

CASOPIS POČÍTAČOVÝCH HER

18

# EXCALIBUR

PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL • Engine II • Sega • Nintendo 29Kč • 33Sk • \$3U.S.

## 48 STRAN + 16 STRAN ZDARMA PRO PŘEDPLATITELE

PRINCE OF PERSIA II

EYE OF THE BEHOLDER III



**PLAKÁT  
UVNITŘ!**

LICENSED BY  
**Nintendo**

# ENTITY X-WING

PŘEHLED VŠECH RECENZÍ A NÁHLEDŮ Z MINULÝCH EXCALIBURŮ [www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)

**No.1**

# SPRÁVNÁ VOLBA

## A-B-COMP a.s.

**PRODEJNÍ DOBA:**

PO - PÁ: 9.00 - 18.00

SO: 9.00 - 12.00

### AMIGA HD-KOMPLET 1

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 1 MB
- harddisk GVP 40 MB
- hodiny

nyní pouze  
**Kč 19.900,-**

### AMIGA HD-KOMPLET 2

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 2,0 MB
- harddisk GVP 120 MB
- 68EC030 na 40 MHz
- 10x rychlejší než Amiga 500
- hodiny

nyní pouze  
**Kč 33.501,-**

**První objednávka získává 50% slevu !!!**

### AMIGA SUPER GAME PACK

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 1 MB
- hodiny
- 5 her od UBI soft

nyní pouze  
**Kč 13.499,-**

### AMIGA G.P. 2

- Amiga 600 **Kč 16.999,-**
- rozšíření RAM na 2 MB
- 3 hry od UBI soft

Informujte se o naší kompletní nabídce!

**Vyžádejte si ceník!!**

Zasíláme i na dobírku, příp. do 24 hodin

**TEN EXPRESem.**

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

**Tel. 02/377780**

A-B-COMP a.s., VEVERKOVA 28, 170 00 PRAHA 7

AMIGA  
ATARI ST  
ATARI XL/XE  
C-64

- 1 (10) **DUNE II**, Virgin Games, (EX 16)
- 2 **WING COMMANDER II**, Origin, (EX16)
- 3 (4) **HERO'S QUEST III**, Sierra-on-line, (EX13, EX14)
- 4 **ALONE IN THE DARK**, Infogrames, (EX15)
- 5 **INDIANA JONES IV**, Lucasfilm games, (EX12)
- 6 **B-17 FLYING FORTRESS**, Microprose, (EX16)
- 7 (9) **SPACE QUEST V**, Sierra-on-line
- 8 (6) **GODS**, Bitmap Brothers, (EX8)
- 9 (7) **EYE OF THE BEHOLDER II**, SSI, (EX 13, EX14, EX15)
- 10 (8) **MONKEY ISLAND II**, Lucasfilm Games, (EX12)

- 1 (2) **FLASHBACK**, Delphine Software, (EX16)
- 2 **PROJECT-X**, Team17, (EX13)
- 3 (5) **LIONHEART**, Thalion, (EX16)
- 4 (9) **LEMMINGS II**, Psygnosis, (EX16)
- 5 **DESERT STRIKE**, Electronic Arts, (EX18)
- 6 (6) **BLACK CRYPT**, Electronic Arts, (EX12, EX15, EX16)
- 7 (7) **EYE OF THE BEHOLDER II**, SSI, (EX13, EX14)
- 8 (8) **PINBALL FANTASIES**, Digital Illusions
- 9 (10) **SLEEPWALKER**, Ocean, (EX16)
- 10 **B-17 FLYING FORTRESS**, Microprose, (EX16)

- 1 (1) **POWERMONGER**, Bullfrog, (EX 3)
- 2 (8) **GOBLIINS II**, Tomahawk, (EX16)
- 3 (3) **PACIFIC ISLANDS**, Empire, (EX13)
- 4 (4) **RAILROAD TYCOON**, Microprose, (EX8)
- 5 (6) **LURE OF THE TEMPTRESS**, Virgin, (EX13)
- 6 (5) **FORMULA ONE GRAND PRIX**, Microprose, (EX12)
- 7 (7) **VROOM**, UBI Soft
- 8 **CRAZY CARS III**, Titus, (EX16)
- 9 (9) **ANOTHER WORLD**, Delphine software
- 10 **LOTUS II**, Gremlin, (EX10)

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

- 1 (8) **ELITE**, Firebird, (EX1)
- 2 (2) **ELVIRA**, Accolade, (EX 13)
- 3 **EIDOLON**, Lucasfilm, (EX15)
- 4 (4) **TEST DRIVE II**, Accolade
- 5 (5) **TURRICAN II**, Rainbow Arts, (EX 6)
- 6 (1) **LAST NINJA III**, System 3
- 7 (10) **MOONFALL**, 21st Century Ent., (EX16)
- 8 (9) **LOTUS E.T.C.**, Gremlin, (EX1)
- 9 **ELITE**, Firebird, (EX1)
- 10 (10) **ACE**, Cascade Games, (EX 13)

## SINCLAIR

- 1 (1) **SPACE CRUSADE**, Gremlin, (EX 13)
- 2 (4) **HEROQUEST**, Gremlin
- 3 (10) **DIZZY V**, Code Masters
- 4 (2) **ROBOCOP 3**, Ocean, (EX11)
- 5 (5) **SUPERCARS**, Gremlin, (EX1)
- 6 (6) **MYTH**, System 3
- 7 (7) **SWITCHBLADE**, Gremlin, (EX 16)
- 8 (8) **TURRICAN**, Rainbow Arts, (EX 5)
- 9 **CABAL**, Capcom
- 10 (3) **ADDAMS FAMILY**, Ocean, (EX14)

## ENGINE II

- 1 (1) **NINJA SPIRIT**
- 2 (2) **LEGEND OF HERO**, (EX 16)
- 3 (3) **GUNHED**, (EX 17)
- 4 (4) **FINAL MATCH TENNIS**, (EX 16)
- 5 (5) **TIGER MISSION**, (EX 17)
- 6 (6) **DEVIL'S CRASH**, (EX 16)
- 7 (7) **THE FINAL LAP**, (EX 16)
- 8 (8) **THE LOST SUNHEART**, (EX 16)
- 9 (9) **DIN DON**, (EX 17)
- 10 (10) **PC GENGINE II**, (EX 17)

## SEGA

- 1 (1) **SONIC, THE HEDGEHOG**, (EX 16)
- 2 (4) **NHLPA HOCKEY**
- 3 **AFTERBURNER**
- 4 **GHOSTBUSTERS**
- 5 (5) **RISKY WOODS**
- 6 (7) **SWORD OF VERMILLION**
- 7 **DONALD DUCK**
- 8 (3) **SUPER THUNDER BLADE**
- 9 (9) **SONIC 2**
- 10 (10) **STREETS OF RAGE 2**

## NINTENDO

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

## EXCALIBUR

- 1 **DAY OF THE TENTACLE**, Lucas Arts
- 2 **EYE OF THE BEHOLDER III**, SSI, (EX18)
- 3 **DESERT STRIKE**, Electronic Arts, (EX18)
- 4 (1) **DUNE II**, Virgin Games, (EX17)
- 5 (9) **X-WING**, Lucas Arts, (EX18)
- 6 (3) **CHAOS ENGINE**, Bitmap Brothers, (EX17)
- 7 **ISHAR II**, Silmarills
- 8 **LEGACY**, Microprose, (EX18)
- 9 (7) **LEGENDS OF VALOUR**, US GOLD, (EX16, EX17)
- 10 (4) **LIONHEART**, Thalion, (EX16)

# SPOUSTA NOVINEK

Ahoj náš čtenáři. Když jsme se na tomto místě naposledy loučili, vyzývali jsme tě k malému proběhnutí po přírodě. Říkali jsme, že až doběhneš zpátky, setkáme se u dalšího čísla EXCALIBURU. Po uběhnutí 2180 km jsme tady s EXCALIBURem 18. Najdete zde řadu nahromaděných přebytků z minulosti. V tomto čísle se dočasně rozrostlo několik rubrik. Nejdůležitější z nich je pravděpodobně **přehled všech doposud vyšlých čísel EXCALIBURu s obsahy her s krátkými popisky každé hry** (str. 43). Tento přehled nezařazujeme bezúčelně; jednak si řada z vás neustále píše o nejrůznějších návody i recenze a v našich silách není neustále individuálně odpovídat na dotazy, ve kterém čísle EXCALIBURU právě ten váš článek vyšel. Druhým důvodem je chystaná rubrika minirecenzí her na našem, stále rostoucím, softwarovém trhu. Tyto minirecenze budeme pravděpodobně čas od času zveřejňovat i v „normálních“ číslech, a to proto, aby tvůj přehled o současných hrách byl ucelenější, a aby tvůj výběr originálních her mohl být podepřen faktickými údaji. Rubrika minirecenzí bude pravděpodobně koncipována obdobně jako přehled EXCALIBURů v tomto čísle. V tomto čísle se také nachází pravidelná rubrika Role Playing Games (zkráceně RPG), která bude pojednávat - jak již sám její název napovídá - o hrách v hlavní roli. K tomuto kroku nás motivovaly především vaše dopisy, ve kterých jste často ptali na řešení různých problémů v tom či onom „dungeonu“. Pochopitelně jsme nemohli všechny dotazy zodpovědět. Na část z nich jsme odepisovali přímo tazatelům, na některé rady zbylo místo na stránkách našeho časopisu a na nejběžněji tázané hry jsme vydávali kompletní řešení. Přesto mnozí přišli zkrátka, což nám bylo velmi

líto. Nyní tuto neutěšenou situaci řešíme založením rubriky. Budeme tě informovat o novinkách na trhu a seznámíme tě s činností nejrůznějších firem, jež se zabývají tvorbou her v hlavní roli. Doufáme, že tvůj doposud obrovský zájem o tyto hry neopadne a očekáváme je od vás i nadále. Prosíme tě také o tvoje názory, rady a připomínky týkající se naší rubriky. Své dopisy týkající se „dungeonářské“ tematiky nadepiš pro snadnější orientaci velkými písmeny RPG. Uvidíme, jak nám to společně půjde. Drž nám palce... Přinášíme vám rovněž rozšířenou rubriku dopisů čtenářů, které vás, jak doufáme, potěší, anebo alespoň pobaví. Až budeš, milý čtenáři, sledovat obsah tohoto čísla, jistě ti neunikne, že se zde objevila novinka - stálá příloha pro předplatitele EXCALIBUR+. Ta je narvaná především těmi nejlepšími návody. Naši předplatitelé jsou tedy opět ve výhodě. Pokud ještě mezi ně nepatříš, můžeš to rychle napravit. Na straně 47 najdeš spoustu možností, jak získat nejen EXCALIBUR+, ale i tašku a tričko EXCALIBUR! Často se nás ptáte na firmu MIRACLE SOFTWARE. Nevíme o nich skoro nic, snad jen to, že nám ani po urgencích dosud nezaplatili za inzerci v Excaliburu. Velice by nás i některé naše čtenáře zajímaly vaše zkušenosti s touto firmou a také přesná adresa nebo telefon - P.O.Box se nehlásí. Zatím nejobsáhlejší EXCALIBUR v dějinách leží před tebou a čeká jen na to, až budeš listovat jeho stránkami a číst tu hromadu článků, recenzí, návodů a úvah, kterou jsme pro tebe vytvořili.

Tvoje redakce a vydavatel

## RECENZE

Das Schwarze Auge .....	11
Desert Strike .....	4
Eye of the Beholder III.....	7
Entity.....	14
Freddy Pharkas.....	6
Chuck Rock II.....	6
Legacy .....	7
Prince of Persia II .....	8
Strike Commander.....	8
Superfrog .....	5
Metal Mutant.....	12
Maupiti Island.....	13
X-Wing .....	10

## NÁVODY

Eye of the Beholder II - dokončení .....	21
Cheaty.....	20
KGB.....	28
Lemmings II - popisy povolání.....	29
Personal Nightmare .....	20

## VIDEOHRY

Nintendo .....	32
Game Boy .....	32
SNES .....	33
SNES .....	34
Mega Drive.....	36
Master System .....	37
Sega - dopisy čtenářů.....	38

## OSTATNÍ

Dopisy čtenářů.....	40
Minisoutěž STRON .....	20
Plakát .....	24-25
Přehled návodů a recenzí.....	43
RPG .....	31
Soutěž A-B-Comp.....	30
Soutěž DATART International .....	38
Sny předků (Pařanská romance II)....	16

## INZERCE

A-B-Comp, a.s.....	2
AMIGA INFO.....	30
Amium .....	23
Atlantida .....	23
COMPUTER EXPERTS .....	30
Datart International .....	39
Chiquitita.....	26
IDCS Praha s.r.o. ....	26
Javosoft.....	30
JRC .....	15
Nintendo.....	35
PCP .....	42, 47
PRINGTON .....	48
Vision .....	9
ZVT .....	26
Rádková inzerce .....	40

## EXCALIBUR+

Spoustu skvělých návodů najdete v této nové pravidelné příloze pro předplatitele.

