat něco jako X-WING nebo WING COMMANDER, šeredně by se mýl. Mirage Thunder je dvouzměrné stílečka typu XENON 2 THE MEGABLAST i když o mnoho generaci vyšší. Oproti XENONU se zlepšilo kromě základní myšlenky vzhledu. Za své grafika je mnohem detailnější a je zde o mnoho více. Za druhé animace, které s grafikou přímo souvisí, jsou

Název hry: Mirage Thunder - DIF 2			
Titma:	SoftStar		
Roč. výroby:	1993		
Typ hry:	stílečka		
Ma počítač:	PC, kmpa		
Minimálna konfigurácia:	286, 1 MB RAM, 1 MB disk		
Doporučenie:	386, 2 MB RAM, Sound Blaster		
Gráfika:	10		
Zábava:	10		
Prístupnosť:	10		
Zvuky:	10		
EXCALIBUR verdikt: 80			

PRIVATEER

Ti z vás kteří vlastnili, nebo ještě vlastní staré dobré osmibitové počítače, jistě si pamatují hru Elite. Tato strategicky-simulační vektorová hra mě zaujala již tím, že v ní šla pozice uložit na kazetu. Bohužel se mi ji nikdy nepodařilo dohrát do konce. Velmi mě tedy potěšilo, když jsem zjistil, že existuje Elite i na PC. Existovaly dvě verze, normální a verze pro VGA. Ovšem to bylo pouze přeepsání osmibitového Elite na PC, nikdo nepříšel s ničím novým.

A nyní, když jsem dostal hru Privateer s upozorněním že jde o něco jako Elite, byl jsem docela zvědav. Musím říci, že mě Origin docela překvapil. Přijímám překvapení.

Měl jsem k dispozici hru spolu s Speech diskem, bohužel redakční uzávěrka se rychle blížila a já jsem neměl dostatek času, abych hru mohl dojet až do konce. Hra se dá ovládat klávesnicí nebo myší. Ovládná myší je daleko citlivější. V menu lze také nastavit nezanedbatelnou a neomezenou muniti, pak však nelze hru dohrát do konce.

Jedná se o jakousi kombinaci Elite, Wing commandera a X-Wingů. Z každé z těchto her si Privateer взял jen to nejlepší. Tak se ve hře nakupuje a prodává nejrůznější zboží, létá se od planety k planetě, ze systému do systému a to vše je podbarveno vesmírnými střílečkami.

Každý systém se skládá z planety a tzv. Jump Pointů. V některém systému jsou pouze Jump Pointy. Všechny objekty v systému jsou číslovány a popisují se pouze jako navigační bod číslo to a to.

Planety

V Privateerovi je pět typů planet. Jsou to hornické planety (Mining), planety s rozvinutým zemědělstvím (Agricultural), planety zpracovatelské (Refinery) a planety zábavní (Pleasure). Posledním čtvrtým typem je planeta vojenská (Naval base). Jump Pointy jsou zvláštní kulovité útvary, které slouží k přemístování ze systému do systému. Pokud máte na své loď speciální zařízení (Jump drive) a nacházíte se v těsné blízkosti Jump Pointu, můžete zmáknout „J“ a provede se hyperprostorový skok do jiného systému.

Strategie hry

Zabínáte se starou lodí a vaším úkolem je vydělat dostatek peněz na novou. Toho dosáhnete několika způsoby. Můžete létat od planety k planetě a nakupovat zboží, které pak jinde výhodně prodáte. Další způsob jak si vydělat peníze je plnit mise, za které dostanete zapláceno. Tyto si můžete vybrat u počítače (Mission computer). V další fázi vstoupíte do ocechu obchodníků, který vám za malý početek nabídnou lépe honorované mise. Tak to jde až do doby, kdy se začne odvíjet samotný příběh, hlavní zápletka hry. Na většině planet se nachází jednak sklad zboží, obchodník s loděmi, bar, počítač a zástupci cechů.

V baru si můžete promluvit s barmanem, který vám sdělí novinky toho kterého systému. Obchodník s loděmi je zajímavá postavička. U něj si můžete vybrat z nových tří typů lodí nebo přejít do doků. Nové lodě jsou velmi drahé, takže zpočátku budete používat spíše dok. Tam můžete nechat opravit vaši loď, poškozenou vesmírnými bitkami, nebo dokoupit nové zbraně a věci do lodí.

V otevřeném vesmíru můžete potkat několik typů lodí. Vesmírná policie (Militia) je pro vás neškodná. Stejně tak loď pirátů (Hunter). Z nepříatelí můžete potkat Piraty, kteří pasou po vašem nákladu, druhou inteligentní rasu ve vesmíru - Kilrathi. Ti po vás jdou prostě jen proto, že jste lidé. Třetím protivníkem jsou naboženští fanatci (Relta), kteří nenávidí technicky pokrok a snaží se ho zastavit. K tomu paradoxně využívají nejmodernějších vesmírných lodí a zbraní.

S pořádným pulzním kanónem, dobrými štíty a trochu štěstí se však dáji zvládnout všichni nepřátelé, i když po vás jdou v asteroidovém poli, kde je manévrování daleko nebezpečnější. Nyní se tedy orientujete v systému Privateera, nove to strategicky bojové vesmírné hry. Doufám, že vám tyto informace pomohou k úspěšnému dohrání této hry. Hra na ně.

Dolphine



Název hry: **Privateer**
Firma: **Origin**
Rok vydání: **1993**
Typ hry: **strategicko-simulační**
Na počítači: **PC**
Náhlama: **386, 486,**
16 MB RAM
Doporučení: **3MB, myš,**
Sound Blaster
Ovládnutí: **střední**

Originalita: **6** ██████████
Zábava: **8** ██████████
Prostředí: **8** ██████████
Grafika: **8** ██████████
Hlas: **8** ██████████
Štěstí: **8** ██████████

KVALITA: 80%



Bar

15



Mlý čtenář, nedej se zmást názvem této hry, jmenuje se sice Master of Orion, ale není to žádná kosmická střílečka ani simulace. Je to hra, na kterou jsme my, zavilí parafní bájné Civilizace, dlouho čekali. Sifly se fámy o Civilizaci III., Galaxii aj..., proto se na vědomost dává, že právě toto je ona dlouho očekávaná věc: volně pokračování Sid Meier's Civilization. Asi tušíte, že jsem se do této hry pustil se značným nadšením. Orion jsem nainstaloval a spustil. Inoť ještě jakž-takž ušlo, ale vše co následovalo potom, bylo naprostě záblámní. Ojevila se jakási chaotická změň teček, která měla představovat zřejmé hrozby v galaxii. Sound Blaster ztratil hlas a nastalo trapné ticho. „A to má být jako co?“, ptal jsem se sám sebe.

Hru jsem si trochu odložil a byl jsem znechucen. Žádný spád, všechno stále dokola a daleko komplikovanější než v Civilizaci. Právě jsem se rozhodl napast na Orion zdrcující kritiku. Chtl jsem jí napast až naposledy, protože takové kritiky píšu nerad, ale pak se ale ke mně došlo zvěsti, že je to báječná a skvělá pařba a že dokonce přesáhla kvality Civilizace. Přemohl jsem se (těžko to udělo redakto-...) a pustil jsem se do toho. To, co máte nyní před sebou, není v žádném případě zdrcující kritika...

Takže o co v Master of Orion jde? Samozřejmě, jako ve většině strategií, musíte ovládnout celou herní plochu. Tu je v tomto případě jakés blíže nerespecifikovaná část vesmíru. Začínáte na jedné planetě (kolem každé hvězdy obíhá jen jediná planeta) a postupně s ekonomickým vzestupem a technickým pokrokem osídľujete další a další planety. Dokud nenarazíte na nepřítel. Tim každá munitivně expanze a nastává nelibosty pro o každý parsek vesmíru. Jak je vidět, vůdčí idea není nic nového pod sluncem. Zajímavá na této hře je strategická část. Chit-něch se vmucuje srovnání s Civilizací, takže se tomu nebudu nijak křčcovitě bránit. Vám, kdo jste Civilizaci nehrál, se omlouvám za případnou sruženou srozumitelnost následujícího textu. Pokusím se, aby to nebylo nijak strašné.

Na první pohled je patrné, že Orion je složitější. Ne moc, ale je. Autori přidali na obzobnosti technice, diplomacie a válkám, naopak zjednotušli hospodářství. Tim mi udeřili obrovskou radost, protože s danými jsem si v Civilizaci dlouho neveděl rady. Hospodářství celé planety řídíte několika posunými listami, kterými určujete jakými aktivitami se bude obyvatelstvo zabývat. Můžete se soustředit na technologie, průmysl, obranu, stavbu kosmických lodí a ekologii. Oproti Civilizaci zmizela část Civilopedia a nahradila jí přímá rada tam, kde j člověk potřebuje, hlavně při výběru



MASTER OF ORION

dalších vynálezů technologií. S technikou je to vůbec trochu složitéjší. Technické obory nejsou jednotné, ale jsou rozděleny na podobory a vy můžete opť volit, na které se Vaší vůdčí zaměří. Věda je hybnou silou celé hry. Bez vývoje zbraní, motorů, planetologie, počítačů atd. se nelzeho dopředu. Na ní je závislá i celá vědecká část hry. Neexistují pevně dané vojenské útvary. Misto nich stavíte kosmické lodě různého vybavení a výzbroje. U každé lodí si vybíráte palubní počítač, šlit, pancíř, zbraně, detektory neofatálních strojů a jiné. Odobou Civilizačních setlení je speciální kolonizační „zařízení“, které se ještě liší pro různé typy atmosféry. To jsem se

dostal k dalšímu zpeřstění hry. Všechny planety nemají pochopitelně stejnou atmosféru a stejné podmínky k životu. Ze začátku můžete osídľovat slabou polovinu vědy druhů. S rozvojem planetologie se tento počet zvyšuje. Navíc mají některé planety extrémně bohatou či chudou surovinovou základnu, nebo mají skvělé podmínky pro rozvoj techniky. Hrubá charakteristika planety je dána již barvou hvězdy kolem které obíhá. Nejlepší po všech stránkách je planeta Orion, od níž je odvozen název hry. Diplomacie a boje. Vaší nepřátelě již nejsou tak anonymní, jako v Civilizaci. Každá galaktická rasa má své

Název hry: Master of Orion
Firma: Microprose
 Rok výroby: 1993
Typ hry: strategie
Na počítač: PC
Minimální: 386, 4 MB RAM, VGA 15 MB HD, myš
Doporučeno: 486/486, 8 MB RAM, Sound Blaster
Osobnost: vysoká
Originalita: 99
Sběrov: 80
Průběžnost: 80
Gravitá: 75
Humr: 90
Hráky: 90
EXCALIBUR verdikt: 72



genetické předpoklady prosadí se v některém z potřebných oborů. Lidé jsou, jak byk zvykem, univerzální, ale existují i rasy, jejichž příslušníci jsou bravurní plůty nebo vymeňně inteligentní vědci. Jsou tu i skvělí špičci a Silikoidi ignorující životu nepřátlivé podmínky, zkrátka co si jen ráče přát. S protivníky můžete mluvit, kdy si vzpomenete; navázat obchodní styky, nasadit špičky, vyhlásit válku, to vše není žádný problém. Takéž jsou Vám kdykoli připatrně srovnávány grafy ze všech hřeobek a graf sympatie a antipatie Vašich soupeřů k Vám. Dokonce jedou za jistou dobu se septe „Imperator“ končí a uskoťně se volba Imperatora. Dojde-li ke konfliktu situací, začne se bojovat. Tady je jedna absolutní novinka. Výsledek souboje nezáleží jen na nekonečnovatelých výpočtech počítače jako v Civilizaci, ale také akcí může řidit a tak vyhrát díky strategii špičce i nad špičce vyzbrojeným protivníkem. Na cizí loď lze narazit na obrtu planety a tam se s nimi utkat. Po jejich zničení můžete cizí planety každě kole bombardovat a tím zastavit jejich hospodářský růst. Druhou možností je planetu ziskat. Pak dojde k pozemním bojům, které jsou již automatické a záleží na výzbroji a počtu pozemních jednotek. To jsem znovu poděmni a tím jsem se připravil o několik dobrých vzpomínek.