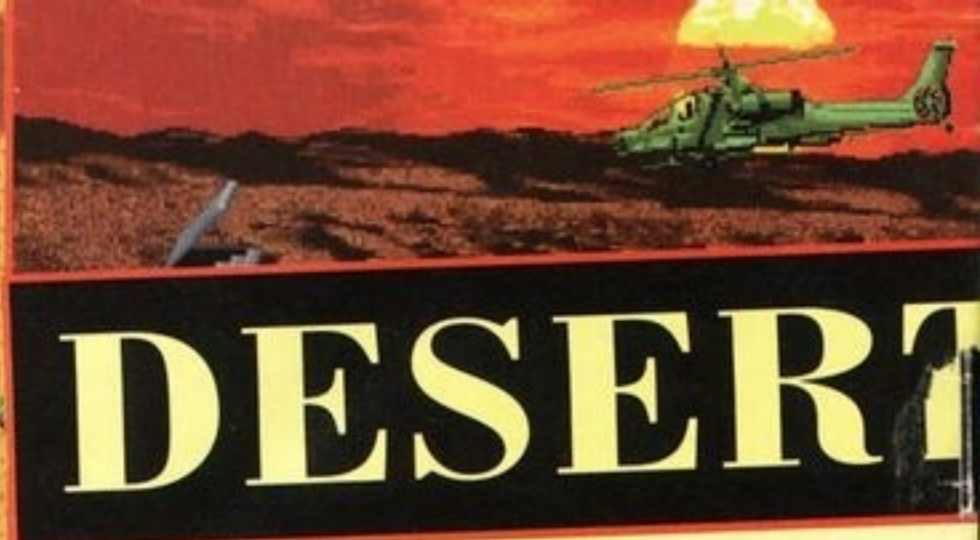
### EXCALIBUR 18 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulif (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvem poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MÍČ 47 129. ROZŠÍRUJE: PNS a soukromí distributoři. STRON, PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo je dostupné i v angličtině. [www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)

Název hry: **Desert strike**  
 Firma: **Electronic Arts**  
 Rok výroby: **1993**  
 Typ hry: **arcade**  
 Na počítač: **Amiga, AtariST, PC**

Originalita	95
Zábava	90
Frostfedi	80
Grafika	80
Hudba	70
Effekty	80

**EXCALIBUR verdikt: 84%**



# DESERT

Desert Storm (Pouštní bouře) zněl název úspěšné vojenské akce, kterou spojenecká vojska během několika málo dní porazila iráckou armádu, která předtím okupovala Kuvajtské území. Demoralizovaní Sádámovi vojáci byli vytlačeni zpět, ale na útěku stačili zničit ropná pole, zapálit zásoby nafty a znečistit část vody Perského zálivu. Nutno ještě poznamenat, že hlavní podíl na úspěchu zmíněné vojenské akce měly silné letecké údery USAF...

Nenechte se mýlit, **DESERT STRIKE** je hra odlišného názvu a jde tady úplně o něco jiného. I když, možná nějaká podobnost by tady byla. Tedy, když o tom přemýšlím, možná že i trochu více souvislostí... Ale konečně, posuďte sami: Jistý arabský diktátor, generál Kilbaba (řikal jsem to, jmenuje se jinak!!!), proslulý svou krutostí a bezohledností šokoval světovou veřejnost, když obsadil malý, ale velmi bohatý pouštní Arabský emirát. Jeho běsnění, terorizování a vraždění místního obyvatelstva je nutno zastavit co nejdříve! Ze zkušenosti totiž víme, že hrozí útoky na celý svět nejrůznějšími chemickými, biologickými i nukleárními zbraněmi. V nejvyšším spojeneckém velitelství bylo rozhodnuto: dvouletná posádka pouštního vrtulníku Apache je tou nejlepší zbraní proti mnohatisícové armádě vojáků, tanků, raketometů, minometů, SCUD-nosičů, helikoptér i lodí. Jediný americký vrtulník musí svým bleskovým úderem zasadit smrtelnou ránu armádě generála Kilbaby a osvobodit okupovaný Emirát. Není pochyb o tom, kdo bude tvořit posádku tohoto vrtulníku v nové hře firmy **ELECTRONIC ARTS**. Důležitější je, jak celá hra vlastně vypadá a o co v následujících vojenských akcích půjde.

Úvodem je nutno poznamenat, že **DESERT STRIKE** je hrou naprosto originální a způsob jejího zpracování se objevuje snad poprvé v historii počítačových her vůbec. Nejhorší na tom je, že když z člověka vyprchá původní euforie z dokonalého zpracování, ještě stále zůstane nadšený z perfektního nápadu, originálních zápletek

a napínavého děje. Ale nepospíchejme, akce začíná, jdeme do toho!

Už výběr z dokonale zpracovaných menu svědčí o dobře odvedené práci. Kromě způsobu ovládní: myš/klávesnice/joystick (mimořádně, ovládní myši je tak nepřehledné a zoufale obtížné, že je bezpečnější řídit Apache pouze silou vůle...) je zde i možnost volby kopilota.



První originální nápad: na vlastnostech kopilota totiž do značné míry záleží vlastnosti vrtulníku. Druhý pilot se totiž stará o obsluhu palubních zbraní, ovládá rumpál se žebříkem a hákem na zachytávání nákladu a po vysazení na zem bojuje s pozemními jednotkami. Po volbě toho nejlepšího (a pro danou akci nejvhodnějšího) kopilota začíná první akce...

Z paluby námořní



# STRIKE

fregaty kotví u písčných břehů vzlétá vrtulník hluboko do srdce okupované země, aby ukončil světovládne pokusy šíleného Kilbaba. A jak jsme se přesvědčili ve zcela jiné akci v Kuvajtu, cesta to bude velice dlouhá a trnitá. Setkáme se tady snad se všemi možnými aspekty pouštní války: nechybí ničení radarových stanic, bombardování letišť, útoky na biologické, chemické, jaderné továrny, dostaneme se i nad zajatecký tábor, kde osvobodíme válečné zajatce, budeme zachraňovat trosčnický uprostřed rozbouřených vod zálivu, zachráníme inspektory OSN a osvobodíme okupované velvyslanectví, abychom v konečné fázi války mohli zabránit řádění běsnícího šílence, který vydává rozkazy k ničení vlastních továren, podpalování ropných polí a vypouštění ropy do zálivu. Let nám budou zneplýňovat tanky, děla a raketomety, ale i jednotliví vojáci se samopaly a přenosnými raketami země-vzduch. Abychom to neměli tak snadné, budeme neustále limitováni omezeným množstvím paliva a nedostatkem munice.

Obojí je našťastí roztroušeno po poušti ve viditelných krabicích. Jen je včas najít. Tolik k obsahu. Již v úvodu jsme se zmínil o zpracování. CO je na něm tedy tak originálního? Představte



si klasickou trojrozměrnou hru, která zachycuje vše z boku a shora, jako například HEAD OVER HEELS či LAST NINJA. Máte? Tak a teď si do detailně propracovaného prostředí takové hry zasadíte vrtulník a věřte či nevěřte - ton-

hle vrtulník se nejen zcela plynule otáčí na všechny strany, ale také zcela hladce přelétá nad pouštní krajinou ve všech směrech. Ale jak vypadá krajina samotná? Slovy NEUVĚRITELNĚ.

Představte si maličké figurky velbloudů, drobnou palmu, jezírka s vodou, stromečky, kopečky a písčné duny. Mezi tím se prohánějí nepřátelští vojáci, kteří si při střelbě opravdu dají raketomet na rameno a kteří se velmi pomalu složí na kolena po zásahu kanónem či rozletí na kousky po zásahu raketou HELLFIRE. Tanky, jejichž dělové věže se zcela plynule otáčí ve směru nebezpečí, plápolající trosky zničených automobilů a letadel. A představte si, že mezi tím vším pobíhají američtí vojáci ztraceni

v předcházejících akcích, mávají rukama nad hlavou a při přeletu vrtulníku s plných plic křičí o pomoc! A představte si, že při jejich záchraně, stejně jako při záchraně a nakládání jiných předmětů se z paluby vrtulníku automaticky spustí provazový žebřík a trosčnick je zachráněn.

A představte si.....anebo ne, nic si už raději nepředstavujte, skočte k počítači a zahrajte si DESERT STRIKE sami. Hra je totiž tak dobrá, že s přehledem překoná všechny vaše dosavadní představy!

ICE



Jump, jump. Ne ne, Criss Cross nezačali programovat. Skákání je hlavním motivem také v nové hře od TEAMU 17 zvané SUPERŽÁBA. Co se druhu hry týče, je to osvědčená plošinková skákačka podobná například ASSASSINOVI nebo HARLEKYNOVI. Od zabíjecích her se však liší mírnějším chováním hlavního hrdiny žabáka Superfroga, který se na své pouti nemusí snažit pobít všechno živé, ale většinou se taktně vyne či přeskočí. Skákačky, chodičky a „motačky okolo“ jsou již více méně ustáleným motivem Amiga her. Všichni amigáči většinou uhodnou, co je čeká v další obrazovce a kdy se kam pohnout. Kromě grafiky a hudby se nápad těchto plošinkovek většinou blíží bodu mrazu, uhybání zmagořeným robotům není zrovna věc složitá na myšlení. Hra, kterou se vám zrovna snažím přiblížit, je typickou ukázkou perfektního zpracování hry o ničem.

Naskytá se první otázka. Proč je SUPERFROG o ničem? Chybí mu totiž jakákoliv dějová linie. Nové nápady by se sice našly, ale je to stará ohraná písnička tajných chodeb, bonusů, skákaček a prolézaček. První úroveň se musíte proskákat do úrovně druhé. Druhou úroveň do úrovně třetí a tak až do konce. Jednoduše se to fěkne, avšak obtížnost hry je nasazena tak vysoko, že slíbený

konec se ztrácí v míze beznaděje, stejně, jako tomu je u většiny projektů TYMU 17. Po dokončení každé úrovně se vám naskytá možnost zahrát si na automatu hrušky-třešně o více energie, o nový život. atd. Pokud máte štěstí, dostanete dokonce kód do následující zóny, abyste nemuseli hrát od začátku. Pokud však kupujete EXCALIBUR, všechny kódy najdete v rubrice Čity. První úroveň vypadá poměrně jednoduše, avšak již kolo druhé



se hemží úkoly pro skutečně tuhé pařany. Zóny následující neustále tuhnou a závěr hry hranici s nemožností. Takovéhle programy si přímo koledují o tréninkové verze a jsou proto úspěšnými terči softwarových pirátů, kteří natrénovaný SUPERFROG

prodají spíše nežli běžné obchody. Bez své tipdesky Action Replay bych se asi na Froga letmo podíval, prohlásil bye, bye a vypnul Amigu. S podvodem (životy jsou na adrese C017CF a mince jsou na C017D3) jsem hru dohrál až do konce coby docela zábavné demo. Narazil jsem přitom i na několik zajímavých nápadů a skopčin, ke kterým se bez tréninku budete těžko dostávat. Netvrdím, že je to nemožné, ale stojí to příliš mnoho úsilí, které můžete věnovat slibnějším pařbám.

Druhá otázka zní: proč tyto hry vůbec ještě hrajeme? My, počítačovní hráči, si totiž libujeme v báječné grafice, animaci a hudbě. Superfrog tyto přednosti bezesporu vlastní, je to prostě podívaná na druhou. Možná, že jsem trochu excentrik, ale po šesti letech hraní mi takovéhle srandičky připadají trochu naivní a zbytečné. Mnohem zajímavější jsou hry plné nápadů a přemýšlení, některé tuhé řežby také přichází v úvahu. V hezkém designu se mohu rochnat při sledování různých dem či zíráním na silikonové projekty virtuálních realit. Pokud by mi v softwarovém obchodě doporučili SUPERFROG po hře ASSASSIN, asi bych ji šel vrátit s tím, že je to pouhá variace na stejné téma (a asi by mě vykopli). OK, Superžába je jistě složitý a rozlehlý projekt. Scroll do všech stran je báječně plynulý, po egyptské zóně si dokonce proletíte střilečku PROJEKT F, závěrečná zóna je správně Sci-fi zpracovaná. Podívali jsme se tedy na další skvělé (hratelné) demo od TEAMU 17,

Název hry:	Superfrog
Firma:	Team 17
Rok výroby:	1993
Typ hry:	běhačka plošinkovka
Na počítač:	Amiga
Originalita	45
Zábava	60
Prostředí	75
Grafika	95
Hudba	75
Efekty	75
EXCALIBUR verdikt:	70
Poznámka:	Těšíme se na další dezdýché hopsačky.

užili jsme si trochu báječné grafiky a animace a můžeme si zase chvíli počkat, až na světlo denní vyleze další „klasická“ běhačka skákačka. A ještě příleju oheň do ohně tvrzením, že mě to štve. Podívejte se třeba na tvorbu firmy BULLFROG - POPULOUS I, POPULOUS II, POWERMONGER, SYNDIKÁT. To jsou panečku věci hry, které nemají obdoby od samého úsvitu paření. SUPERFROG je dobrý pouze na tři věci: můžete se vyťahovat, co všechno Amiga dokáže; můžete jim pobavit své mladší sourozence či labilní kamarády a když už opravdu nebudete vědět, co si zahrát, zapalte SUPERFROGa a alespoň si užijete hezké grafiky a animace.

ANDREW



Jistě dobře znáte sérii Sierráckých adventur Larry leisure suit. Po delší pauze se její autor Al Lowe znovu objevuje na paňanské scéně s novou adventurou nazvanou Freddy Pharkas. Jedná se o první pokus zpracování příběhu z divokého západu od Sierry. Pokud mi paměť sahá, nehrál jsem snad ani jednu kovbojskou textovku na žádném z počítačů. Al Lowe pracoval obyčejně na sexy hrách prokládaných humornými momenty. Freddy je určen spíše pro děti, takže nepředpokládám, že bude příliš perverzní. Vtipný každopádně je, ale humor má spíše ironický odstín. Abych přiznal barvu, vtipné textovky mi zdaleka nepřipadnou tak zajímavé, jako adventury s vážnými náměty. Kromě několika zvláštních výjimek jako Indy IV, Monkey II nebo Free DC jsem se snad nikdy upřímně nezasmál. Občasné pochechtávání nad ironickými poznámkami bych rád vyměnil za pár minut napětí či překvapení. Ale Sierra už taková je a od autora Larryho se nic jiného snad ani čekat nedalo. Ocítáte se v roli lékárníka Freddyho, který často bere zákon do svých rukou a pronásleduje zločince. Jeho velkou láskou je mladá učitelka „od vedle“, okolo které se neustále točí spousta dětí a to Freddymu stěží vyznání jeho citů. Učitelka je v tomto směru neoblomná - žádné cukrování, líbání nebo dokonce svlékání před dětmi nepřipadá v úvahu a tak nezbyvá než čekat na výjimečné situace. Jako správný lékárník nemůže Freddy svoje povolání jen tak zapíchnout a prohánět se po prérii, neustále někomu něco mixuje ve své laboratoři, která je parádně vybavena. Tyto potýkačky s chemikáliemi jsou pro mne obzvláště nepřijemné, v manuálu je k nim sice spousta poznámek, ale mixování léků mi s divokým západem jaksi nejde dohromady (možná je to tím, že mu nešla chemie - ICE).

Co se musí určitě pochválit je atmosféra hra. Freddyho živnost se nachází v docela malém kovbojském městečku, ve kterém však najdete vše, co by se dalo od



## FREDDY

kovbojky očekávat. Přísný šerif hlídá vězně ze své kanceláře sousedící s celami, uprostřed městečka úspěšně kvete bar plný hrubiánů, kdo hledá, najde veřejný dům. Městečko má svého holiče, banku, hřbitov, školu, homickou periferii, prostě všechno, jak má být. Jeho obyvatelé potkáváte na ulicích, s každým samozřejmě můžete mluvit, poznáváte životy svých sousedů a různé jim pomáháte. Nedaleko civilizace se nachází rozlehlé prerie plné indiánů a skalisté hory provrtané opuštěnými doly zlatokopů. Čeká vás mnoho kovbojské práce spojené s honěním zločinců, bude se hodit střelení, laso, orientace, atd. Klasický systém: najdi hrušku - prohlédni hrušku - použij hrušku si Sierra samozřejmě podržela. Neustále něco sbíráte, používáte, nosíte lidem věci, apod. Background gamesy je OK (no tak, musíme psát česky! - red.). Hra je, jako obvykle profesionálně naprogramována, nahrávání je velmi rychlé, takřka neznatelné, všechna

Název hry: **Freddy Pharkas**  
Firma: Sierra On-line  
Rok výroby: 1993  
Typ hry: adventure  
Na počítač: PC

Obtížnost: normální  
Originalita 68  
Zábava 74  
Prostředí 84  
Grafika 79  
Hudba 83  
Efekty 75

**EXCALIBUR verdikt: 76\***

Poznámka: Doufáme, že tato hra nebude mít dalších deset pokračování.



## PHARKAS

menu jsou přehledná. Zaujalo mně hlavně zpracování menu hlasitostí, rychlostí a detailů. Pokud chcete tyto parametry měnit, objeví se obrazovka s oběšenci. Podle toho, jak vysoko je pověsíte, hraje hudba různě hlasitě, atd. Když jsem tento nápad viděl poprvé, vyloudil jsem slabé Ha Ha, což je klasický smích - nesmích, jakási křeč přicházející po černé ironii.

Grafika je perfektní, ale tato dokonalost grafiky se již dávno stala Sierráckým standardem a není ani třeba ji připomínat. Opravdu bezvadné jsou zvuky, vaše uši budou trápeny praskáním bičů, rozladěnými piány, indiánskými rytmy a zamilovanými odrhovačkami. Ve většině místností hraje rozdílná hudba, s jejímž zpracováním si někdo dal pořádně zabrat. Předpokládám, že tato hra bude velmi rozsáhlá a užijete si spoustu zajímavých nápadů a černého humoru. Tohle všechno je sice moc hezké, ale já doufám, že Sierra se časem znovu narodí a začne vydávat nějaké opravdu originální projekty podobné Lucasovskému Loomu nebo Delfinovskému Cruise for the Corpse. Ještě donedávna jsem si nepřipouštěl myšlenku, že všechny hry od Sierry jsou si podobné jako vejce vejci, ale něco na tom asi bude. **ANDREW**

Před nedávnem uvedla firma CORE svou hru CHUCK ROCK. Ozivila v ní veskrze oblíbenou tematiku jeskynního člověka (viz CAVE-MAN UGHLYMPIC, UGH, PREHISTORIK atd.). Potom, co svého hrdinu ozbrojila dřevěným kyjem jej vypravila na dlouhou cestu za záchranou milované neandrtálky. Chuck svou milou vysvobodil, usadil se, splodil roztomilého synka a zařídil si továrnu na prehistorické automobily. Idylka rodinného života však byla náhle přerušena - konkurenční podnikatel - Brick Jagger unesl Chucka a překazil tak veškeré rodinné štěstí. Nebohý, slabý sirotek zamáčkl slzu nad uneseným otcem, došel do sklepa pro starý otcův kyj a s táhlým, dojemným vzlykem jeskynního kojence se vydal na strastiplnou cestu.

CHUCK II - SON OF CHUCK je klasickou akční hrou. Kdo čeká originální nápady či strhující zpracování, bude zřejmě zklamán. Ostatně, těžko říci,

zda je vůbec možné překvapit někoho jakoukoli plošinovou akční hrou (a co LIONHEART? - ANDREW).

SON OF CHUCK je zkrátka jen další z dlouhé řady podobných her stejného druhu. Jak je zřejmé, půjde o klasickou akční „mlátičku“. Jedinou inovací a celkem slušným zpestřením je zde právě postavička hlavního hrdiny. Na rozdíl od většiny akčních her plných bojovníků v supermoderních skafandrech (TURRICAN), supervyvinutých svalovců (LIONHEART) anebo na zcela jiných místech vyvinutých bojovníků (ELVIRA II - action) vypadá Chuckův syn jako malý, bezbranný kojeneček. Ale pozor, zdání klame. Malý Chuck sice těžký kyj stěží vládá, ale do každého úderu vloží tolik energie, že by mu nejjeden z nás, starších a větších neandrtálců (resp. počítačových hráčů, samozřejmě) mohl závidět.

Pokud jde o ostatní postavičky, kterých je zde skutečně obrovské množství, nutno podotknout, že jsou neméně roztomilé a na pohled přítulné. Přátelští jeskynní muži, na svou dobu (10 000 let před n.l.) značně vyvinuté jeskynní ženy, roztomilé opičky, veselí rybičky i nejrůznější ptáčci, broučci a další havěť vypadá překrásně. Škoda jen, že všechna tyto milá stvoření jsou Chuckovými nepřáteli, a tak namísto přátelského poplácání po zádech a vřelého rozhovoru (Uf, uf, uf - huh, huh, bůůů - ukázka pravěké debaty) následuje ďábelský výskok a mohutná rána kyjem do hlavy. Nu což, prvobytně pospolná společnost je plná násilí, přežije jen ten nejsilnější nebo ten, koho

joystickem ovládá ten nejschopnější...

Cesta za vysvobozením Chucka vede těmi nejroztodivnějšími a nejrozmanitějšími zákoutími pravěkého světa i podsvětí. Chuckův syn se tak proběhne po pravěké vesnici, zaskočí si na zádech mořské obludy, aby se vzápětí přenesl do nitra opičího ostrova. Cesta vede i skrz podzemní jeskyně plné žhavé lávy a neandrtálců ve skafandrech s plamenomety - nic neobvyklého. Chuckův syn si také zašplhá v nitru obrovského vykotlaného dubu, bude zdolávat obrovskou ovocnou horu. Nechybí ani procházka zimní zasněženou krajinkou, pochod přes skládku radioaktivního odpadu (podle posledních výzkumů totiž radioaktivní uranová ruda byla objevena a následná atomová puma sestrojena již v roce 10 993 před n.l.) až do továrny Bricka Jaggera. Jak je vidět, programátoři CORE design mají poněkud odlišné představy o životě našich pravěkých předchůdců než většina historiků, ale jejich názor ostatně není tentokrát předmětem našeho zájmu.

SON OF CHUCK je klasickou akční hrou pro každého. Na první pohled roztomilá a mírumilovná, ale po kratším

přezkoumání značně tvrdá a poněkud násilná. V rámci zachování zdání přístupnosti hry dětskému hráči sice není nikde vidět ani kapička krve a vzduchem nelétají kusy končetin zničených nepřátel. Zasažená potvůrka se nesloží na zem ani efektně neexploduje, ale efektním obloukem odletí z obrazovky, takže není zase tak úplně jasné, zda je skutečně mrtvá či nikoli. Je otázkou, zda je přílišná roztomilost a „přítulnost“ potvor na místě. Ačkoli nejsem příznivcem krvavých scén a usekaných končetin, ve chvíli, kdy na mě útočí obrovské vodní monstrum, které se ještě ke všemu přihloupě přátelsky usmívá a roztomile mračí, bych velice rád svůj kyj (samozřejmě kyj Chuckova syna!) vyměnil za pořádně nabroušenou a těžkou válečnou sekeru.

Pokud jde o zpracování, není třeba se příliš rozepisovat - klasická plošinová „mlátička“ se všim všudy a s grafikou i hudbou tradičně dobrou, jak jsme ostatně u CORE design již zvyklí (HEIMDALL, PREMIERE).