Krátce se zmíním ještě o provedení Orionu. Snad neprošm nejároty, když prohlásím, že je v podněrně. Stará doba Civilizace z roku 1992 byla graficky lepší. Tých pár obrázků planet, podobných si jako veje veje, to už nevytrhnuv. Rakety tořené 7 body a hvězdy z osmi čarobek (tedy trochu přefádní, ale ve srovnání s Dunem nebo Symflamem je grafika dost slabá), na které se díváte po dobu celé hry, vypadají primitivně. Hrubá je výměňná a s Civilizací srovnatelně; objevuje se totiž jen výměňně stejně jako v Civilizaci. Kromě několika melodií, které se ozvou, když jednáte s cizími bytostmi, tam žádná není. Na druhé straně si nemohu vynachválit statistiky, přehľyby, mapy a jiné drobnosti zpřijemňující orientaci v poměně složité strategii. Celkově lze říci, že pro lidi nenáročně na prostředí, lůbující si v dlouhých strategiích a SCI-FI maniakky je to ideální výtvor. Já jsem touto hrou příliš nadšen nebyl, přestože si zdrcující kritiku jistě nezaslouží. Civilizace byla opravdu originální a jedinečná. Master of Orion je odvar v prostředí budoucnosti, přesto je v porovnání s ní strategicky průmyslnější. Obě mají své pro i profi. Já osobně pokládám Civilizaci za lepší, což je ovšem do znané míry dáno tím, že mi je historie (zvláště starověká) bližší než vzdálená budoucnost.

Haquel P. Tickwa



Darkel Scientists Achieve A Computer Breakthrough

HYPERSPACE COMMUNICATIONS

Allows you to communicate with ships and transports in hyperspace, and change their destinations while in flight.

Choose the area of research our scientists now focus on

Force Field Technology

Class A Deflector Shields

Research is points are always spent all attacks (not just)



Jak by se vám líbilo, kdybyste se mohli na několik hodin zabírat nějakou dobrou adventuru? Nemyslíme prostřednictvím počítače, ale ale tvrdě, osobně. A kdybyste po namáhavém boji s nemými bity mohli zůstat v blízkosti z hlediska času? To je náročná práce, ale v obzvláště včasné je náležo jeho prostřednictvím. Nazyvá se to obzvláště "Zvezdy na galakticko" (Stars in Galaxia) a je to hra, která vám umožňuje hrát za svého vesmírného kapitána a jeho posádku. Je to hra, která vám umožňuje hrát za svého vesmírného kapitána a jeho posádku. Je to hra, která vám umožňuje hrát za svého vesmírného kapitána a jeho posádku.

Hoyle Classic Card Games

Velmi podí, skutečné tak, že si můžete vybrat, jaké karty budete hrát. Všechny hry jsou srozumitelné i pro ty, kteří nemají zkušenosti s kartovými hrami. Každá hra je jednoduchá a zábavná. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče.

Název hry: Hoyle Classic Card Games
Firma: Sierra-on-Line
Číslo vydání: 1993
Typ hry: Karty
Podpora: PC, Amiga
Minimální věk hráče: 10 let
Průměrná doba hraní: 30 min.
Podpora zvuku: Ani
Podpora grafiky: 640x480, 16bit
Podpora tisku: 79
Podpora multiplayeru: 79
Podpora síťové hry: 79
Podpora AI: 79
Podpora hudby: 79
Podpora animace: 79
Podpora 3D: 79
Podpora zvuku: 79

EXCALIBUR verdikt: 67

Prostřednictvím počítače... Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče.

Název hry: Hoyle Classic Card Games
Firma: Sierra-on-Line
Číslo vydání: 1993
Typ hry: Karty
Podpora: PC, Amiga
Minimální věk hráče: 10 let
Průměrná doba hraní: 30 min.
Podpora zvuku: Ani
Podpora grafiky: 640x480, 16bit
Podpora tisku: 79
Podpora multiplayeru: 79
Podpora síťové hry: 79
Podpora AI: 79
Podpora hudby: 79
Podpora animace: 79
Podpora 3D: 79
Podpora zvuku: 79

EXCALIBUR verdikt: 67

okladně posádku. Když SIERRA vytvořila tuto hru, cítila se jako páter, který se snaží být o něco víc než jen obyčejný hráč. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče.

Název hry: Hoyle Classic Card Games
Firma: Sierra-on-Line
Číslo vydání: 1993
Typ hry: Karty
Podpora: PC, Amiga
Minimální věk hráče: 10 let
Průměrná doba hraní: 30 min.
Podpora zvuku: Ani
Podpora grafiky: 640x480, 16bit
Podpora tisku: 79
Podpora multiplayeru: 79
Podpora síťové hry: 79
Podpora AI: 79
Podpora hudby: 79
Podpora animace: 79
Podpora 3D: 79
Podpora zvuku: 79

EXCALIBUR verdikt: 67

Trois a LeChuck je v našem světě. Woodoo panerka nefunguje. Či? Něco tady nehraje, chybí mi ovocí. Co teď? Karty zůstávají tady, tak mě stápně maže. Rychle do vřátka a zpět na ulici, tam bude v bezpečí. Honev zatím kabinu... Ne, je to znovu, už je mezi ovocem. Sílil jsem to jen o všesok. Ale kde vezmu výhled? Le Chuckovi se sklípy do dřevy, že je moje ochrana. Rychle sebrat a vrátit panenkou. V lememu rohu zadrž uložte se něco málo. Odkládám Woodoo také s přísadou a já tu prozkoumám. To snad ne! Ségra co tady děláš? Je to tu nebezpečné. Přijímám táhne mě zahrát na počítači. Aaaaahhhhhhh. To snad ne!



při ztrátě života se u něj můžete stavit. K provedení hry se dá říci trojs: Trois a LeChuck. Je to hra, která se hraje na počítači. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče.

Název hry: Trois Loading...
Firma: 7
Číslo vydání: 1992
Typ hry: Karty
Podpora: PC, Amiga, ST
Minimální věk hráče: 10 let
Podpora zvuku: 385, VGA
Podpora tisku: 80ns Bliaster
Podpora AI: 80ns Bliaster
Podpora síťové hry: 80ns Bliaster
Podpora zvuku: 80ns Bliaster
Podpora animace: 80ns Bliaster
Podpora 3D: 80ns Bliaster
Podpora zvuku: 80ns Bliaster

EXCALIBUR verdikt: 75

zdney děj. Představte si, že o pólnoci došlo asi k nějaké katastrofě a vy jste o tom věděte. To je vše. Po jeho odskupnění se objeví první část, jakýsi vzorek dvoaprotivých domků. Představte si, že o pólnoci došlo asi k nějaké katastrofě a vy jste o tom věděte. To je vše. Po jeho odskupnění se objeví první část, jakýsi vzorek dvoaprotivých domků.

světa, kteří se snaží vás na každém kroku dostat. Kráčae kráčae... Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče.

Název hry: Trois Loading...
Firma: 7
Číslo vydání: 1992
Typ hry: Karty
Podpora: PC, Amiga, ST
Minimální věk hráče: 10 let
Podpora zvuku: 385, VGA
Podpora tisku: 80ns Bliaster
Podpora AI: 80ns Bliaster
Podpora síťové hry: 80ns Bliaster
Podpora zvuku: 80ns Bliaster
Podpora animace: 80ns Bliaster
Podpora 3D: 80ns Bliaster
Podpora zvuku: 80ns Bliaster

EXCALIBUR verdikt: 75

seberte. Dotkněte-li se svéš těla vosu, ztráíte jedno ze tří srdček a v momentě nulového života, buňžete, ztráíte jeden život. Počet již sebraných srdček se nezmenší, ale pokračujete od startu nebo od poslední uložené pozice. To takhle ve hře můžete kómito slona a on vám sdílí, že

prohodu. Každá SIERRA výrobila tuto hru, cítila se jako páter, který se snaží být o něco víc než jen obyčejný hráč. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče. Hry jsou určeny pro jednoho nebo dva hráče.

Název hry: Trois Loading...
Firma: 7
Číslo vydání: 1992
Typ hry: Karty
Podpora: PC, Amiga, ST
Minimální věk hráče: 10 let
Podpora zvuku: 385, VGA
Podpora tisku: 80ns Bliaster
Podpora AI: 80ns Bliaster
Podpora síťové hry: 80ns Bliaster
Podpora zvuku: 80ns Bliaster
Podpora animace: 80ns Bliaster
Podpora 3D: 80ns Bliaster
Podpora zvuku: 80ns Bliaster

EXCALIBUR verdikt: 75

BUZZ ALDRIN'S SPACE RACE INTO

U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION

„DESJAT... DEVIAT... VOJSEM... SEM... ŠEST... PĚT... ČTYŘE... TŘI... DVA... ADIN... DARAGANIJE...“ - chrmpíská křepkách PUT.

Ze zeleznou oponou, na půdě Sovětského svazu, startuje zprava nová nosná raketa, navržená geniálním Korolovem s první umělou oběžnicí země, Sputnikem. Avšak ani na druhé straně pacifiku na americkém kontinentu vesmírní vědci nezažehají a připravují přistání prvního člověka na Měsíci.

A tím začíná, v období studené války, kosmický zápas mezi dvěma mocnostmi o dobítí měsíce. Zápas, který na vašich monitorech odstartovala firma Interplay.

Space Race je zbrusu nová strategická hra s poměrně originální ideou. Nejste již Bůh, na jehož vůli závisí přežití civilizace, nejste ani vojvodce, který at již v minulosti, současnosti nebo budoucnosti dobývá nové území, jste prostě ředitel vesmírného programu. Vaším úkolem je řídit vývoj nových kosmických tahačů, nových družic, obytných kabin, skafandrů a jiného příslušenství, plánovat starty jednotlivých misí, cvičit pro ně kosmonauty, tahat z vlády co největší rozpočet pro kosmický program a zafixovat spoustu dalších nezbytných záležitostí.