SON OF CHUCK jistě nikoho nechvátí a nestane se kultovní hrou. Na pár hodin dobré zábavy však jistě stačí. **ICE**

## CHUCK



## ROCK II



Název hry: **Son of Chuck**  
Firma: Core  
Rok výroby: 1993  
Typ hry: beat 'em up  
Na počítač: Amiga, Atari ST, C64, Sinclair, Atari 800

Originalita 35  
Zábava 59  
Prostředí 40  
Grafika 70  
Hudba 70  
Efekty 60

**EXCALIBUR verdikt: 54\***



**D**omy a pánov, vítáme vás při slavnostním odhalení Beholders III. Je to živější, trochu ničím se více nežli od dlu předchozí, přesto však ho všem milovníkům dungeonů doporučíme. Navíc ve něm novou přílohu, novou kůzku, novou grafiku, složitou zápletku a hromadu exteriérů. Kupce si Assault on Myth Drannor od firmySSI, kupce si Beholders III, kupce si... Takového a jiné pochvalné nápisy uvedte na firemních prospektech tohoto oskávnaného projektu. Euforie je samozřejmě přehnaná, ale na každém komerčním správcu pravdy trochu. Ilustrovali pro nemilovníky dungeonů si na tohle dluo trochu pozvítme, jelikož pravý mlokňák tohoto typu her právě sedá a EOB III hraje, není třeba mu jej doporučovat či hanit, nemělo by to žádný smysl. Čím začít? Třeba srovnáním. Dlu předstě jsou mezi českými partey notoricky známi. Závěrečná část trilogie je vlastně část druhá, oběcovaná do kabátu lepší grafiky, lepšího zvuku a jiných vylepšovček starých náspů, však to již známe. Příběh hry se odehrává v údol Shadowdale. V mranou je zruven do perfektní fantasy podivky, která vás uvede do atmosféry hry jako nic jiného. Dokonale zpracování příběhu a prostředí je typickou předností firmy SSI, vzpomeňte si například na Veil of Darkness. Ale zpět k příběhu: Stinné údolí (Shadowdale) je svědkem zvláštního soudu dvou lidských kultur. Městočko Veld je obývané lidmi ze řeky Ashbuho, kteří uprostřed temných lesů vybavě místo mělu, nře v rozvalinách, zvaně Myth Drannor. Jeho obyvateli jsou přibližně všeho druhu, domníhají hlavně zámky a zle přírodní úkazy jako vodní stromy, kamenní obří, bahatě slzy, prostě kompletní smásece národů světa. Šuška se, že kleno slavním vodní dlebaty liche (čš JIC, od slova Lichin - lévák, znamená něco na způsob hrozně mrazivé slzy smrti odtěle všem a znale kouzly). Vše jmeny je Dolmar a do Myth Drannoru se vydávate pomstít smrt svého otce, pobízen obyvateli lidského města. Kouzelný vás teleportuje na hřbitov padlých bojovníků, nedaleko Drannoru. Musíte se dostat na zoubek, jeho smrtíka, zabít ho a spolu dokázat zjistit, že jste tím



## Eye of the Beholder III Assault on Myth Drannor

Beholders III vůbec nedobrá. Ano, tato hra je rozsáhlá, je to trochu větší, nežli předchozí, ale opravdu jen o trochu. Tvoren na stáhu hry, že je hra stavět tak rozsáhlá, je komerční lž. Hra není sice žádná extáze co do rozlohy jako šleň Wizardy VII, sice chození si užije dost a dost. Jak jsem již poznamenal, začínate na hřbitově. Vše putování povede do mauzolea, budete si proskávat cestu hruťmí lesem (občas se poplázíte u svých kolony), až nakonec dorazíte do Myth Drannoru. V rozpacím městě jsou dva temné zámky - mrlšísky Temple of Galds a zámek boha zla zvaný Lathander. Všechny úrovně hry, kromě lesa, jsou z neznamých důvodů zpracovány do stejné velikosti - 30x30 dungeon čtverečků. Je jich poměrně hodně a časem vás omrzí je mpaovat. Od toho jsme tu my a náš kompletní návod (viz

návodová část). Bez jakéhokoli tréninku jsem tou dohrál za tři týdny pohodového páření. Je trochu podobná Black Cryptu, ale to PCčkám je nezávazné, jenom dluo prodluť amplože. Grafika je docela hezká, ale přišel se oplatit. Zvuky jsou perfektní, obzvláště tak akorát, však nepřelázejo uho roztomalí a je jich spousta. Je to však jeden opravdový problém. Z neprotě neznamých důvodů byl Beholder III naprogramován pro PCčka 486 a 586. Je to tak trochu paradox, protože taková velká hra má PC 386 at už SX či DX a hra typu dungeon parametry 486 vůbec nepotřebuje. Je prostě špatně programová zpracovaná. Jediným a zároveň nezvratným důkazem tohoto tvrzení je skutečnost, že EOB 3 je vsuktu pouhá variace na EOB 2, který neměl s rychlostí vůbec žádné problémy. Majitelé PC 386/33MHz



**EXCALIBUR verdikt: 74%**

Božápkas: je sice trochu počkáte, ale nebudete litovat.

ANDREW

**P**rogramátorský tým Microprose je prosulý svými simulacemi všeho druhu. Temně vše, co jezdi, létá, plavá, vše co pluje po vodě, vše co střílí a chytí, oheň, mrazivé láze firma na monitory našich počítačů. Jen v oboru a Role playing games (RPG) poněkud zasláovala za svými konkurenty (především za svým hlavním rivaliem Origin, který vytvořil obrovskou sílu Ultima, odhravující se v zemích starobylé Británie, a také v poslední době rozputal paniku mezi programátory a národní meči hráči svou

Ultimou Underworld, která je zpracována naprosto revolučním 3D systémem dosud včítaným jen u lých nejvýkonnějších počítačů). Vrcholný krok proti tomuto stavu učinila Microprose v minulém roce, kdy vytvořila výbomou hru Darklands. Jejé děj byl zasazen do prostředí středověkého Německa. Hra vypadala velmi podobně jako dlují již zmíněné slávy Ultima. Přestože nepřineste ve svém oboru nic nového, setkáte se s poměrně velkým ohlasem.

Nyní mám tu čest představit vám další velký počin tohoto herního giganta v oblasti her v hlavní roli: Legacy. Již máisice předtím, než byla uvedena na trh, se jí dostalo obrovské publicity v tisku. Ve všech velkých herních časopisech kromě Excaliburu byly publikovány spousty foto-

grafii a scénky. Byly uveřejňovány rozhovory se samotnými tvůrci Legacy a vše ukazovalo na jedné - bude to opravdová bomba. S uspokojením musím konstatovat, že nešlo jen o pouhy reklamní trik. Vše ve hře je skutečně skvěle zpracováno a dotaženo do konce. Grafice a zvukům snad není co vytýknout a atmosféra hry je vsuktu jedinečná. Co mne však postálo nejvíce, je možnost vytvořit si vlastní lovce pohledových a pracovních ikon. Máte možnost si přesunout zvlášť. O zmenit okno, kterým celý prostředí hře vidíte, a poté rozšířit mapu, inventář, pohybové ikony a vše ostatní tak, jak vám to nejvíce vyhovuje. To je opravdu unikátní! Ale nyní již k samotnému ději.

Celý příběh se odehrává ve strašidelném domě piním temných zákůků a lých neobjemných nástrah. Po chodbách bloudí spousta odporných příser -

## LEGACY



Název hry: Legacy  
Firma: Microprose  
Rok vydání: 1993  
Typ hry: dungeon  
Na počítači: PC

Originální: 90  
Zábava: 80  
Prostředí: 80  
Styl: 84  
Hráči: 84  
Hledí: 80

**EXCALIBUR verdikt: 81%**

Božápkas: lépe řečeno, pokud jste na hrbě, vte.

od zombi přes šlámy zabýjaky s brokovnicí až po čaroděje a loučičky silám zla. Ve akcepných polohách srovná jako by přímo vytvářena z lých nejhorších nočních můr. I to však vám budou znepríjemňovat vaše cestu za objevním záhad tohoto prokletého místa. Nejsite proti nim samozřejmě zcela bezmocni, máte k dispozici celý arzenál zbraní, který postupně nacházíte v rozlehlých proslachách lokce. I toho neobjemnějšího z "nemrtvých" spolehlivě složí k zemi výstřel z vaší pistole. A jak už se to v takových RPG vždy, bude kouzle se také neobjeďte. Z počítaču to sice není tak jednoduché, ale postupem času získáváte více a více magických svitků (z nichž se kouzla učíte) a také dosti čarodějnických krystalů, vým zase ke kouzelným dojadí potřebnou energii). Takto vyzbrojeni teprve můžete odhrvát všechny záhady, jak na vás čekají. Je tož sympatické, že není nutné všechny vám ne zrovna nakloněné postavy ve hře likvidovat, stačí jim-prostě utá. To však není tak jednoduché jak se může zdát, chodby jsou totiž plné pastí a nevdělivých nepřítelů a také ne vše, co vidíte, je skutečné. Na každém kroku se setkáte s lizumi a můžete velmi jednoduše zpanikařit. Hra je plná zvukových efektů, které navozují skutečný pocit hrůzy (vykřiky, skřípání dveří atd.) a animace všech příser je také velmi realistická (pohybují se zcela přirozeně - mají-li nohy, chodí, mají-li křída, létají, mají a pušku, střílejí).

Co říci závěrem? Hra je prostě skvělá, poctitem tudíž jistě naplnění nebudete a jestli vás alespoň trochu oslovilo literární díla C.Barkera, E.A.Poea a H.P.Lovecrafta, budete přímo nadšeni. Mohu vám jen doporučit si hru neproděně zakoupit. Stačí kontaktovat firmu Viscon (která nám poskytlá hru k otestování) a objeďnit si jí. Cena? To je naprosto přiměřená - za své peníze odhráte mnoho hodin kvalitní zábavy.

LH





# ČÍM CHCETE BÝT TENTO VÍKEND?

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



Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6  
Tel. záznamník: 02/ 35 11 58  
Tel. objednávky: 02/ 54 24 82  
Ing. Miškovská

## STRIKE COMMANDER



## STÍHACÍM PILOTEM?

## CARRIERS AT WAR



## NÁMOŘNÍM KAPITÁNEM?

## EYE OF BEHOLDER



## UDATNÝM RYTÍŘEM?

## SPACE HULK



## NEBO TERMINÁTOREM?

### NOVINKY A BESTSELLERY

TITUL	Cena	PC	Amiga
ULTIMA VII		1290	
ULTIMA UNDERWORLD		1290	
ULTIMA UNDERWORLD II		1290	
ALONE IN THE DARK		1490	
RACE INTO SPACE		1350	
CAR + DRIVER		1290	
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE		1350	
STRIKE COMMANDER		1590	
X-WING		1390	
WING COMMANDER II		1290	
XENOBOTS		1290	
STUNT ISLAND		1590	
TASKFORCE 1942		1390	
CARRIERS AT WAR		1290	
PRINCE OF PERSIA II		1290	
SPACE HULK		1290	
THE LEGACY		1390	
LEMMINGS II-TRIBES		1350	
DUNE II		1290	
REACH FOR THE SKIES		1290	
ASHES OF THE EMPIRE		1490	
EYE OF THE BEHOLDER II		1390	1190
EYE OF THE BEHOLDER III		1390	
KGB		1290	1190
MONKEY ISLAND II		1290	1290
MANIAC MANSION	750	750	
LEGEND OF KYRANDIA	1290	1290	
POPULOUS II	1290	1090	
CIVILIZATION	1390	1290	
FORMULA ONE GP	1390	1290	
F19 STEALTH FIGHTER	750	750	
HISTORYLINE 1914-1918	1350	1250	
HARPOON	1290	1290	
BLACK CRYPT	1190		
GREAT NAVAL BATTLES	1590		
ZOOL	1290	1290	

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

počet	titul	PC/Amiga	cena

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

Jméno  podpis  Součet  poštovné

**X**-WING Hvězdné války. Nejen stejnojmenný americký program obrany země, ale především série veleúspěšných filmů z dílny George Lucase přinesly příběhům odehrávajícím se kdesi v zapadlých končinách vesmíru nebývalou oblibu. Rozplývat se zde nad nespornými kvalitami filmové trilogie Hvězdných válek, chválit jejich, na svou dobu, nebývalé a perfektní technické provedení, přemýšlet o jejich myšlenkové hodnotě atd. - to všechno pokládám za zbytečné. Hvězdné války kromě toho patří opravdu mezi staré filmy a o jejich kvalitách jistě ví každý filmový fanda sám. Počítačové zpracování tématu bojů kosmických lodí ve vesmíru bylo již spatřeno mnohokrát. Ať už mám na mysli staříčky simulátor STAR WARS na ATARI počítačích a hracích automatech, slavné ELITE, myšlenkově zatím nepřekonaný kosmický simulátor, WING COMMANDER, pokus o jiné než vektorové zpracování či EPIC, zajímavý pokus o novou myšlenku, který na AMIZE a ST nedopadl zrovna nejlépe... Samotná myšlenka filmu STAR WARS však ještě nikdy nebyla zpracována takovou formou, která by byla zároveň simulátorem, a zároveň značně navazovala na filmovou předlohu.

C3PO, jistě si v této hře přijde na své (i když se tady nesetká se všemi výše uvedenými postavami). Není možné se ale domnívat, že bojový simulátor, a ke všemu vynikající simulátor, bude přesně kopírovat obsah filmu resp. obsah celé filmové trilogie. Mnohem lepším řešením je prolínání bojových akcí s animovanými sekven-

začátek, zápis jména, je velice originální (robot stojící u východu pozvedne zbraň proti každému, kdo se nezapiše do seznamu pilotů, a jeho kovový hlas opravdu nepřipouští odpor), ale to zdaleka není konec všech nápadů. V hlavní hale vlajkové lodi samozřejmě nechybí takové doplňky jako kinosál se zázna-

X-WING je bojovým kosmickým simulátorem. Jak již bylo řečeno, k dispozici jsou tři typy povstaleckých lodí, přesně takových, jaké známe z filmu. I známý robot R2D2 sedí v každém ze strojů a poskytuje praktické informace. Hra je neuvěřitelně rychlá a plynulá. Atmosféra je naprosto jedinečná a díky atmosférické hudbě, která je samozřejmě stejná jako ta filmová, má člověk skoro pocit, že nejde o hru, ale o skutečný film (ale no tak! - Red.). Ovládání strojů je poměrně snadné a přehledné a jistě přejde každému brzy do krve. Pravděpodobně nemá smysl pomýšlet na řízení myši či klávesnicí, ale je jisté, že kvůli X-WING rozhodně stojí za to koupit si analogový joystick! Roztomilým oživením je možnost nastavení úhlu křidel u letounu X-WING, seřízení síly střelby, kontrola energie motoru, štítů a laseru. Nechybí samozřejmě záplava vnějších a vnitřních pohledů a konečně při zapnutí kamery se můžeme na probíhající či ukončený let kdykoli a z jakéhokoli úhlu znovu podívat...

Na každou akci startuje skupina povstaleckých letounů a předpokládá se vzájemná spolupráce. Jedna skupina kryje přepravní loď, další odráží dotěrné stíhačky Impéria. Někdo odvádí pozornost od hlavního útoku jiné skupiny atd. atd. Po úspěšném zakončení akce následuje hyperprostorový skok na základnu, zhodnocení akce, případné odměny a příslušné medaile na uniformě, kterou si můžeme kdykoli prohlédnout a zadání dalšího úkolu. To v případě úspěchu. Pokud stroj havaruje, podaří se nám samozřejmě úspěšně se katapultovat, ale potom vše závisí na štěstí a na poloze; pokud je pilot ztracen uprostřed spojeneckých lodí, je nalezen povstalec, dopraven na zdravotnickou loď a vyléčen. Mimochodem, scéna v nádrži s podivnou tekutinou a robotem - zdravotníkem je naprosto stejně jako ta ve filmu. Pokud se ale pilot dostane do spárů Impéria, čeká jej nepříjemný rozhovor s Darth Vaderem a zajetí. Takový už je život a boj je boj... X-WING je bezesporu nejlepším zpracováním Hvězdných válek a jedním z nejlepších kosmických simulátorů vůbec. Spousta nových nápadů, ale také blízká příbuznost s filmovou předlohou činí hru napínavou, dramatickou a poutavou. Kdo má rád nekonečné hvězdné dálky, napínavé kosmické souboje a rychlé stroje, ten si tady určitě přijde na své. Ti ostatní se alespoň pokochovejí perfektním zpracováním filmového námětu, které se LUCASARTS mimořádně zdařilo!

ICE



# X-WING

Název hry:	<b>X-WING</b>
Firma:	Lucasarts
Rok výroby:	1993
Typ hry:	Simulátor
Na počítač:	MS-DOS
Obtížnost:	normální
Originalita	40
Číslo	20
Atmosféra	20
Grafika	20
Hudba	20
Efekty	20
<b>EXCALIBUR verдикт:</b>	<b>85%</b>

my předchozích misí, technický sál s hologramy všech povstaleckých i nepřátelských lodí, trénink na vesmírném cvičišti, historická střelnice a samozřejmě přístup k hlavním vojenským operacím, které jsou základem celé hry.

Stejně jako ve filmu se i tady setkáme se známými skoky hyperprostorem a tak se během několika

vteřin můžeme v transportní raketě přenést z paluby vlajkové lodi na povstalecké cvičišti, kde si na podivném trojrozměrném slalomu vyzkoušíme ovládání jednoho ze tří dostupných strojů (X-WING, Y-WING a A-WING) anebo se ponoříme do simulovaného souboje s letkami Impéria. Jakmile získáme zdání vlastní síly a zručnosti, vrátíme se na vlajkovou loď a můžeme začít jednu ze tří sérií vojenských akcí.

Akcí je zde takové množství, že se skutečně nebude nudit ani ten nejzarytější nepřítel Hvězdných válek. Od ochrany vlastních konvojů až pronásledování nepřátelských dopravních i válečných lodí. Od bojů se stíhačkami Impéria až po sestřelování jejich bombardérů. Akce stíhá akce a jedna je nebezpečnější a náročnější než druhá. Každý se jistě dokonale zapotí, než stane na troskách prohnité Říše...

není proto divu, že se úkolu vytvořit simulátor, který by hráči nejen poskytl požitky z propracovaných vesmírných bojů, ale i do značné míry přiblížil atmosféru perfektní filmové předlohy, zhostila firma LUCASARTS GAMES. Tato firma je všem počítačovým hráčům velice dobře známa. Některé hry této firmy jsou odezvou filmové předlohy z produkce George Lucase (INDIANA JONES), další, neméně kvalitní, vznikají již bez filmové předlohy (MONKEY ISLAND). X-WING, tedy název, který bychom u hry na motivy STAR WARS čekali asi nejméně, je zatím nejpropracovanějším zpracováním Lucasovy filmové předlohy. Kdo má rád příběhy Hana Sola, Luka Skywalkera, Princezny Leia, podivného tvora jménem Chewbacca, robotů R2D2 a

cenami, které dokonale navodí tu správnou „Hvězdnou“ atmosféru. Již od úvodních titulků musí být každému jasné, že programátoři LUCASARTS se tentokrát opravdu vyřádili.

Úvodní animovaná sekvence, která se od filmu liší jen menším rozlišením, samozřejmě prolíná tradičními titulky ubíhajícími „do ztracena“ (stejně jako ve filmové verzi), předznamenává jeden z nejfantastičtějších a nejpropracovanějších kosmických simulátorů. X-WING je koncipován tak, aby hráče neopustilo to pravé bojové napětí a aby ani na chvíli nezapochoval o svojí příslušnosti ke skupině povstalců proti Impériu. Hra začíná na vlajkové lodi povstalců, křižníku Independence, který je výchozím bodem pro útoky proti Říši. Již samotný

není proto divu, že se úkolu vytvořit simulátor, který by hráči nejen poskytl požitky z propracovaných vesmírných bojů, ale i do značné míry přiblížil atmosféru perfektní filmové předlohy, zhostila firma LUCASARTS GAMES. Tato firma je všem počítačovým hráčům velice dobře známa. Některé hry této firmy jsou odezvou filmové předlohy z produkce George Lucase (INDIANA JONES), další, neméně kvalitní, vznikají již bez filmové předlohy (MONKEY ISLAND). X-WING, tedy název, který bychom u hry na motivy STAR WARS čekali asi nejméně, je zatím nejpropracovanějším zpracováním Lucasovy filmové předlohy. Kdo má rád příběhy Hana Sola, Luka Skywalkera, Princezny Leia, podivného tvora jménem Chewbacca, robotů R2D2 a





Na své cestě navštívíte mnoho měst, vesnic a spustu dalších zajímavých míst.



Pohoří, pustiny, zálivy, hluboké lesy.



A takhle vypadá boj. Pěkně zpracovaná a přehledná isometrická 3D grafika.



NAME:	IOL	AVATAR:	
ROZSAH:	167 CM		
VAHA:	1980 UNZEN		
PROTEKCE:	RONDR		
PROTEKCE:	10 02 04		
STR:	10	STR:	4
AG:	8	AG:	4
DE:	12	DE:	4
VE:	10	VE:	4
PO:	13	PO:	5
IN:	12	IN:	5
OK:	11	OK:	7
LE:	30	RE:	25
HAZDRAUK:	41		
HAGIDRISTONE:	2		

Generování postavy je velice složité, ale o to větší budete mít ze své družiny později radost.

Je tomu již mnoho let, kdy spatřila světlo světa první stolní hra využívající pravidla D&D, AD&D (tj. tzv. „hry na hrdiny“, bližší popis naleznete v rubrice RPG), či nějaká jim podobná. Tyto hry se velmi brzy staly populárními takřka na celém světě. Jejich fanouškové zakládali kluby, vydávali vlastní časopisy a později vznikly i firmy zabývající se masovou produkcí herních knih, map a všeho ostatního, co s hraním „dungeonů“ souvisí. Odtud zbyval pouze krůček k první takovéto hře v počítačovém zpracování. Vzpomeňme jen nyní už legendární první díl gigantické série Wizardry (psal se rok 1981) čítající dnes sedm částí. Od těch dob uběhlo mnoho času a rodina her v hlavní roli se podstatně rozrostla. K těm nejpopulárnějším patří díla SSI (trilogie Eye of the Beholder), Sir-Techu (již zmíněná série Wizardry) a mnoha dalších. Jádro úspěšnosti těchto her tkví v dokonalosti převedení pravidel a atmosféry z prvotních stolních RPG. A to je též případ předmětu této recenze.

Das Schwarze Auge - Černé oko. Tak se jmenuje vynikající fantasy od německé firmy Attic software. Jedná se o první díl připravované Severské trilogie, která popisuje život v zemích Arkanie, v zemích, kde žijí chabří bojovníci vikingské krve. Tyto říše jsou neustále ohrožovány hordami krvelačných Orců, pradávných to nepřátel všech mírumilovných národů. O válkách s nimi vyprávějí i ty nejstarší legendy. Jedna z nich též praví o kouzelném meči, který by mohl konečně zvrátit vítězství ve prospěch utlačovaných, avšak informace o tom, kde jej nalézt, jsou nenávratně ztraceny v hlubinách času. Cesta k místu, kde tento artefakt stráží duch dávno padlého válečníka, bude nelehká a odvážit se jí mohou jen ti nejsilnější ze silných. Bude nutné prohledat každou píď kontinentu a přitom čelit všem nástrahám kladených přírodou a samozřejmě i zlomyslnými Orcy. Skupina dobrodruhů, jež se rozhodne vydat na strastiplnou pouť za objevením meče má před sebou vskutku nelehký úkol, ale jen na ní budou záležet další osudy obyvatel Arkanie...

Pěkný příběh, vidíte? I když nutno přiznat, že ne příliš originální (her, ve kterých se probíjíte přes tlupy Orců k jakýmsi kouzelným artefaktům je nespočet), ale přesto má v sobě zvláštní kouzlo. Vždyť komu by neimponovaly ony dávné doby, kdy vánek přinášel na svých křídlech zvuky vzdálených bitev, a kdy vše se zdálo býti magické a tajemné. Snad proto jsou dnes fantasy hry tolik oblíbené. Das Schwarze Auge je bezpochy-

by jednou z nejlepších. Svět, v němž se pohybujete je neuvěřitelně rozsáhlý a mnohotvárný. Cestujete jak po moři, tak po souši. Procházíte horami, pustinami i ostrovními řřemi, kde potkáváte velké množství osob, se kterými můžete komunikovat a přibírat je do skupiny. Pro tvorbu vaší družiny máte k dispozici dvanáct různých ras. Vaše postavy mohou být sužovány fobiemi, mohou být pověřivé, či lakotné. Velmi originální je též zasahování božstev do běhu událostí. Postavy vládnoucí magií mohou používat přibližně 200 kouzel včetně vyvolávání démonů, vytváření iluzí, přivolávání pohrom a podobně. To je jen

# DAS SCHWARZE AUGE

Nejlepší německá fantasy hra ?