Na úpíném začátku hry si můžete vybrat, za kterou stranu budete hrát, oběžnost model, podle jakého se bude hra odvíjet (tzn. jak blízce se bude dotýkat historie), zda budete chtít pouze fotografie ze startů nebo celé digitalizované sekvence, zvukové efekty a typ protivníka (člověk nebo počítač).

Začínáte téměř s holými rukama. Na hrací ploše představované části nějakého území máte menší výrobní halu, montážní halu, jednu startovací rampu, administrativní centrum, muzeum a hřbitov. Do tajných vládních materiálů Pentagonu zařím

nemáte přístup. Pro začátek máte ještě 60MB, což je herní měna. Časové se nacházíte v období, kdy do vesmíru ještě nebylo vysláno žádné umělé kosmické těleso pozemského původu. Peníze od státu dostáváte vždy jednou za rok. Jeden rok tvoří dva turnusy, po které jste na řadě vy.

Ze začátku si například koupíte nějaký nosič a nějakou družici. Nejde však ani tak o samotný předmět, jako spíše o technologii. Dále si zaplatíte tým vědců, kteří budou onu raketu nebo družici vyvíjet. Věde zřízení vám naskakuje na kolik již máte onen přístroj vyvinut. Pokud nápis svílí červeně, je ještě příliš brzy jej vypouštět, nicméně risknout to můžete. Tím, že se vám takovýto hazard povede, vyhrájete určitou část kosmického závodu, získáte větší prestiž a tím i více detací od státu.

Další důležitou částí hry je plánování letů. Naplánovat let musíte jeden turnus dopředu, v dalším turnusu připojíte nosič k rampě a dáte povolení ke startu v kontrolním středisku. V této době stále ještě můžete let odvolat. Nasledovně ukončíte turnus a pak už se jenom díváte, jestli se projekt zdaří. A právě tamě část je na celé hře nejzajímavější. Před vámi se otvírají autentické digitalizované videosekvence spolu s autentickým zvukem. Od startu rakety, jejího výbuchu až po vypuštění družice, vystup kosmonauta do volného prostoru nebo přistání na Měsíci. Tento děj se odehrává na několika menších obrazovkách a na jedné velké. Na několika jsou vidět i jiné záběry, například různé pohledy na družici z venku. Samostatnou kapitolou jsou kosmičtí piloti. Přijde čas, kdy už máte bezpečně zvládnutou technologii nějaké rakety a družice a chystáte se vypustit obytný modul s lidskou posádkou. Jelikož výcvik kosmonautů trvá velmi dlouho, je vhodné

zároveň s vývojem obytné kabiny, rakety a skafandru cvičit také právě kosmonauty a to hned ze dvou důvodů. Jednak proto, aby jste byli v dané etapě kosmického závodu první, a za druhé, aby vám nezastrýly technologie výroby. Na druhou stranu nesmíte nejméně piloty příliš brzo, protože rychlé stárnutí a jsou čím dál tím méně vhodné k plnění tak náročného úkolu, který je kosmický pilotování let. Tak tedy po zaplacení 20MB namžete vždy skupinku pilotů (poprvé je to 1-7 lidí) a dále je do základního výcviku. Po nějaké době z tohoto výcviku vyjdou a vy každého z nich umístíte do nějakého specializovaného výcvikového střediska, podle toho v čem je pilot slabý, nebo podle druhu plánovaného letu. Jména pilotů odpovídají skutečnosti, takže třeba po nějakém čase zjistíte, že se vám v týmu ztratí Gagarin. To odpovídá zhruba tomu, kdy se zabil při cvičném letu.

Hra je samozřejmě daleko rozšířenější, než jsem zde popisoval. Zajímavostí jsou například tajné výzvědné služby, podle kterých zjistíte, co právě připravuje druhá strana. Takové detaily jako je veřejné mínění jsou zde brány poněkud s humorem a není třeba na ně brát zřetel, protože zatímco v Americe vaše popularita neustále klesá, v Sovětském svazu KGB neustále udrzuje jásající obraz a veřejné mínění poklesne pouze tehdy, je-li zrovna čas polibit. V zásadě je na obou hracích plochách všechno stejné, jedinou výjimkou jsou hříbovy. Zatímco Američané mají proselé kříže, Sověti své hrdiny umísťují do Krembské zdi.

Hra je velmi dobře zpracována a je to jediná příležitost, jak se monou Američané zbavit komplexu z toho, že nebyli ve vesmíru první.

NAPOLEON

Space Race

Interplay

1993

strategická

16 MB HD, 1 MB RAM, 16 MB HD, 1 MB RAM

Sound Blaster

3dfx!

originalita

zápas

grafika

hra

státní

REALIGNER verdikt: 86'



SOUND BLASTER DAC DO 100,- Kč

Díky firmě OPTOMEDIA nám byly do redakce zapůjčeny k otestování dvě zvukové karty. Já jsem si vyfoval Sound Blaster 2 (dále jen SB2) firmy Creative Labs, Inc. Jedná se o interní zvukovou kartu, jediné co tedy k jejímu provozování na našem počítači potřebujeme je volný slot. Tato karta patří k základním nástrojům v oblasti počítačové hudby, až již jde o multimediální produkce, využití ve vzdělávacích programech ale především ve hrách. V současnosti snad není hra, která by si neuměla s SB2 poradit a samozřejmě následně využít všech jeho funkcí. Karta má sice jen mono výstup, funkčně má však zabudovaný mnohé užitečné prvky.

Na vstupní straně je konektor pro mikrofon, vstup pro kazetový magnetofon nebo CD přehrávač, MIDI interface i port pro připojení joysticku. Vestavný mikrofonní zesilovač zajišťuje dostatečnou citlivost na vstup. Operace s DMA a autorizovaný kompresní algoritmus optimalizují využití hard disku i výkonnost CPU. Karta dále obsahuje 11-kanálový syntetizátor plně kompatibilní s Ad Libem, digitalizovaný zvukový vstup, samplovaný kanál zvuku. Samplovací frekvence na vstupu je od 4 kHz do 15 kHz. Zabudovaný 4 wattový zesilovač umožňuje výstup buď do výkonného zesilovače nebo přímo do malých reproduktorů nebo sluchátek. Přehrávání digitalizovaných záznamů je v rozsahu od 23 kHz do 44.1 kHz podobné jako například u CD přehrávači. Zpřevod s kartou dostanete disketu, na které výrobce dodává základní software. Při instalaci těchto produktů na disk jsou provedeny změny v sou-

boru AUTOEXEC.BAT. Ty jsou funkční samozřejmě až po novém startu počítače.

Rezidentní program SBTALKER umožňuje vašemu počítači číst ASCII text. S tímto programem spolupracuje D. SBAITSO, který si s Vámi vždy rád popovídá, samozřejmě v angličtině.

Dále na disku přibude FM Intelligent Organ. Tento software Vám umožní hrát muziku na PC jedním prstem. Na pozadí si můžete spustit základní prvky předdefinované skladeb, které potom můžete doplnovat o svoje vlastní „brnkání“ do klávesnice počítače, představující klávesy nástroje.

TALKING PARROT. Tento „užvančej“ papoušek zapokaje každé vyřčené slovo s jiným přízvukem a občas přidá vlastní komentář.

Pro digitalizaci a přehrávání smpů je určen prográmek VOXKIT. Umožňuje digitalizaci do paměti, ale i na disk do určného souboru, který můžete třeba poslat kamarádovi. Pro změnění místa jsou zde komprese digitalizovaných zvuků v poměrech 1:2, 1:3 a 1:4. Na vyšších stupních komprese se však projevuje ztráta na kvalitě.

Pro prostředí Windows je připraven JUKEBOX, aplikace, která by měla ukázat, jak bude v budoucnosti vypadat většina SB aplikací. Co z tohoto všeho vyplývá? Pokud si chcete na svém počítači dopřát pořádný zvuk a neposlouchat pouze šumění PC speakeru, doporučuji vám asi za 4500 Kč Sound Blaster 2.0. Myslím, že v současné době Sound Blaster 2.0 jednoznačně patří ke zvukovým kartám s přijatelným poměrem výkon/cena.

Dolphine

Omrzelo vás již nervy drásající pípní PC Beeper? Chtěli byste cí svého počítače slyšet konečně kvalitní hudbu? Máte záluak na nějaký ten Sound Blaster, ale není dostatek financí? Pomůžeme vám řešit problém tak aby vaše peněženka byla lehká o méně než 100 Kč, ale...

...všechno má svůj háček.

S pomocí níže popsaného zařízení skutečně dosáhnete hudby rovnající se zvukovým kartám Sound Blaster, AdLib, Covox nebo Disney Sound Source a to vše za slibenou cenu do jednoho sta korun českých. Háček ovšem spočívá v tom, že takto vyrobené zařízení lze používat pouze v určitých oblastech a není tudíž univerzální jako draží zvukové karty.

Čeily figl spočívá ve velmi jednoduchém Digitálně Analogovém převodníku (dále jen DAC). Jak jistě všichni dobře víte, a pokud nevíte, tak se to teď dozvíte, každá zvuková karta, jakou je například Sound Blaster, v sobě mimo zabudovaných nástrojů a hlasů skrývá také DAC a toho je právě využito. Ne každá hra používá melodi složenou vyhraněnou ze zabudovaných nástrojů, o různých jmych zvucích jako jsou skřeky příšer, nebo dokonce samplované rozhovory ani nemluví. V těchto chvílích pošlají zvukové karty data právě přes DAC. Toho si tedy dovoluji využít náš levný DAC, aby vám otevřel brány do světa kvalitních zvuků. Abych předeslál zbytečně kritice, předesílám, že toto není originální nápad redaktor, takže je zcela možné, že jste se s DAC již setkali.

Kde všude má DAC využít? Tak především se ho využítá k přehrávání amiga modulu. K tomu je zapotřebí určitý software, například nejrozšířenější MODPLAY, nebo v následujícím článku popisovaný Visual Player 2.0. Právě

amiga moduly jsou nejlepší ukázkou využití DAC. Jak už sám název napovídá tyto moduly jsou většinou převedeny z Amigy a skládají se z různých digitalizovaných nástrojů (jednoduše řečeno). Samozřejmě je možné pomocí určitého softwaru tyto nástroje ze sklady „vytáhnat“, a složit si z nich vlastní skladbu.

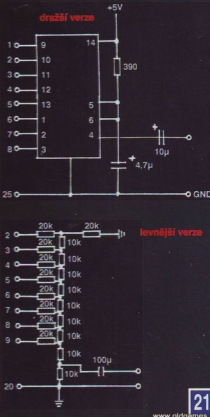
Najednou mohou znít až čtyři nástroje. A ještě jedno málo upozornění: V nastavení programu MODPLAY nastavte jako zvukové zařízení „Covox on LPT1“ nebo „on LPT2“ podle toho na jakém paralelním portu máte DAC zapojen. Z toho tedy vyplývá, že ve většině případů (i ve hrách) nahrazujete převodníkem zvukovou kartu Covox. Ano i ve hrách lze DAC použít, konkrétně ve hrách Another World nebo Gobilians a v mnoha dalších.

DAC se skládá z osmnácti odporů a jednoho kondenzátoru. Vstup se připojí pomocí konektoru Canon na paralelní port (jednotlivé čísla pinů odpovídá číslům na konektoru) a výstup se vede přes zesilovač na reprobedny nebo do sluchátek. Místo zesilovače lze použít jakéhokoliv vstupu na vašem kazetovém magnetofonu. Popřadně lze výstup z DAC připojit na PC Speaker. K vlastní stavbě používejte tolerance s co nejmenším procentem odporů (nejpě 1%). Vazební kondenzátor v celém DAC není nutný, přesto jej však raději použijte. Pokud neseznete odporů daných hodnot můžete použít i vyšší hodnoty, je to však na úkor kvalitě zvuku.

V druhém schéma Digitálně Analogového převodníku je použit integrovaný obvod ZN426E. Gelová cena takového převodníku samozřejmě přesáhne oněch 100 Kč, nicméně vás by nemělo stát více jak 300 Kč. Za to ovšem získáte hudbu v HiFi kvalitě.

NAPOLEON

Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16 ASP	Pro Audio Spectrum 16	Adlib Gold 1000
Creative Labs 7,200 Kč	Creative Labs 13,410 Kč	Media vision 10,530 Kč	Adlib 8,430 Kč
A	3A	A	A
A	A	A	A
A	A	A	A
N	N	N	N
N	N	N	N
N	N	N	N
20 kanálů FM	20 kanálů FM	20 kanálů FM	22 kanálů FM
8 bit	16 bit	16 bit	12 bit
4-44.1 kHz	5-44.1 kHz	2-44.1 kHz	5.5-44.1 kHz
8 bit	16 bit	16 bit	12 bit
4-44.1 kHz	5-44.1 kHz	2-44.1 kHz	5.5-44.1 kHz
4-44.1 kHz	5-44.1 kHz	2-44.1 kHz	5.5-44.1 kHz
N	A	A	A
A	A	A	A
A	A	A	A
N	A	A	A
N	A	A	A
A	A	A	A
N	A	A	A
Creative Labs/Panasonic	Creative Labs/Panasonic	upgrade	A
A	A	A	A
A	A	A	A
znacková stereo karta, kvalitní software	znacková šestnáctibitová stereo karta ASP (Advanced Signal Processing), díky němuž se značně urychluji matematické operace; umožňuje kvalitní kompresi a dekompresi dat, obsahuje nejvíce mrazířlivého softwaru, možnost připojení Wave Blasteru, což je karta obsahující přes 150 nástrojů a zvukových efektů, zároveň zvláštní digitální zvuk	levnější šestnáctibitová stereo karta než Sound Blaster 16	znacková dvánáctibitová stereo karta, 2 hlasy pro digitální playback u 20-Hlasého syntetizátoru navíc, různé možnosti upgrade



PIXEL

DTP - DESIGN - TISK

No. 2 • Cena 48 Kč



G R A F I C K Ý Č A S O P I S

PIXEL, vychází začátkem každého měsíce a stojí 48 Kč. Způsob předplatného je stejný, jako u EXCA
www.pixelmagazines.sk

The Sims

the



7
 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10
 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24
 25 26 27 28 29 30 31

8
 1 2 3 4 5 6 7
 8 9 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19 20 21
 22 23 24 25 26 27 28
 29 30 31

9
 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30

10
 1 2
 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21 22 23
 24 25 26 27 28 29 30
 31

11
 1 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11 12 13
 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27
 28 29 30

12
 1 2 3 4
 5 6 7 8 9 10 11
 12 13 14 15 16 17 18
 19 20 21 22 23 24 25
 26 27 28 29 30 31

1
 1 2
 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16
 17 18 19 20 21 22 23
 24 25 26 27 28 29 30
 31

2
 1 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11 12 13
 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27
 28

3
 1 2 3 4 5 6
 7 8 9 10 11 12 13
 14 15 16 17 18 19 20
 21 22 23 24 25 26 27
 28 29 30 31

4
 1 2 3
 4 5 6 7 8 9 10
 11 12 13 14 15 16 17
 18 19 20 21 22 23 24
 25 26 27 28 29 30

5
 1
 2 3 4 5 6 7 8
 9 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29
 30 31

6
 1 2 3 4 5
 6 7 8 9 10 11 12
 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26
 27 28 29 30

1994

EXCALIBUR

No. 2 • Cena 48 Kč

DTP - DESIGN - TISK

PIXEL



G R A F I C K Ý Č A S O P I S

LIBURKA, PIXEL, si můžete objednat na adrese: PCP, PIXEL, P.O.Box 414, III 21, Praha 1. Těšme se na Vás...
...čtenáři z řad široké veřejnosti...
...tiskárny, sídelní a vysoké školy s výtvarným zaměřením, členáři z řad široké veřejnosti...
www.pixel.cz

SOUND BLASTER PRO



Další kartou, kterou nám Optomedia zapůjčila byl Sound Blaster Pro „Pro“ za názvem znamená Professional. Je to tedy karta určená pouze pro profesionály? Jelikož sedm v místnosti sám, musím si také sám odpovědět: Nemí! Tato zvuková karta je skutečně velmi dobrá a s příslušným softwarem hodně umí, ale její využití je velmi široké, takže ani pro hráče není zbytečnou investicí. V poslední době ji podporuje takových devadesát procent her. I takové Monopoly s touto kartou pořítili a o lepšíh hrách jako je Might & Magic-Clouds of Xeen ani nemluví. V následujících řádkách bych vás chtěl seznámit s touto kartou trochu bližší a nastítn vám co všechno umí a co se s ní dá dlat.

Samotná karta navazuje na předchozí řadu Sound Blasteru a to konkrétně na Sound Blaster 2.0. Jaké jsou tedy rozdíly? Tak především Sound Blaster Pro má oproti svému předchůdci stereořní výstup. Tim myslím výstup pro zabudované nástroje, nikoliv pro digitalizaci. Co se týká digitalizace, nahráváv takzvaně mono lze od 4 do 44,1 kHz (44,1 kHz je frekvence Compct Discu), stereo pak od téže frekvence až do 22,5 kHz. Dalším vylepšením je i to, že na desce je interface pro připojení CD-ROMu a MIDI interface. Standardně jsou na zadní straně konektory pro joystick, malé repročky, sluchátka, zesilovač, mikrofon a vstup pro kazetku nebo CDčko. Před výstupem je zabudován 4W zesilovač.

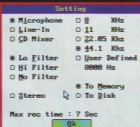
V balíku se Sound Blasterem je i spousta užitečného softwaru a to především drivery pro komunikaci Sound Blastera s okolím. Dále pak zábavní programě PARROT (papoušek), který dotívova papouškovi to co říkáte do mikrofonu a občas si připojí i svou poznámku. Další zajímavostí jsou v podadresáři SBTALKER. Nejdivně nahrájet rezidntně do paměti program SBTALKER a potom můžete použít buď program READ pro čtení textů nebo polointeligentní program SBAIT-SO2 kde si můžete promluvit s De Saitto. V podadresáři PLAYCMF jsou skladyby složené ze zabudovaných nástrojů. Pro Sound Blastera Pro jsou samozřejmě stereo. Něco podobného naleznete i v adresáři PLAYMIDI. V dalším podadresáři PRO-ORG je programek FM Intelligent Organ v němž můžete komponovat svoje vlastní skladby. Mimo to je zde uložena spousta demo skladeb. V dalších adresářích jsou například utility pod Windows (Jukebox, SBPRO Mixer), nebo utility

určené k programování Soun Blastera. Je tu i jakýsi CD Player, který jsem však neměl možnost vyzkoušet.

Kapitolu samu pro sebe tvoří soubor programů v podadresáři VEDIT2. Nezapomněvším z nich je samotný Voice Editor II. Tento programek slouží k digitalizaci zvuku a jejich následnému editování. Je možno v něm navolit na jaké frekvence budete samplovat, zda se bude jednat o stereo nebo mono a typ vstupu ze kterého budete nahrávat. Tento vstup může být buď nějaký audio přístroj jako kazetka či CDčko, nebo mikrofon. V případě že nahráváte mono lze ještě navolit velikost vstupního filtru. Tento filtr má význam pouze u nekvalitních mikrofonů, nebo v rušném prostředí, protože samplované zvuky tlumí. Nahráváte lze do paměti (pouze krátké úseky), nebo na disk. Abyste získali představu kolik místa může zabrat jedna digitalizovaná písnička uvedu příklad. Nahrával jsem písničku CHLOUČKA od skupiny ABBA na frekvenci 22,5 kHz stereo. Celá skladba zabrala na harddisku 14MB. S Voice Editorem se dá dlat ještě spousta jiných věcí, třeba použít si do vstupu hudbu, nikam ji neukládat a pouze sledovat amplitudovou křivku, tuto křivku lze také později dohávat a tím zvuky upravovat (například udělat ozvěnu). Je také možno zdigitalizované zvuky komprimovat a to v poměrech 1:2, 1:3 a 1:4. Tim se ale kvalita zánmu horší. Ještě na jednu věc bych chtěl ohledně digitalizace upozornit. Je možné, že při nahrávání zánmu (speciečně stereo) vzniknou šumy. Tento jev má mnoho vysvětlení, například nemalé odstínění zdroj a ten pak nahrávání ruší. Ruší nahrávání může i spousta jiných věcí, zpravidla stačí přemést káru do jiného sálu.

Takže pokud jste hudební nadšenci a máte zbytečných co. 7000,- Kč je Sound Blaster Pro ta nejlepší investice.

NAPOLEON



OPTOMEDIA
DIVITE PLUS SPOL. S.R.O.

PC SYMPHONY!

- podpora 66 výrobků hier: Miro procs, Stereo Music, Physgna, Broderbund, Electronic Arts a dalších.
- kompatibilita se standardem AdLib, nepotřebuje vzdálení ovladače, jednobitová hlasitost, nezávislé vlnkové operční paměti,
- drivery a multimedialní prostředí pro MS Windows 3.1, součástí shareware verze hry WOLFGENSTEIN 3D.

Cena je 1111,- Kč včetně DPH
Kartu je možno zakoupit v prodejní firmě OPTOMEDIA, Letenská nám 5, PRAHA 7 nebo objednat dobřírkou na téže adrese.
tel.: (02) 37 54 69 fax : (02) 37 49 69 BBS : (02) 793 07 02

Dopřejte si požitek ze hry!
Dopřejte si Kartu!

PRO

7.230,- Kč



NX

6.870,- Kč

NX

4.990,- Kč



SOUND GALAXY

NX II extra

3.470,- Kč

Ceny jsou s DPH.