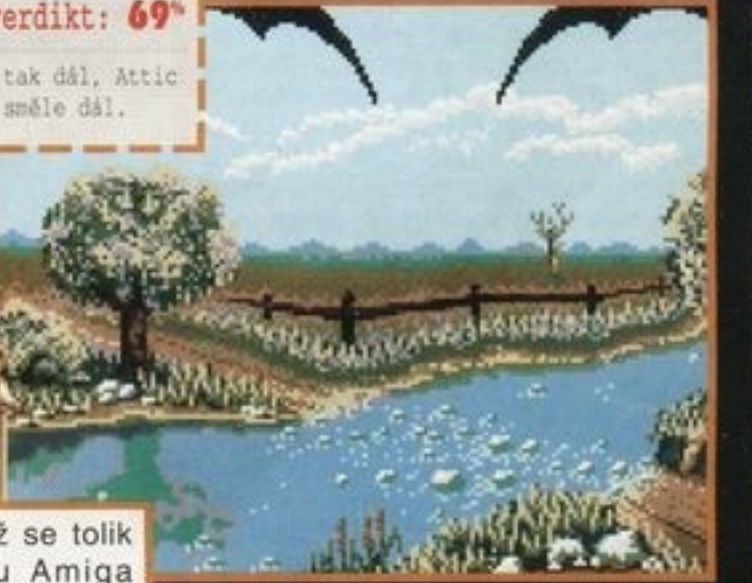


Název hry: **DAS SCHWARZE AUGE**  
 Firma: Attic soft/Fantasy productions  
 Rok výroby: 1993  
 Typ hry: dungeon  
 Na počítač: MS-DOS, Amiga, Atari ST  
 Obtížnost: vysoká

Originalita	51	xxxxxxxxxx
Zábava	65	xxxxxxxxxx
Atmosféra	70	xxxxxxxxxx
Grafika	65	xxxxxxxxxx
Hudba	70	xxxxxxxxxx
Efekty	60	xxxxxxxxxx

**EXCALIBUR verdikt: 69%**

Poznámka: Jen tak dál, Attic software, jen směle dál.



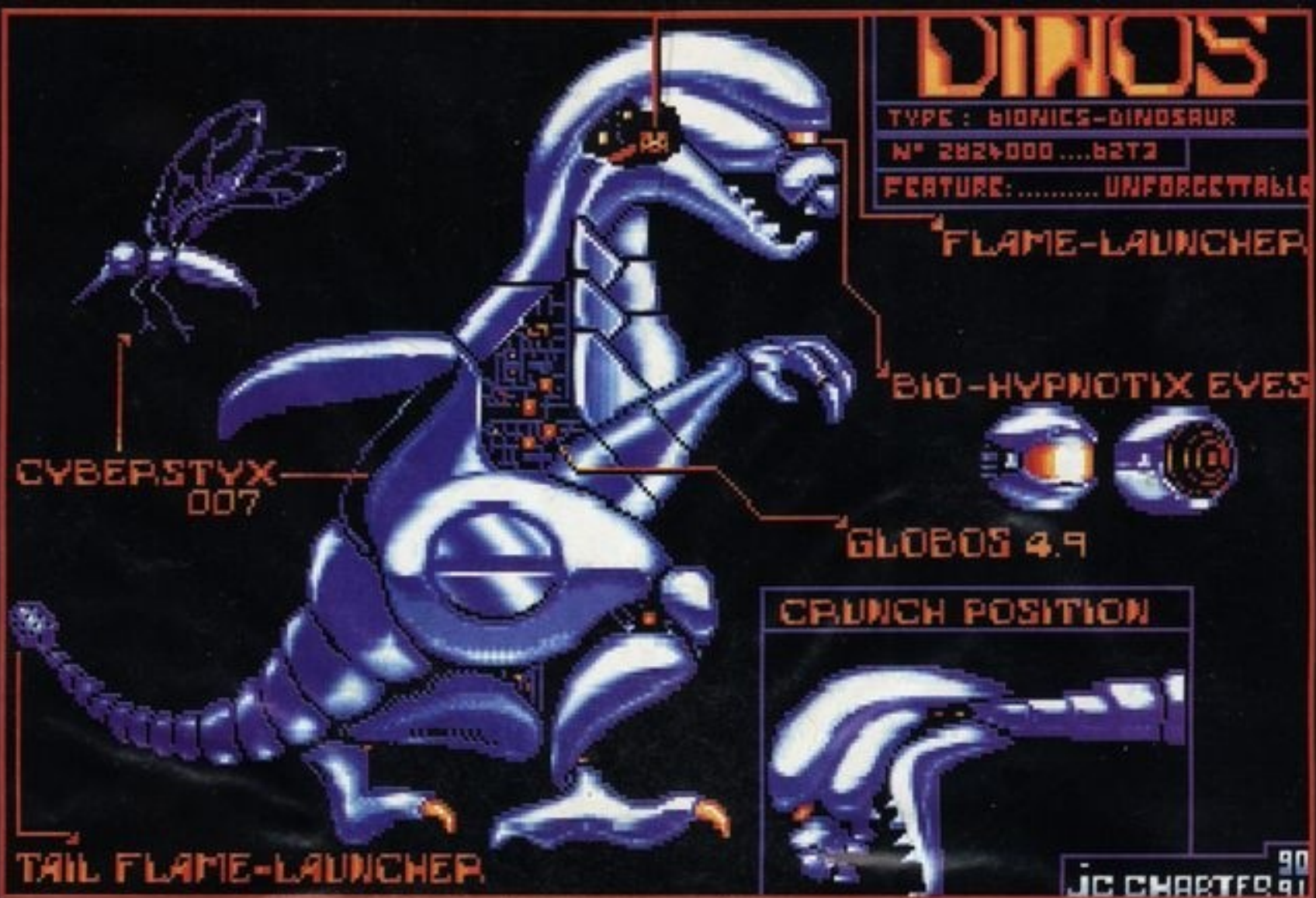
krátký výtah z toho, co hra nabízí - mohli bychom takto pokračovat ještě dlouho. Raději uvedu krátké shrnutí: tvůrci umístili do hry tolik originálních nápadů, že vás udrží u počítače téměř nepřetržitě. Ještě si povězte o technickém provedení tohoto produktu. Města, podzemí, vesnice atd. vidíte z klasického pohledu první postavy (jako např. v Eye of the Beholder). Boj je zobrazován v isometrické 3D grafice (jako Shadowlands) a pro pohyb na větší vzdálenosti slouží mapa. To všechno je provedeno v nadprůměrné grafice. Hudba je výborná, vyšel dokonce i

soundtrack. O zvucích už se tolik chvály napsat nedá (u Amiga verze víceméně chybí). Velkým přínosem je přehledný stostránkový manuál a krásná mapa. Výsledný efekt je jednoznačný: Attic software se řadí po bok takovým firmám jako je Origin nebo SSI a my se můžeme jen těšit na další pokračování báječné hry Das Schwarze Auge. Pro ty z vás, kteří nevládnete příliš jazykem německým, je připravena anglická verze s názvem Realms of Arkania-Blade of Destiny, kterou bere pod svá ochranná křídla Sir-Tech. Luke

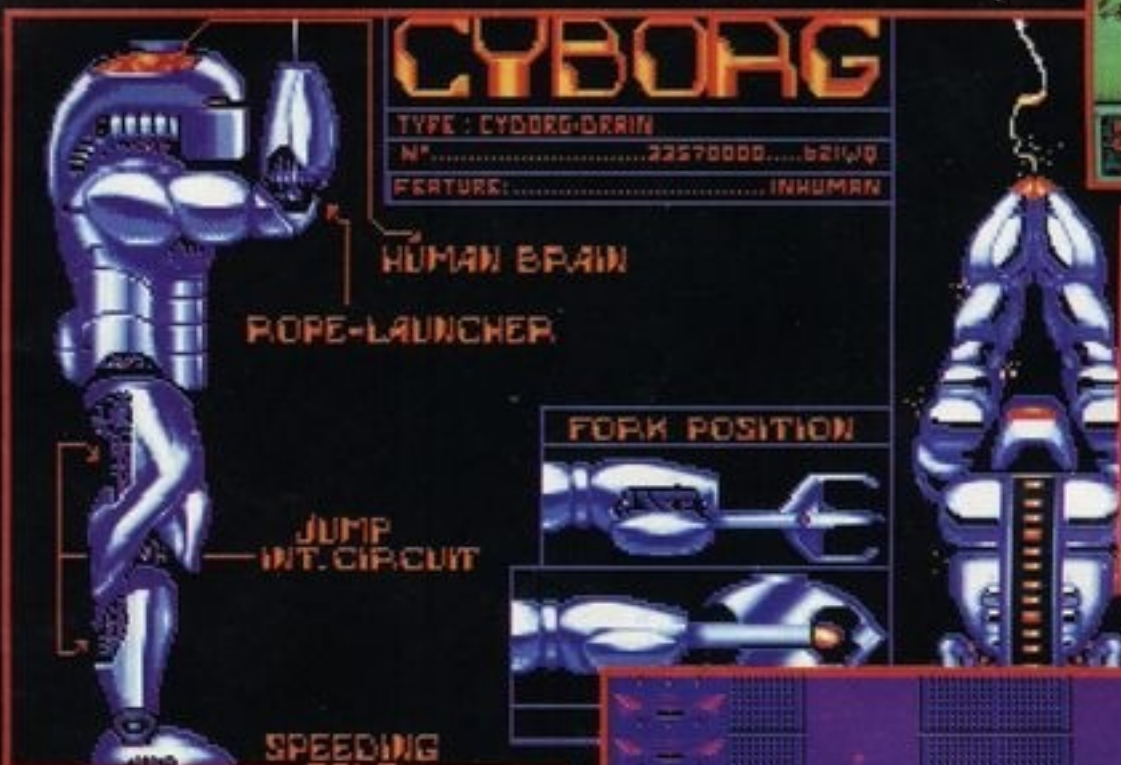


Idies Goldies, aneb také se rádi vracíte k starým hrám? Já tedy rozhodně ano, protože si tak můžu v paměti osvěžit hity mé sbírky počítačového software. Jak jsem se tak jednou probíral hromadami disket, padl můj lačný zrak na disketu s názvem Metal Mutant. To byla tenkrát nádherná pařba, posteskl jsem si. A co takhle prožít toto báječné dobrodružství znovu. Pohlédl jsem na hodinky. Hmm pátek 3.15, no jasně jde se na to, do zítřka mám co dělat. Mé třesoucí ruce nedočkavě popadly magnetické médium a pomalu se blížily k disketové jednotce. V prvních okamžicích jsem se do ní nemohl trefit, ale pak to udělalo cvak, cvak, jo, ještě zapnout počítač. Konečně se rozzářila obrazovka a já se se zvýšeným tepem mohl ponořit do dobrodružství. Jak už u firmy Silmarils bývá zvykem, na počátku každé hry bývá solidně propracované demo doprovázené výbornou muzikou. Nejinak je tomu i zde. Nejprve se na mě ze tmy, za těžkých kovových zvuků, vyvalil nápis Metal Mutant. Pak se již rozběhla muzika, která je zde mimořádně propracovaná a připomíná slavný film Jamese Camerona, Terminator 2 - The Judgment day. Během dema se nám také představí naši tři hrdinové, které budete během hry mít k dispozici. Během hry nebudete samozřejmě chodit se všemi najednou, ale budete si moci mezi jednotlivými charaktery vybírat. Teď se podíváme na to, čím nás autoři na cestu vybavili. Cyborg disponuje zbraněmi pro boj nablízko. Sekera, trojzubec, může uměle vyvolat smrtonosný blesk, má u sebe lanko a jako jediný z trojice může skákat a doplňovat si energii na místech k tomu určených. Ještěr má zbraně přírodního původu. Oheň, bio oko, útočnou mouchu (tzv. Sosák 1, pozn. aut.) dále můžete s ještěrem hryzat a vytvořit okolo sebe ochranný obal. A nakonec tank, který preferuje palné zbraně. Rychlopalný kulomet, raketové střely a bioradar. Všechny zbraně nebudete mít k dispozici od začátku, ale budete si je muset cestou posbírat. Každá zbraň platí na jiný druh potvora a že jich je tady požehnaně v tom si buďte jisti. Samotnou hru můžeme rozdělit na čtyři úrovně. Džungle, elektronický komplex, podzemí a vzdušný zámek. Je dobré, že hra se nezvrhla jen v bezduché zabíjení, ale budete zde řešit i několik technických a logických problémů. Obzvláště ve druhé úrovni si přijdete na své. Můžete si zde popovídat s řadou počítačů. Jen kdybych uměl francouzsky. Ve hře je několik extázních bojových momentů. Tak například ve druhé úrovni se musíte vypořádat se strážcem komplexu. Nejprve ho musíte počítačem ve čtvrtém patře lokalizovat. Potom sjedete do patra 0. Půjdete doleva a ihned si okolo ještěra vytvoříte ochranný obal. Potom vysunete útočnou včelu a dotknete se vypínače. Podlaha se otevře a milého robůtka sešrotuje. Další nápaditý moment je ve čtvrté úrovni. Zde budete muset zničit dokonce svůj vlastní stín. Nejlepší je závěr, ale to už je pouze malá přehlídka zbraní. Vše je zpracováno v detailní grafice. Zvuky jsou naprosto perfektní, dokonalé a věrohodné. Jediné, co mi na této hře vadí, jsou nepříjemné a milionkrát prolínané ochranné kódy. S inteligencí, která je mi vlastní, jsem si s nimi ale poradil. Není to jednoduché, ale jde to. Můj názor je ten, že po Isharu je Metal Mutant druhá nejlepší hra firmy Silmarils. Samozřejmě že nepočítám připravovaný Ishar 2. Viděl jsem obrázky a řeknu vám, je to bomba. Mimochodem, tato hra se připravuje i na fascinující počítač Atari Falcon 030. No uvidíme, jak to vše dopadne.