S tímto inzerátem sleva 3%.

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

BX II extra

2.530,- Kč



Microsoft Windows COMPATIBLE



Information Data & Computer Service



Po Robocopovi III přichází na řadu další vektorově zpracovaná střelčká s výběrem v hlavní roli. Tentokrát se jedná o Terminator 2029 od firmy Bethesda softworks.

Děj se odehrává v roce 2029. Vaše práce se skládá z mnoha, respektive desítek, misi, z nich každá má svůj vlastní cíl. Zpravidla jde o vyřízení nějakého nebo několika. Na tom jak úspěšně dokončíte misi, závisí vaše vybavení v misi příště. Mezi misemi se nachází krátké briefiny, jakási zhodnocení, kde nemůžete nic dělat, pouze se dívat na monitor, kde se probíhají briefingy jako na televizi.

A nyní k samotným misím. Na obrazovce můžete vidět radar, mapu, informační data a hlavně vždy pohled ven s zaměřováním a výběrem zbraní.

Hlavní obrazovka je přehledná, hra se dá se jednoduše ovládat myší a kurzorovými šipkami. Kurzorové šipky znamenají pohyb dopředu a dozadu nebo otáčení na strany, vše se děje po čtvercích, jako například u hry Eye of the Beholder nebo Might and Magic. Myš je používaná na míření a střelbu. Má se však jeden háček. Proti ní nejsou omezení tímto „čtvercovým systémem“ a tak se vám

může stát, že protivník stojí přesně 45 stupňů od vás, vy ho trefit nemůžete, ale on na vás šle páli. Takovychto nepřijemností je v Terminatoru 2029 více, určitě je sami objevíte.

Grafika je u Terminátoru 2029 středně dobrá, odpovídá jí však rychlost, která je poměrně vysoká.



Hra je však velmi těžká na dohrání, pokud nejste opravdový maniak, nebo nemáte nekonečnou energii, nelze ji prakticky dohrát, nelehké na to. Ze dohrání každé mise zabírá poměrně dost času a brzy omrzí.

Abych to sesumoval, Terminator 2029 je herní průměr a přitom zabírá velmi mnoho místa na hardisku. Pokud však již nemáte co hrát a chcete si zastřílet, tak si Terminatoru 2029 určitě seželte.

DOLPHINE



V kyberpunkově budoucnosti, Ransom Stars...

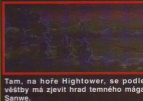


...lovce a lovení zvyč zároveň bloudí nak technicky vyspělým podsvětím New Yorku...

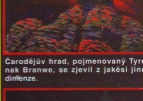
...a ve virtuálním světě kyber-space potká svůj Osud.



Jedné temné noci se král a jeho syn, doprovázeni dvorními čarodějmi vydali na dalekou a temnou cestu....



Tam, na hoře Hightower, se podle věštby má zjevit hrad temného mága Sanweho.



Čarodějův hrad, pojmenovaný Tyre nak Branwe, se zjevil z jakési jiné dimenze.

Lasertový četa je soustou, které slavně zní v učebnici každého pařana akčních her. Vytválo vzrušení, bojovou náladu, vřavodnost, chůf prosířal bitvu nepříteli lasertovým paprskem... Prozně lepší a vyznítejší název firma Krisalis Software již nemohla zvolit. Mazi výhody této nepřítel známé, ale relativně úspěšné firmy patří například Manchester united Europe a Shadowwods.

Po spuštění hry si zvolíte jeden z pěti českých jazyků. Češtinu ovšem ve výběru budete hledat marně. Nikdo ale nemusí zoufat, protože v této hře záleží na čněch a zádný z vesměných bojovníků toho moc nemají. Pošlete si zvolit cíl vašeho poležení. Spěte si vybrat pouze místo sítětu, krajiny a nepřítel. Cíl mise je vždy jen jeden - po meči vyvraždit protivníka. Máte možnost bojovat proti zabýkám, vrazícím robotům či v raketě údolí likvidovat různé druhy ohavných přísl.

Všechny k, steří rádi hrajou se svým přítelem, v tomto případě spíše proti svému příteli, budou mít potněni z následující, nejdělejšího volby, tykající se počtu hráčů. Nebudeme si nic namlouvat. Her pro dva je nutné klavírce nebo myši je na PC nejspíše máto. Přestože pro dva



LASER SQUAD

nebo se schová pod stůl. To je ale značně nepohodlné a hra tím ztrácí na zábavě, je nudná, zdlohouvá a unavná. Druhá možnost je, aby oba hráči průběžně sledovali strategický vývoj hry. Tim ale Laser Squad ztrácí veškerý smysl a následky jsou stejné jako v prvním případě.

Po propočítané úvodní animované sekvenci je zde velice efektní poslední výběr moderních zbraní a ochranných obleků. V této části jste finančně omezeni a s ohledem na počet mužů v čete musíte rozdílné nakupecný arzenál a velkou rozhovův. Pro jednotlivá území se zbírá a počet mužů mírně liší. Po zuby vyzbrojené vojsko rozmístíte po bitevním poli a můžete začít smažit kosti všech bytostí, popřípadě plošné spoje a integrované odvoody robotů, které máto v dostřelu.

Samotná 2D grafika bitvěného pole nepatří mezi ty nejlepší. Pohled na dobývání území či kus lesa je stejný jako u her Civilization, SimCity nebo Dune 2. S podobnou a velkou zpracovací grafickou Dune 2 se Laser Squad nemůže vůbec srovnávat. Laser Squad se sice rovine a plynu role, ale vše je na úkor grafických detailů. Přitom dobývané objekty ani nejsou moc rozsáhlé. O úrovních (veškeré) už ani nemluvej. Po úspěšném dokončení vybrané mise (jedna mapa) vám počítač pozdravuje a tím to hasne. Když už si Krisalis Software nedařilo s grafikou upravou moc velkou práci, mohli alespoň hrů údelat pořádné rozsvětlo. Paradoxně ovšem je, že například bitva má a sčívá hra v hlavní roli. Wizardy 7 zabírá na prvním místě o celé dva megabyty méně. Přitom svou rozsáhlostí výsoce Laser Squad převyšuje.



Co se týče hudební stránky hry se firma, všeze se znakem motýlka, vyznamenala. Melodická, uklidňující hudba budoucnosti perfektně ladí s námětem hry. Kdy by bylo ještě více zvukových efektů, neměl bych po této stránce hře do výtkočů. Jak jsem se již zmínil na začátku, vesměrní bojovníci drží jazyk za zuby. Programátoři Krisalis Softwaru pravděpodobně vycházeli z toho, že členové jednotky jsou tvrdí, státní chlapci, a tak nesmí zastánat ani po smrtelné zášahu lasertovým paprskem či stípenou z časovného granátu.

Přehledně hry se samostatně můžete v libovolnou chvíli podívat na podrobnou mapu objektů. Také informace o jednotlivých vojácích nakope k zahození. Někdyvíte ú této strategicko-akční hry je ukládat a nahrávat pozice jako je to u všech adventure. Pravděpodobně tato recenze působí až příliš kriticky. Nechteže se ale zmínil, Laser Squad není za tak špatná hra. Má i spoustu kladeých vlastností. Ovšem je jako mlitnové dobrozdružné ladených her, jen obtávám pevně věry a ne akční hry se sdívám s určitým odstupem. Každopádně pro hráče ortici arkádové střelky je Laser Squad jako stvoření a každý smaží by j měl okusovat.

DAN FARNBAUER

Dobry čaroděj seslal kouzlo, které mělo navždy uzavřít Sanweho jeho hradu.



Dvě kouzla - rytíř a drak - svádějí hrozou bitvu. A která zvíťezí.



Nyní, po dvaceti letech, začala ochranná kouzla ztrácet sílu a zlý mág ze svého vězení uprchl. A ty, bývalý princ, nyní král musíš najít Sanweho a zničit ho navždy.



Čekávejte letos o Vánoce!

Vážení a milí čtenáři. Jistě se těšíte, že pod nadvěrovem ISHAR 2 nalezete kompletní návod a velké mapy na tuto hru. Hned v úvodu vás musím zklamat. Není tomu tak. Tento návod na ISHAR 2 je tzv. „zákysový návod“. Znamená to, že podobně jako u některých návodů, které jsme vydali v minulosti (KGB) nám není řešení doposud známo. Dohráváme se ale, že jasně v poměrně pokročilém stádiu hry (přesně v čtyřech sedmičkách), a tak jsme se rozhodli (ICE se rozhodl - red.) vydat prozatím touto první část se dvěmi poznámkami:

1. Pařba hry ze strany redaxe probíhá soustavně a neobtěvavě. Jakmile se nám podaří pokročít o kousek dále, ihned vás o tom zpravíme tím nejpoměrnejším způsobem.

2. Když se komunikovává s vás, našich čtenářů, podařilo postupit o krůček dál, třeba jen na další ostrov nebo do místa, které není vyznačeno na naší mapě, bude nám číst se s tímto seznámit a umožnit mu patřičně heroický vstup na tyto stránky.

Dost ale bylo řeči, vydejme se společně do ostrovního království Kendoria a podívejme se na výsledky naší „zákysové cesty“. Budeme postupovat po jednotlivých ostrovech, i když při hraní hry je nutné skákat z jednoho na druhý.

IRVAN'S ISLAND

Na tomto ostrově toho není dohromady příliš na práci (pokud jsem ovšem něco nepřehlédl), a tak jen stručně. Nejprve se z ostrova musíte dostat. Existují dva způsoby - jeden povytvář a druhý nepovytvář. Povytvář se nejprve pokusí v přístavu nalodit, budou odvedeni před náčelníka a bude jim zadán úkol - nalézt ztracený náhrdelník, který má potvora uprostřed lesa. Když dáte náhrdelník náčelníkovi, cesta na loď bude volná. Druhý, mnohem rychlejší způsob je najmout v hospodě ve vesnici jakéhokoliv kouzelníka, který ovládá útočnou kouzla a stráž v přístavu zlikvidovat z větší vzdálenosti (což je pravděpodobně chyba v programu). Tímto se sice vyhnete první ochraně proti pirátům, ale v této hře vám to příliš nepomůže, protože klíčová kouzla se míchají z lektvarů, jejichž složení je v manuálu a my vám je OPRAVDU NEPROZRADÍME. Po dokončení úkolů tohoto ostrova byste měli mít náhrdelník od dívky, kterou stejně od smrti nezachráníte hned na začátku, uprostřed kamenného Stonehenge, relikvii ve skleněném obalu (musíte zničit dva hildící golemy, ale to až potom, co ve městě koupíte orla, vrátíte se zpět, kouzelníky na východe zaplatíte 10 000 zlatých a orla vypustíte).



Náčelník

ZACH'S ISLAND

Popsky je mapé:

Hospody jsou na mapě vyznačeny světle modrou barvou. Obchody jsou vyznačeny červeně, ale jejich druh není rozlišen. Nezapomente proto projít všechny, aby vám neunikl třeba vzácný obchod s důležitými zvířaty.

Budovy a místa jsou světle zeleně a označeny:

- 1 - Starosta
- 2 - Čtyři výše - tady budete mezi 2 - 4 hodinou v noci a pokud budete mít u sebe 20 000, můžete si koupit další (potřebnou) relikvii
- 3 - Knihovna - dostanete mapu AKEER'S ISLAND
- 4 - Banka - lze vyloupit s druhé strany, než je vchod
- 5 - Chrámy
- 6 - Blue Velvet - v jedné z hospod vám poradí, že bez patřičného kostýmu a náhrdelníku (který jsme našli), budete odsud vždy uvrženi do vězení.
- 7 - Cela - skrz dveře vypustíte straku a donesným klíčem odemknete
- 8 - Orgie - dveře jsou otevřeny mezi první a třetí hodinou ránní. Mnichovi nalevo seberete klíč od cel na dalším ostrově.

Je velice pravděpodobně, přesněji řečeno zcela jistě, že jsme tady neprošli všechna místa. Osudný zákyv je v hospodě na severozápadě města, kde si poprvé sjednáte schůzku u Clyfche věži, a potom co zaplatíte za relikvii si s vámi kdosi dohodne sraz v knihovně ve 4 hodiny. Kromě toho, že v knihovně je v noci nepochopitelně zavřeno, se tam nikdo neobjeví za celý den (opravdu jsme to zkoušeli několikrát). Problém s Blue Velvet se zdá neřešitelný. Kde sehnat náhrdelník, který by se strážům pořádku líbil je záhadou. Jisté je jen to, že klíč od starostova přibytku má dívka jménem Zeldy, která však definitivně odešla na jiný ostrov. U starosty je soška, kterou postrádají v chrámu. Jak se dostat na pátý ostrov je nepochopitelné. Pokud budete mít jakékoli poznatky či zkušenosti na tomto ostrově, neváhejte a spojte se s námi.

ISHAR 2

AKEER'S ISLAND

Tento ostrov je místem boje. Ukolem je posbírat šest lebek a položit je na váhy uprostřed ostrova. V poslední místnosti naleznete třetí relikvii. Za zmínku snad stojí problém se třemi vahami za stokou - na všechny položte lakovou částku, jaká je na krajní váze. Zbytek snad již vycítete z mapy a zvládnete pomocí hbitých prstů, pevných mečů a silných kouzel.



IRVAN'S ISLAND

Relikvie

Přístav

Anulet

Netvor
ná
necklace

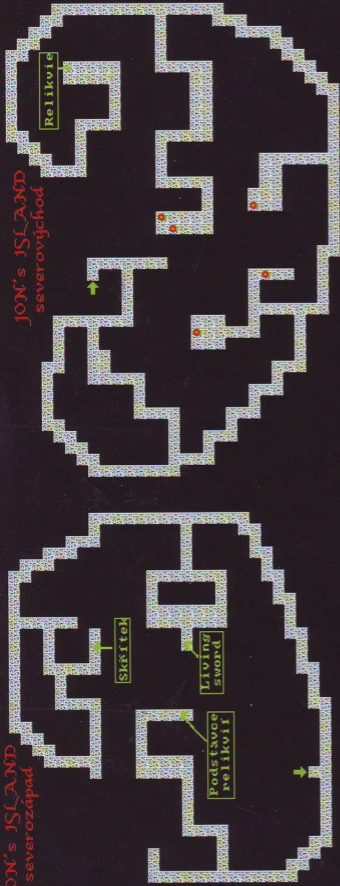
Kouzelník



- | | |
|---|--|
|  Lebka |  SpInaž |
|  Dveře |  Váhy |

AKEER'S

ISLAND



Severovýchodní část:
Pobírejte všech pět kyčlísek (Edelewise) a namíchejte si kouzlo proti závratí (Mildong). V nevyšším místě ostrova naleznete stvrbu telkvií.

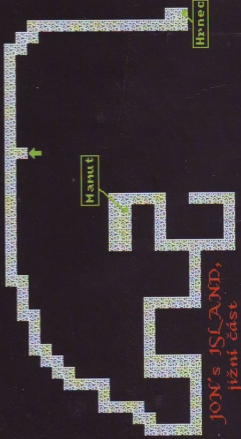
Sečteno a podtrženo, to jsou všechny rady, které vám pro tuto chvíli můžeme poskytnout. Na konci ještě shrnuv všech problémů, na které neznáme odpověď. Je pravděpodobné, že vyřešení jednoho povede k řešeníové restat dalších, a tak ještě přijete na cokoli, děje nám vědět, O co nám tedy jde?

- Jak získat vstup na pátý ostrov
 - Jak se dostat do Blue Velvet
 - Kde a kde se sejit „V knihovně ve 4 hodiny“
 - Co dělat s rohem z mamuta
 - Co dát nebo odšlat skřítkovi v horách
- Těšme se na vaše odpovědi a předem se stydi-me za to, že jsme na to nepřišli sami. Lépě se ale stydět, než hru neodhrát. Tak do toho!

JON'S ISLAND
Tento ostrov je rozdělen na tři části. Podíváme se na každou zvlášť, ale pro všechny dohromady platí jedno - každý člen party musí mít na sobě kůžich (proti zimě) a provaz okolo pasu (proti pádu do propasti).

Jižní část:
Tady naleznete hrnec pro míchání lektvarů a mamuta, po jehož skolení (což není vůbec snadné) získáte roh, jehož význam je prozatím nejasný.

Severozápadní část:
Tady je výborná zbraň (LIVING SWORD +20), podstavce pro pět relikvií a skřítek, který se vznáší ve vzduchu, mli jak zarezany a pravděpodobně něco chce. Řád bych vědli co...



Alespoň jednou se pozorně podívejte na intro, ne snad kvůli grafice nebo tónům, ale abyste dobře pochopili o co ve hře jde a proč začíná ve Space Questu XIII!

XENON

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II: Začínáte v jakýchsi troskách něčeho, co kdysi býval váš domov. Je to však zkrátka prášivá věs přes oko jakýs napůl smrtelný plán. Nepřibíhajte se k němu, protože je to Kyborg a udeří na z mého hrdiny mrtvolu. Jděte doprava a vezměte kus lana. Jděte do horní části obrazu a projděte mezi sloupky napravo. Použijte lano. Až bude kratiček uprostrfeno lana, zaláhněte za jeho konec. Jděte dva obrázy doleva a seberte PocketPal z přístroje. Jděte jednou nahoru a dvakrát vpravo. Tam použijte mříž od karkasu a v místnosti pak seberte nádobu. Dalek použijte ovládací panel (je pod úbrsem). Měli by se objevit hologram zadržovacího zařízení zajímavý příběh. Otevřete dveře vlevo dole a ocitnete se ve stoce. Jděte doleva a dolů. Měli by vás následovat nějaký zelený slů. Jděte doprava a nechte siš kolm vs projít. Pak ho opatrně následujte a použijte na něj nádobu. A je to! Nyní jste šťastným majitelem nějakého odporného sítu výpomocí vlastnosti. Jděte doleva a použijte žebřík. Počkajte až kosmické plavidlo přistane a opusť ho všichni příslušníci policie (Sequel Police - SP). Jděte k němu a pak doprava. Vleďte si do otvoru pro podvozek a nechte se odvézt lodí do jakési knihovny. Jděte doleva a počkajte, až příslušník SP opusť svůj "journal". Jděte do lodí (použijte ji). Ze vlevo napsané se posuňte na znaky na konsolu vpravo (jsou potřebné pozby) pro návrat na toto místo). Napíšte kterkyč z nich + esikénkové Enter. Toně želěte jduou a už se nesete k Estrovi, kde jsou samá děťata...

ESTROS

Space Quest X - Latex Babes of Estros: Jděte doleva a do levé části obrazu a všimněte si stínu nějakého letka přelého nad vámi. Projděte se doprava a dolů. Až vás velký pak upušt do svého hrázde, spadne vedle vás jeden SP mužik. Doporučuji ho "použít". Na papírku, který u sebe máte najdete tři znaky z kódu do Xenonu. SQ1. Jděte do pravé dolní části hrázde a co se nestane, vypadne! Následovně jste chycen neslavnými děťaty. Když budete dělat co řeknou, vezmou vás do jejich úrytu. V momentě, kdy vás budou chytit můž, budou vyrušeni Mofským Sítimkem (Sea Slug). Až budete ušití na vás postavku, dvakrát použijte pravou část díku. Použijte vzduchový zónobník a pochoďte na Sítimka. Děťata jsou vám velmi vděčná a vezmou vás nakupovat do Galaktické GALERIE...

GALAXY GALERIE

Space Quest X - Latex Babes of Estros: Děťata vám okamžitě zdrhnou, ale jedno zřítí svou ATM kartu. Vezměte si ji a poslaďte se na transportní pás doleva. Počkajte až se dostanete k velkému a vysvětlivému obchodu. Tam si promluvíte a úřadkem a kupte si nově šaty (dítě mu "zobní zerkník" z inventurně). Jděte pryč, zpět se zastavte na pás a dojeďte k Monolith Burger. Promluvíte si s "mžem" a zeptejte se na práci. Pak pracujte tak dlouho, než si

SPACE QUEST IV

vyděláte \$26 nebo arkádu přeskočíte. Až vás vyhodí, jděte za cigátem, které je po vás osádku mrtváno, a seberte ho. Jděte do obchodu se softwarem (Software Shop) a vezměte si knížku rad na SQIV z bedny a levným zbožím. Tužkou si objasněte výslovný rady. Důležité jsou však první tři konstanty do Xenonu Flats, SQ1 a kód do programovací komory. Za knížku zaplatte a odejděte. Jděte do Sack's a promluvíte s úředníkem. Přestroj za ženu jěte k přístroji ATM (nalovo od softwarového kředu) a vloďte do něj kartu. V Sack's v převlékámě se opět přestrojte za opravového chlapa. Zamířte do herny (Arcade Hall). Mohli byste si zahrát Ms. Astro Chicken, ale nášstěte to nemí nutně. Jděte do pravé části herny a šakéte. Až přilieti SP ujděte se, že jste nezapomněli jít dolů. Jděte do Skate-O-Rama v prostředku haly a pokuste se vyplavát nahoru, aniž by vás SP dostali. Ted směř dolů a doprava. Vraťte se do herny a znovu ukradněte lod (použijte ji). Napíšte si znaky na obrazovce, protože se sem ještě budete muset vrátit. Ted napíšte koordináty do Xenonu Flats, SQ1. První tři z hřebčoka k SQIV a zbývající z papírku od SP kamaráda. Pak stačí jen Enter a...

XENON FLATS

Space Quest I - The Sanien Encounter: Jděte dolů a do baru k osiklým chlápčikům. Oni vás vyzadí, protože to prostě nemohou vydržet - jsto ve VGA. Venku vzměte jejich "kosa" a udeřte. Až budou chlapci pryč, vraťte se k baru a seberte zápsky na levé straně. Pak se vraťte ke svému korbu a dbejte pozor, aby vás monochromatičtí hoši nechytili. Napíšte koordináty do Xenon, SQXII a letě tam...