Peter Lee



# METAL



Název hry:	METAL MUTANT
Rok výroby:	1993
Ůroveň:	normální
Na počítač:	Atari ST, Amiga, PC
Originalita	★★★★★★★★★★★★
Hrávost	★★★★★★★★★★★★
Atmosfera	★★★★★★★★★★★★
Grafika	★★★★★★★★★★★★
Styl	★★★★★★★★★★★★
Střelky	★★★★★★★★★★★★
EXCALIBUR vydávká: XOX	

# MUTANT



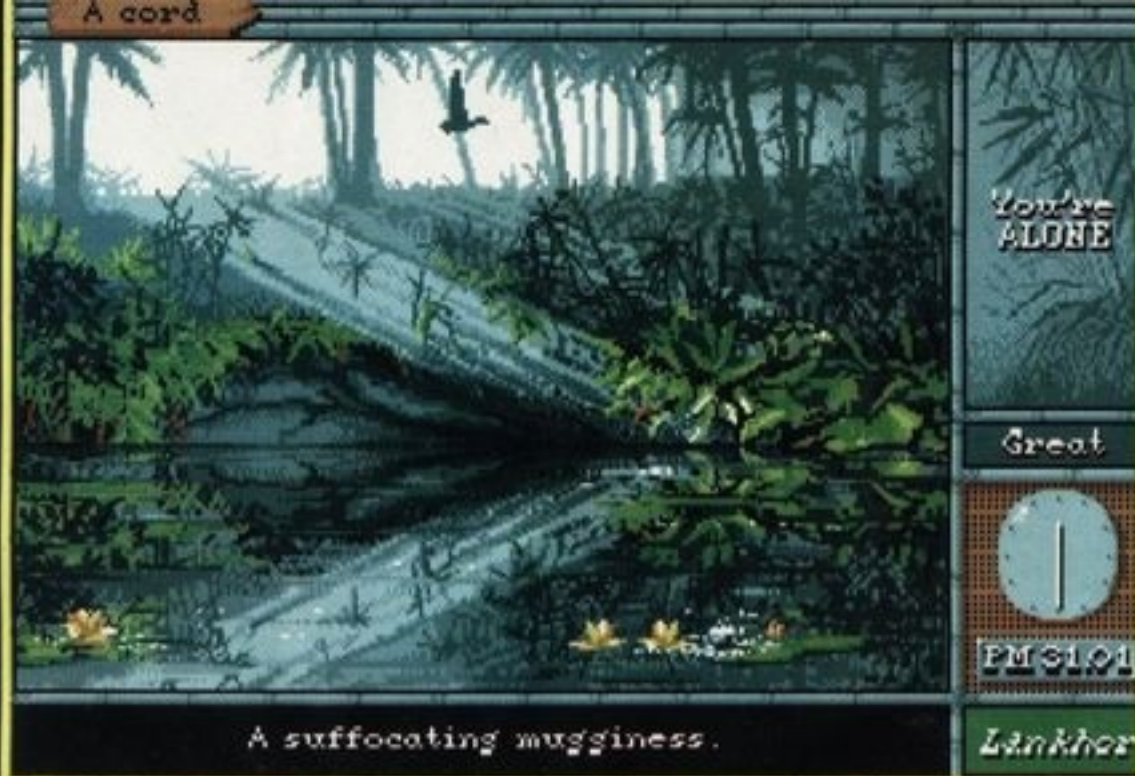
Jestli byla někdy nějaká hra do nebes vyzdvihována a zároveň smrtelně haněna, byla to hra MAUPITI ISLAND. Jestli byla nějaká hra naprosto dokonale technicky propracována a zároveň obtížností zcela nehratelná, byl to MAUPITI ISLAND. A jestli jsme kdy nějakou hru usilovně pařili, a přesto jsme se nedobrali k povzbudivým výsledkům, tou hrou nebylo nic jiného než MAUPITI ISLAND. To, co uvidíte na následujících řádcích, však bohužel není, jak se někteří z vás mohli mylně domnívat, ono toužebně očekávané kompletní řešení. Ne, ani po dvou letech maximálního úsilí se nám nepodařilo tuto hru dohrát a prozatím nevíme o nikom, komu by se to podařilo. Selhaly západní časopisy, neuspěli nadšení dobrodruzi ani počítačovými bouřemi ošlehaní hráči. Máme jediné drobné útržky a mlhavé stopy. Protože se ale domníváme, že tahle hra už jednou musí být pokorěná, rozhodli jsme se napsat o ní několik slov. Vedle horkých novinek, které naleznete na jiném místě tohoto EXCALIBURU bude jistě kratičký pohled do historie roztočným zpestřením. Mimo to skrytě doufáme, že se někomu z vás hra zalíbí. Třeba se k ní dostane někdo, kdo konečně najde tu pravou cestu! Takže, dobrodružství na ostrově plném záhad začíná...

Jeremy Lange je soukromý detektiv. Jeho úkol je tentokrát velice zajímavý, náročný a nadmíru nebezpečný. Kromě toho musí na vyřešení úkolu postačit necelé dva dny! Na palubě malé jachty připlouvá na bohem zapomenutý ostrov Maupiti, kde před nedávnem došlo k podivné události; jedna z nejkrásnějších žen žijících na ostrově beze stopy zmizela. Úkolem toho, kdo se vžije do role soukromého detektiva, je pochopitelně najít klíč k celé záhadě a zachránit nebohou ženu. Jak se později ukáže, tak úplně beze stopy zase Marie (tak se ona nebohá žena jmenovala) nezmizela...

Časem se totiž ukáže, že ostrov Maupiti skrývá kromě překrásné přírody i mnohá lidská a mystická tajemství. Ačkoli na ostrově žije jen malá hrstka lidí (v době našeho příjezdu pouze devět), postačí jejich tajemství na několik let intenzivního studia. Kdo má s kým poměr, kdo koho nemá rád, kdo koho podezřívá, kdo se s kým stýká, kdo co dělá, kdo kam chodí... Postupem času zjistíme, že obyvatelé malého ostrova v panensky čisté přírodě rozhodně nejsou tak čistými dušemi, jak se na první pohled zdá; mezi obyvateli nalezneme mírně lehou ženu, alkoholika, samotářského domorodce, tajemnou správkyni místní usedlosti i svérázné námořníky. Kromě toho má ostrov Maupiti zajímavou historii spojenou s piráty, jež zde našli kdysi útočiště. Kromě starobyle vypadajících mincí a rezavých pirátských zbraní roztroušených po ostrově tady při troše štěstí nalezneme rozsáhlé podzemní jeskyně a tajemné sluje. Ke všemu se ještě uprostřed tajemného jezírka v jádru ostrova pravidelně objevuje soška jakéhosi místního bůžka. Na tom není nic tajemného, protože hladina jezírka pravidelně klesá a stoupá podle jakýchsi přírodních zákonů, ale místní obyvatelé tomu samozřejmě přikládají mystický význam.

Jako by nebylo záhad dost, časem přijdeme na kloub jakési špiónážní organizaci, jejíž prsty sahají až na ostrůvek Maupiti; v knihovně jednoho z námořníků nalezneme podivnými šiframi potištěný papír, mechanické piano v baru tiskne tytéž tajemné kódy, nechybí ani podivné vysílačky a další zajímavý materiál.

Postupem času se situace ještě více komplikuje; každý začíná být podezřelý. Tu a tam nalezneme stopu, která nám jakoby zapadne do mozaiky, ale vzápětí se celá



# MAUPITI



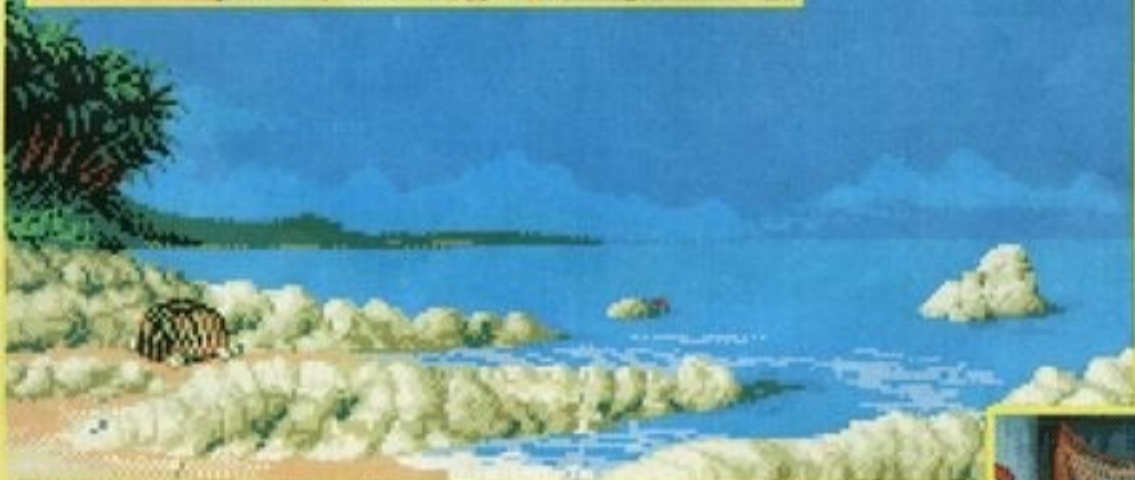
Název hry: **MAUPITI ISLAND**  
 Firma: LANKHOR  
 Rok výroby: 1991  
 Typ hry: adventure  
 Na počítač: Amiga, Atari ST, KS-DOS

Originalita 85  
 Zábava 80  
 Atmosféra 90  
 Grafika 90  
 Hůžba 80  
 Efekty 60