XENON

Space Quest XII - Vohaul's Revenge II: Jděte doprava a použijte síz na dveře od ústředí. V tunelu přeněte do inventurně a zapalte cigáro. Hodte ho na zem a a kouří budou vidět laserové paprsky. Podívejte se na konsolu vpravo. Nyní můžete napsat číslo, odpovídající tomu, v jakém budou lasery rotovat. Správné hodnoty jsou: 156 pro první, 024 pro druhý a 108 pro třetí. Ted

můžete do laserů vstoupit a projít do Super Počítače. Musíte si pospíhat, protože bezpečnostní moduly jsou vám v pátech. Na zadrživě vjele vidět konsola, podívejte se a na všimněte si, že je na ní jakási zadržka. Za pomoci vašeho pronajátého vozidla se vypravte zpět do herny a v obchodě Radioshock Electronics kupte správnou zadržku (je v menu elektronického zoubáčky za PocketPal). Vraťte se zpět k onomu zadrživě, v inventurně použijte kratička, vezměte baterii a zapojte ji do PocketPala. Odejděte z inventury a použijte PocketPal na konsolu. Bližáci teny obtočítek jste v y a zelené čtverčky jsou bezpečnostní moduly. Musíte se dostat do programovací místnosti vlevo dole na mapě. Rychle "gábněte" z PocketPala, než vás dostane modul a jěte nahoru, doleva, dolů (po levých schodech), počkajte až se vpravo objeví modul a jěte znovu nahoru. Ted jěte do programovací místnosti: doprava, dolů, doprava, doleva. Na dveřích je tam další panel. Podívejte se na něj a napíšte správný kód z hřnbčoka: 6965847669. Další věc, kterou uvidíte, je okno s tímto ikonami: BRAIN, DROID, LSL4, KQXII, SQIV a záchod. Dete všechny ikony do záchodu kromě ikony SQIV (spáchnuť LSL4 a KQX- LII není nutné). Formátovni Super Počítače právě začalo. Opusťte okno. V levém rohu se můžete podívat kolik času zbývá. Už nejsou žádné moduly. Znovu zapojte svého PocketPala na konsolu a Vohaul vám řekne něco nepřekněného a vašem smyru. Rogerovi jř. Pryč z PocketPala a doprava, doprava, nahoru, doleva, dolů, doleva do vyluhu, nahoru, doprava a do místnosti (jř...). Jděte k Rogerovi jř. a zařeťte ho zpět do paprsky. Když tam bude použijte žebřík. Až budete zpět budete mít disketu VohaulRogero vytvozenou. Použijte ji na zvernutou konsolu. Stiskněte BEAM UPLOAD, DISK UPLOAD, ROGER JŘ, BEAM DOWNLOAD. Mýsleni Rogera jmurora bude vráceno do jeho těla. Je velmi šťasten a ukazuje vám toku váš budoucí žens. Potom vás posílá zpět do Space Questu IV - Rogero Wilco and the Time Rippers, a tak to končí tam, kde to celé začalo.

MAXWARE, přeložili JOHNSON

Ruiny kryšidlo města (Ratkin ruins)

Ruiny jsou zarostlé, proto najděte opodál jedny menší ruiny, zaboujete si s manikem, co vypadá jako strom (MAN OF THE WOODS), poté položte borsalí (BORGAL TREE) z Okrog Castle doprostřed dílažby ve středru ruin. BERTIE vám poradí lektvar FEATHER WEIGHT, který bu-

dě tréba ve FUNHOUSE. Do Společnosti zlodějů (THIEVES GUILD) se dostanete tak, že okradete chudšaka slápeče (BLINDMIDE) o prsten, který nasazuje na prst a u vchodu do THEVES GUILD strčíte ruce skrz okno. TEETER-TOTTER: povytáhnete rumpálem závaží - použijte na to SPOOL HANDLE, použijte RUBBER BAND na STRANGE DEVICE, předem, než skočíte na lávku, vpijte FEATHER WEIGHT. Strčte nůl WOODEN DOWEL do díry ve zdi, která vypadá jako tlačítko, bude z ní na druhé straně dobrá hrazda. Do díry, kde je slyšet hučící voda, položte klacek s lanem (BAR & ROPE). Přit pák odvrátí směr proudů vody u díru pák, proto bude dobrá si při vypnutí turbu zmapovat cestu proudění a její změny při přepnutí pák. Cílem je dostat se k díře, nad níž visí lano s klacem a pak vejít do chodby, vzít čerň, otevře se průchod ke mlži s truhou, zde mačkáte klop v pořadí: vyšetkováním do slotu TRANCE, DON BARLOWE chce vědět čas, kdy přiletí další vesmírný koráb do Ukpyru, dekóduje TRANGE PORTBOOK pomocí TX-DECODER a čte.

Jeskyně obrů (GIANT'S CAVE)

Zde vyhledáte NECROMATIC HELM (zdejměte na tajný průchod) Pozor, helma je také CURSED! Ověrně pokud máte kouzlo REMOVE CURSE, nemusíte se bát.

Hory čarodějnic (WITCH MOUNTAINS)

Lána musí být 1000 stop dlouhá, pak teprve můžete slézt z UNSCALABLE CLIFF aniz byste si, mírně řečeno, natoukáte a pokračovat do TRANSMANATE FOREST. Jděte na sever od Ukpyru na vyhledávané místo HAUNTED SPOT, kde jste předtím čili ERIE FEELING, položte NECROMATIC HELM a počkejte do půlnoci. Dovzile se jména čtyř čarodějnic, která jsou tréba v jeskyni k získání jedné z map.

Věž Dane (DANE TOWER)

JONGA POWDER vám pomůže zabiovat pasti v každém patře; posypte jim malou ury (LITTLE URN). V TEMPLE OF DEADLY OFFERS musíte zkoušet použít všechny klíče COFFER KEY, dokud některým z nich danou bránu neotevřete. Meditace nad slovem MIND zvýší tomu, kdo neurne MIND CONTROL SKILL, což můžete opakovat, dokud budete chlí. BOOK OF THE IMMORTALS vám poradí, jak vyvolat démona, pak si s ním dovede poradíte. MAGMA DANE má prsten, kterým se dostanete do jeho místnosti (použijte u dveří). Použijte DEMONIC HORN v místnosti, dostanete se do LAST TREASURE ROOM pomocí tajného průchodu. JEWELLED PILLOW prodáte.

Zpět v New City

Ted je možno v SECURITY ROOM použít CONTROL CARD, zadejte číslo serveru,

ru, které v Ukpyru, poté zadejte jméno Black ship command, vyhledejte informace o VI DOMINE (Fíje, Vi domina), dá se s vámi do řeči a řekne vám, že se DARK SAVANT chce stát páнем vesmíru, poté se ale objeví samotný SAVANT a uhrne je do zalaře. Ted se bude hrdě druhé číslo, které jste získali pod NYCTALINthem od pokorněho vojáka, poté zadejte server CENTRAL SECURITY ACCESS, Control a obklopte dveře do SECURITY CELL, kde je Domina vžněna, je to hned ve vedlejší místnosti, osvobodte ji a pozorně ji vyslechnete. Přechtě si "BOAT" abyste získali jak na to v MUSEU u TWISTED HEADS, poté dojdete průchodem k WIKUM BOAT (použít WIKUM'S POWERGLOBE) a otečete můžete plout po řekách a oceánech.

Draží jeskyně (THE DRAGON CAVE)

Vstup do BROMBADIAN BAY, v pravé skále uvidíte v noci tročtu světla, tak použijte COIL OF THE SERPENT z DANE TOWER. Vychvěte si BROMBADEGA a zaparkujte až dále v jeskyni, ne hned u vchodu, protože se pak nesrovná v jiné chodě a vy se už k doli nedostanete. Nezapomněte objevit skrytý prásky poklad [s4 truhly (zrcovně)] a vzhřdu do CITY OF SKY.

Město obloh (THE CITY OF SKY)

Největší potíž jsou neviditelné skleněné stěny, které je třeba mappoint i na papír. BANNER, který jste dostali od lordice, který jste pomohli na cestě mezi

s tlačítkem. Začnete tam, kde vám říká "STAR" (man, čili pyramid) mačkajte heslově ve runy, které se objevily v GAELIN STONE jako první z dvojice, poté mačkajte ve stejném pořadí druhé runy, dvojice mačkajte tak, jako jste našli zářící runy a to ve směru hodinových ručiček: temple, boat, serpent, dragon, sphinx, crypt, crystal, star. Do korábu se dostanete: TALK, fak-

WIZARD EYE na maximum, uvidíte tajnou chodbu, vedoucí z vody, končící u JEWEL OF THE SUN. Ten použijete tak, že najdete blízko ostrova další dva menší, kde se nachází čtyřcvercové zdi, z nichž jediná je falešná. Projděte, použijte JEWEL OF THE SUN, který vás teleportuje k soše. Získáte amulet. V HALL OF THE PAST je systém proudů směrů, neobejdete. V pentagramu mačkajte tak, jak je uvedeno na "CRYSTAL". Runy tak, jak jsou, otevřou levý chod, ovšem ke vchodu do TOMB OF ASTRAL DOMINAE Vás dostane pravý vchod, když správně namačkáte



něte jméno zakladatele viz. test 1. V HALL OF PRESERVATION jsou čtyři vltky, pouze jedny z nich můžete získat takto: v COURT YARDU je malá místnost, kde lze najít KEY OF LIGHT, pomocí kterého můžete jezdu z vltky získat a je na vás, kterou si vyberete.

Ostrov tajemství (THE ISLE OF CRYPTS)

Vstup se otevře pomocí MAJESTIC WAND, nyní platí pětinašob SAVE, SAVE, SAVE! Duch vám říká: BMOCY-ENOBOS, což pozpátku dáví BONEY COMBS - kosti, které jste našli v ORKSGRACE CASTLE v QUEEN'S BEDROOM. Uložte je do kamrlíku, kde uvidíte obrazy královný a pak její duch nalezně večný klid a přestane vás otravovat (slovně i fyzicky). Bránu s drakem otevře THE KEY OF DRAGON z draží jesky-

krystalu podle zmíněné mapy. V místnosti s pěti průdchými je vylez z prostředního náhodný, je třeba čekat, až vás přenesou na správné místo. Nyní na vás čeká závěrečné setkávání. V hrobce TOMB OF THE ASTRAL DOMINAE udeľte toto: Připravte si GLOBE RING z korábu v CITY OF SKY, a amulet z dvou ostrovů, NINJE můžete povolat VI DOMINU a začáťte boji se samotným DARK SAVANTEM. Při boji použijte v prvním kole THE ELYSIUM OF DIVINITY a pak už je to jen na vás.

Dodatky

seznam PERSONAL SKILLS, které můžete obdržet: FIREARMS: nechte se naverbovat v Ukpyru a dále si zacíľte na strelnic. MIND CONTROL: meditujte o slovu MOO ve světlé části jinak temného patra v TOWER OF DANE EAGLE EYE: dejte HELAZOID BANNER královně KE-LI v CITY OF SKY. REFLEXION: zepřete se sloupce v kryšidlných runách na ... REFLEXION. SNAKE SPEED: získáte vypitím lektvaru, namícháno z pěti květů. POWER STRIKE: získávdor

Prehled listin - MAP:

"BOAT" poradí, jak otáčat hlavy v museu. Hlavní pasáž mají znač. Když se tvů strach změni ve zlost, ztratil svou duši a dábelsky se začne smát. Až ukliční svůj jazyk, budeš užaslý, budeš osvočen a tak pozdeš štěstí. "CRYPT" poradí s pentagramem v HALL OF THE PAST. "DRAGON" poradí, jak otevřít skálu v BROMBADIAN BAY. "FOOLS" - tools (hrupací). "GLOBE" (nachází se skryta ve VI DOMINA) poradí, jak otevřít hrobku ASTRAL DOMINAE. "LEGEND" pomůže vytvořit klíč od HALL OF THE PAST (musíte ji mít při vstupu). "SERPENT" poradí, jak projít draží jesky-ni (DRAGON CAVE). "STAR" poradí, jak použít informaci z GAELIN STONE při druhém CRUSADER TESTU. "TEMPLE" poví něco o chrámu v MUNKHARAMA.

Tak přátelé a to je KONEC.

MAD MAX a Wotan. 39



NYCTALINthem a TOWER OF DANE děje KE-LI, královně oblohy. Pomůže vám i EAGLE EYE. Odpověď na první test je jméno zakladatele ze sochy v NEW CITY. Druhý test : nejdivně si napíše, která tlačíčka jsou dostupná, poté se kouknete do "STAR" a konzultujete s runami z GAELIN STONE z druhého patra ISLE OF CRYPTS, jestli je nemáte, vraťte se tam a píše si jako obvykle vše zajímavé. Princíp je v tom, že na každém vstupu do GAELIN STONE jsou na runě tři symboly a jeden z nich se shoduje

ně. Strašidlyka ve, volně přeloženo, hrobce horů (TOMB OF GORRORS), jsou opravdu jedli, hlavně BEAST OF 1000 EYES (já jen s pomocí obgegnu-), jsou zde truhly, ovšem jestli budou pozdě s jejich neutralizací, tak se na to klidně vykašlete, kromě zvláštní EXPERIENCE [100 až 300 tisíc] a několika schopných zbraní zde nic zajímavého není. V GAELIN STONE použijte "LEGEND" na některém místě, to vám dodá potřebný klíč k bráně s lebku [SKULL]. V bráně SKULL DOOR použijte

SEGA

ITO CS s.r.o., autorizovaný distributor videoher SEGA
pro Vás připravil vánoční nabídku



plnou překvapení

SONIC 2

Proved útěk na drezině, boj s létajícím drakem v zuřivé bouři, proběhni bludištěm zamotaného potrubí a zachraň JEŽKA SONICA, TAILSe (v angl. slovní hříčka: 1."Očásek" dle dlouhého ohonu lišáčka, 2.detektiv, agent, prostě "stin") a jejich přátele před zlomyslným Dr.ROBOTNIKem. Nejzajímavější 8-bitová hra, jaká kdy byla.

AFTER BURNER
(Štvanice)

Tvůj tryskáč startuje z letadlové lodí a začíná bezmilosrdný hon na nepřátelskou letku. Stopercentní akční hra dovedená do dokonalosti.



WONDER BOY II: IN MONSTER WORLD
(Zázračný kluk II: Ve světě monster)

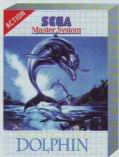
Lov pokračuje. Na své cestě, pronásledován svými protivníky, prochází WONDER BOY různými obchody, ve kterých si může koupit zbraně, boty atd. Tyto mu pomáhají, aby si uchoval své síly a dosáhl svého cíle. Poutavá hra.

plnou napětí

a plnou zábavy

ECCO THE DOLPHIN
(Delfin ECCO)

Ty jsi ECCO, silný mladý delfín. Tvoji rodinu rozptýlila v moři bouře. Musíš ji opět najít a přitom procestovat velkou podmořskou říši plnou krás a dobrodružství. Prozkoumej 25 gigantických úrovní s tajemstvími a plouvoucími nepřáteli.



Těšíme se na Vás a nezapomeňte

Hrát je lepší než jen přihlížet



SOCHOR s.r.o.

Hráského 2231, Praha 4
Lazarská 6, Praha 1
OD Letná, Praha 7
Senovážné nám. 5, Č.Budějovice
Barvišská 24, Trutnov
Bauneroovo nám. 204, Litomyšl
Vinohradská 8, Praha 2
Jungmanova 1, Praha 1
Národní třída 26, Praha 1

K-MART BRNO
HI-SHOP
HI FI AND MUSIC SHOP
STENZL
ELEKTRONIC MARKET
ELEKTRO PLUS
ELCENT
H + H
PROTECHNIC

Domých 4, Brno
Báňovská 10, Brno
Míroňská 1, Brno
Karlovo nám. 18, Třebíč
28.října 29, Ostrava
Kutnohorská 43, Kolín
Železná 12, Liberec
Smetanova 41, Litvínov
V Šipce 10, Plzeň

HÖSL KOMFORT

MERKURIA PREGO
MÁLEK A NOVÁK
K-MART PRAHA

ITO CS s.r.o.

U Prašné brány 3, 110 00 Praha 1

EXCALIBUR do sbírky

Nabízíme Vám skvělou možnost, jak si levně doplnit sbírku EXCALIBURu o 7 starších čísel 11 až 17 se slevou větší, než 50%! Tato drobně poškozená čísla si můžete předplatit složenkou za pouhých 98 Kč! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu.

● Nová čísla

Jednotná cena je 29 Kč za číslo. Složenkou si můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „Ex 23 - 6 x 12 x 29 = 348 Kč.“

● Starší čísla

Starší čísla se předplácí složenkou na adresu firmy PCP.

Číslo 18-21 dodáváme za 29 Kč.

Číslo 11-17 se slevou za celkovou cenu 98 Kč (viz nahoře).

Jaká čísla máme na skladě?
EXCALIBUR 11 až 21

AMIGA MAGAZIN 3, 4, 5, 6 (1 kus 14 Kč)

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste naši čitelné a stručné, abychom mohli Vaši objednávku vyřídít co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobrou. Pro ČR využíváme předplatně též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

● Slovensko

vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatně na Slovensku je vyšší o 10% (odlišný kurs) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle 02/291925.

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Staneš se členem EXCALIBUR klubu se všemi výhodami, které klub přináší (viz článek EXCALIBUR klub).
2. Nestane se, že bys nesehnal Excalibur.
3. Pokud si předplatiš u PCP Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc zdarma tašku Excalibur (leden/94).
4. Pokud si předplatiš u PCP Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát tričko Excalibur. (Každý stý předplatitel! - leden/94)
5. Budeš spokojený.

EXCALIBUR KLUB se připravuje

Vzhledem ke značné kritice z řad čtenářů - nepředplatitelů jsme od tohoto čísla přesunuli přílohu EXCALIBUR+ do EXCALIBURu. Tím se počet stran EXCALIBURu zvyšuje na minimálně 48 stran pro všechny čtenáře. Předplatitelé získávají místo přílohy navíc možnost stát se bezplatně členy nově vznikajícího EXCALIBUR klubu, které jim přinese mnoho výhod, jako např. slevu na hry, počítače a periferie u některých firem. Základním identifikátorem člena klubu bude identifikační karta (ID karta), která bude mj. chráněna proti zfalšování hologramem. Na přípravě výroby ID karty se intenzivně pracuje. Přesné pokyny a další, velice zajímavé informace o EXCALIBUR klubu, ale i o dalších novinkách přineseme v převratném lednovém EXCALIBURu 22. Pokud máte nápady a připomínky, s radostí je uvítáme. Do toho!

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku typu C napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele (včetně PSČ)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynesbte jejich počet cenou a sečtete.
4. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

KDE KOUPIŠTE EXCALIBURU ?

Praha 1
KLUB 602, Martinská 5
PRINGTON, Jindřišská 27
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41
RUŽICKÁ-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6
ORPRESS S.R.O., Václavské nám. 17
PC SHOP, Vladislavova 24
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť

Praha 2
AMIGA INFO, Šumavská 19
BASIC s.r.o., Ječná 19
BCD s.r.o., Žitná 28
NEOKRTEX s.r.o., Bělehradská 98

Praha 3-10
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6

PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6
JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6
A-B-Comp, Veveřkova 28, Praha 7
Prodejna tech. literatury, Bilá 90, Praha 9
REN, Věšínova 5, Praha 10
DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10

Západní Čechy
CONSUL, Pálenická 28, Pízeň
BOOKS & SOFT., Pod Záhorskem 27, Pízeň
MULTISYS Pízeň, Pétatická 22, Pízeň

Jižní Čechy
PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice
M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor
Severní Čechy
ATRIS AGENTURA, Jiráskova 602, Kadaň
MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec
STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa
ALIAS, Pražská 32, Liberec
GERARD, U Stadionu 1563, Most

KNIHKUPECTVÍ M&V, Mírové nám. 25, Ústí n/L.
Východní Čechy
SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975, H. Brod
PRECISOFT v.o.s., Ulřchova n. 810, H. Králové

Jižní Morava
AUTOCENT MARKET, Žižkova 7, Vyškov
FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Udolní 53, Brno
KNIHKUPECTVÍ DOCKAL, Česká 32, Brno
KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno

Severní Morava
SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc
DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov
KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava
MOJČÍSEK, Spojovací 202, Horní Datyně
TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frydek-M.
Slovensko
BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice



NINTENDO 866.-Kč
STARFIGHTER 2W QS-149



Amiga 1200



SEGA 400.-Kč
STARFIGHTER 3 QS-171

MULTI 866.-Kč
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO 766.-Kč
INTRUDER 2 QS-148

SEGA 939.-Kč
INTRUDER 3 QS-150

IBM 866.-Kč
INTRUDER 5 QS-146

MULTI 999.-Kč
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO 899.-Kč
AVIATOR 2 QS-153

SEGA 1066.-Kč
AVIATOR 3 QS-156

IBM 984.-Kč
AVIATOR 5 QS-151



IBM 400.-Kč
WARRIOR 5
QS-123

MULTI 225.-Kč
APACHE 1 QS-131

IBM 326.-Kč
JOYSTICK QS-113



MULTI 326.-Kč
FLIGHTGRIP 1
QS-129F



IBM 3996.-Kč **SOUND MACHINE** QS-803



IBM 326.-Kč
WARRIOR 6 QS-133



MULTI 326.-Kč
MAVERICK 1
QS-126F

IBM 886.-Kč
INTRUDER 6 QS-147