**EXCALIBUR verdikt: 80\***

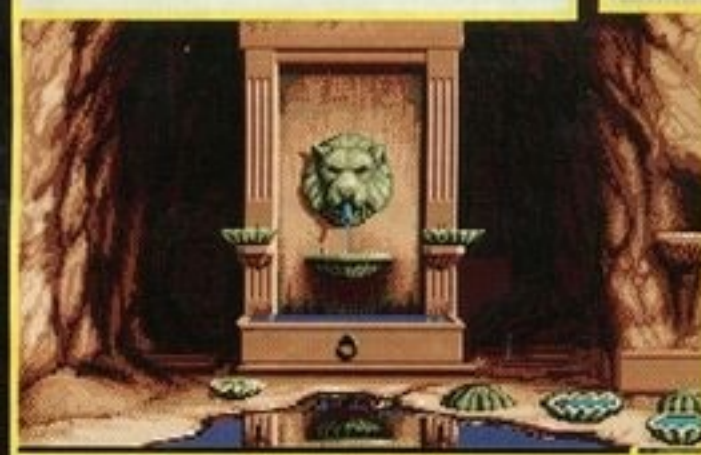


# ISLAND



teorie zboří jako domeček z karet po vysiechnutí jiného svědka či nalezení jiného důkazu. Obyvatelé ostrova jsou pochopitelně zmizením Marie znepokojeni, ale zdá se, že mnohem více je znepokojuje naše přítomnost a zvědavost. A zvědavost je tady opravdu na místě: pečlivým hledáním nalezneme spoustu stop - zakutálenou brož a dopis jednoho z námořníků v pokoji zmizelé Marie, její kapesník v kajutě jiného námořníka, nejrůznější kompromitující dopisy, uspávací prostředky, kterými byla Marie pravděpodobně omráčena. V jednom pokoji, který je jinak zcela prázdný, není nic jiného, než nepatrný kousek černého vlasu na posteli, což je zvláštní vzhledem k tomu, že zde žila blondýnka. Nalezneme také spoustu tajných přihrádek, skrytí ve vykotlaných stromech i předměty zapadlé ve křoví. Napětí stoupá. V noci se stane spousta věcí; je zavražděn starý rybář, který zřejmě viděl něco, co neměl. Uprostřed jezírka plave podivná truhla, na kterou však nelze dosáhnout. Ráno už je relativní klid. Jen tělo mrtvého rybáře vyplave na břeh, na místě činu se naleznou náušnice jednoho z námořníků, který byl však v době spáchání zločinu zcela opilý. Kolem poledne se ještě trochu stífil po lidech na pláži a odpoledne vyvrhne moře tělo mrtvé Marie. Zatím nevíme o nikom, komu by se podařilo dovést hru do jiného, než tohoto smutného konce. Pokud jde o zpracování hry, obrázky snad mluví samy za sebe. Jedná o klasickou hru v hlavní roli, kdy sledujeme jednotlivé lokace vlastníma očima, můžeme operovat s předměty, prohledávat nejrůznější tajemná zákoutí, sbírat a pokládat věci. Kromě toho je možné hovořit individuálně s každou postavou. I když hlasy, kterými na nás postavy promlouvají, jsou odpudivé, je až neuvěřitelné, jaké množství informací se zde můžeme dozvědět. S lidmi je možné mluvit o ostatních osobách, o nejrůznějších událostech, můžeme se zeptat na jejich časový rozvrh, je možné uplácat, dávat nejrůznější předměty k oživení paměti. Nejlepší je ovšem možnost hledání rozporů ve výpovědi různých osob; jakmile nalezneme dvě protichůdné výpovědi, můžeme je zaznamenat a získat tak nové, obvykle velice zajímavé informace. MAUPITI ISLAND je v tomto směru naprosto realistickou detektivkou se vším všudy.

Původně jsme měli v plánu otisknout ještě naše dílčí stopy a postřehy ze hry. Od této myšlenky jsme nakonec upustili z jednoho prostého důvodu; i kdybychom napsali všechno co o MAUPITI ISLAND víme (což by zabralo přibližně pět hustě popsaných stránek), šlo by pouze o kusé informace a mohli bychom vás svést na nesprávnou cestu. Časem se snad uchýlíme k otáčení části našeho vyšetřování na ostrově Maupiti, ale raději počkáme na vaše dopisy. Tak tedy; uchopte tužku a papír, nabrušte mozkové závitky, spustěte MAUPITI ISLAND a dejte se do toho. Ať už odhalíte cokoli, napište nám o svých poznatcích. Třeba právě ta vaše informace bude tím chybějícím článkem v řetězu našeho vyšetřování. Třeba. Možná. Snad.... No uvidíme. **ICE**



**P**ředstavte si, že vaše přítelkyně, mimochodem velmi krásná a velmi dobře stavěná s překrásnými blond vlasy (viz obrázky), se jde jednoho letního večera za bouřky projít po louce. Představte si, že se náhle, bez jakéhokoli varování, z nebe snese zlaté žezlo a přistane v trávě právě blízko vaší přítelkyně. Představte si, že vaše zvědavá přítelkyně žezlo naivně vezme do ruky (ženská - čo můžete čekat!) a potom se začnou dít podivné věci; nejprve se objeví zářivý oblak, ze kterého vystoupí podoba jakéhosi čaroděje. Čaroděj zamumlá několik tajemných slov a potom vytvoří nad vaší přítelkyní podivný kouzelný mrak, kterým ji teleportuje do jiného světa. A představte si, že v tomhle světě se z vaší krásné přítelkyně v bílé blúze a džínách stane železnými pláty obrněná bojovnice meta-jící blesky pouze pomocí svých rukou! Jistě uznáte, že tato představa je již dostatečně šílená na to, aby byla námětem použitelným pro počítačovou hru. Nemusíte se ale bát. S vaší vlastní přítelkyní se zcela jistě nic takového nestane. To jen programátoři firmy LORICIEL chtějí zapůsobit na city počítačových hráčů a probudit v nich touhu ochránit slabou a bezbrannou dívku. Jenže pokud byl toto záměr, minul se mírně účinkem; něžná dívka - hrdinka hry ENTITY (Bytost) totiž nepůsobí dojmem slabé ženy toužící po ochraně. Vypadá a také je, neohroženou bojovnicí plnou síly a energie. Zdá se, že všechny pokusy mužů o její ochranu s přehledem likviduje zášlehem mohutné energie zlatistého blesku, šlehaajícího z jejich dlaní. A potom věšte ženám!

ENTITY je hra, která na první pohled zcela jistě každého zaujme. Což ale pochopitelně neznamená, že se každému zalíbí. Již úvodní animované demo nenechá nikoho na pochybách o dokonalé podívané, která nás v této hře čeká. Jestli si autoři hry dali stejnou práci s hrou samotnou, jako s perfektně prokreslenou postavou hlavní hrdinky, máme se na co těšit! Nenecháme se ale samozřejmě ovlivnit kvalitou úvodního demo-programu. Ze zkušenosti přece víme, že kvalitní demo nemusí být ještě zárukou kvalitní hry - viz perfektní demo-programy příšerných her firmy PSYGNOSIS apod. Úvod skončil, perfektní animované sekvence máme za sebou a plní dojmů se pouštíme do hry samotné. Hmm, tak tohle doopravdy nevypadá špatně; perfektně prokreslená postavka krásné hlavní hrdinky se zpočátku ocitá v prehistorickém pralese. Krajina je tak perfektně propracována, že člověk jen kulí oči. Animace pohybů hrdinky je naprosto plynulá, postavka kromě toho „žije“ - pokud zrovna neběhá, neskáče, neplíží se či nelétá, stojí na místě a ostrážitě se rozhlíží na všechny strany. A co že to vlastně svými hlubokými očima vidí? Vidí klasickou akční střílečku, takovou, jakých známe tucty. Náplní hry není nic jiného než běhání a střílení; v každé úrovni je navíc nutné najít tři ztracené části zlatého žezla, aby mohla hrdinka pokračovat dále. Nic originálního ani převratného. Občas si dívka povyskočí na vyvýšenou plošinku, aby mohla sebrat speciální zbraň či zásobu energie. Na konci každé úrovně ji ještě čeká speciální potvora a potom hurá vstříci dalšímu dobrodružství. Tuctová a neoriginální střílečka. Ano, ENTITY je svým nápadem tuctová a nepříliš originální, ale tam, kde chybí nápad, nabízí se něco jiného. Co? Především dokonalá grafika. Kromě per-



# ENTITY



Název hry: **ENTITY**  
 Firma: **LORICIEL**  
 Rok výroby: **1993**  
 Typ hry: **arcade**  
 Obtížnost: **vysoká**  
 Na počítač: **Amiga, Atari ST, MS-DOS**

Originalita 30 xxxxxxx  
 Zábava 45 xxxxxxxxx  
 Atmosféra 40 xxxxxxxxx  
 Grafika 90 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  
 Hudba 85 xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  
 Efekty 70 xxxxxxxxxxxxxxx

**EXCALIBUR verdikt: 60%**

fektního pozadí jsou i všechny létající, chodící, běžající i skákající potvůrky prokresleny naprosto dokonale! Každá z příšerek navíc vydává specifický zvuk, a to i ve chvíli, kdy není na obrazovce vidět. Již zdaleky tak můžeme rozlišit, co že se to na nás vlastně chystá. Kromě perfektních zvukových efektů je zde také vynikající hudba, která dramaticky podbarvuje atmosféru každé úrovně. A kudy se tedy naše Bytost vlastně protlouká?

Hra začíná v pravěku, kde se to jen hemží velice realistickými ještěry. Uvidíme zde brontosaurusy, jejichž hlavy na dlouhém krku čnějí ze křoví, nalezneme tady i řadu dalších skvělých pravěkých ještěrů, ptáků i plazů - Triceratops, Pterodaktylus i obrovský Tyrannosaurus Rex, ovšem ten již jako poslední nepřítel na konci celé úrovně. Nejrůznější pravěcí ptáci, hmyz i drobní savci se zde bezstarostně procházejí a znepríjemňují překrásné Bytosti život. Další cesta nás zavede do vysokých hor plných obrovských vos, nebezpečných draků, ptáků i jiných stvoření, jejichž původ se mi nepodařilo odhalit. Boj pokračuje i v srdci hlubokého lesa plného lesních včel, podivných létajících oblud. Uprostřed lesa narazíme na tajemný močál z něhož vyskakují medúzy a nad kterým se vznášejí mořští konici. Hrdinka našeho příběhu je kromě své krásy i nebývale lehká (což si ale nikdo nesmí vykládat špatně - lehké je její tělo, nikoli její mravy!), a tak stačí, aby se dívka obklopila bublinou vycházející z močálu, a potom se již může vznášet nad krajinou jako mýdlové bubliny v letním větru...

Cesta nás posléze zavede do hlubokých jeskyní a temných komnat strašidelného zámku, abychom nakonec, po poražení všech nepřátel, s naší hrdinkou porazili strůjce všeho zla - odporného ďábla a vrátili se domů, kde může překrásná Bytost vyprávět o svých hrdinských příbězích dětem...

ENTITY je tedy dalším přírůstkem do rodiny akčních her. Svým nápadem určitě nikoho nešokuje. Jediné, čím může tato hra zaujmout, je její zpracování a přiznám se, že mě osobně toto zpracování velice zaujalo. Chybí tady samozřejmě jakákoli myšlenková hodnota a jediným obsahem hry je boj. Chybějící nápady a originalita jsou však vyváženy perfektním zpracováním a krásou hlavní hrdinky. A když vás omrzí všechny ty krvavé a násilné hry, podívejte se alespoň na hru, kde je strůjcem všeho násilí taková překrásná Bytost, jako ve hře ENTITY... ICE



# MIMOŘÁDNÁ LETNÍ NABÍDKA platná do 15.9.93

Amiga 600 - 8.990,- Kč  
Amiga 500 - 8.990,- Kč

Amiga 1200 - 16.990,- Kč  
instalace harddisku 20 - 120 MB  
Amiga 4000 - dle aktuální nabídky



herní programy na počítače

Commodore C64

Amiga 500, 600, 1200

ATARI 800 XE

ATARI ST, STE, TT

ATARI FALCON

PC až 2000 her



C64 - 3.590,- Kč  
magnetofon - 790,- Kč  
disketová jednotka - 2.890,- Kč  
... a spousta dalších doplňků

## PRODEJNÍ SÍŤ

JRC  
Chaloupeckého 1913  
169 00 Praha 6  
tel. prodejna: 02-354 979  
fax: 02-521 258

## COMPUTER CENTRUM

Štrossova 122  
Pardubice  
tel: 040-51 08 25  
  
PROSPERI - JRC  
Bělohorská 243/75  
Praha 6  
tel: 02/35 03 06

## PRODEJNÍ SÍŤ *ComputerConnection*

Computer Connection  
Branická 42/46  
147 00 PRAHA 4  
tel: 02-46 35 05  
fax: 02-46 13 79

Libušina tř. 7  
623 00 BRNO - Kohoutovice  
tel: 05-43 22 00 79

Hippo  
Kotlářská 51  
660 29 BRNO

# = Vaše dokonalá gamesnicko-pařácká kondice!!!

## ATARI

800 XE - počítač .....3.890,-  
Magnetofon XC 12 + TURBO...1.190,-  
Disk drive XF 551 .....4.990,-  
1040 STE.....14.990,-  
ATARI FALCON 030/4/80.....44.590,-



## RAMBOX

Cartridge pro ATARI XL/XE  
- VISICOPY  
- Text. editor Čapek  
- Turbo BASIC  
- TM 2304  
- TT DOS a další  
- ATMAS II  
a navíc 256kB RAM

## HRY

C64 - 20 plných kazet her,  
99 her na disketách  
ATARI 800 XE - 14 plných  
kazet her, 30 her na disketách  
AMIGA - Originální i PD hry  
ATARI ST - Původní české  
programy a PD hry  
Na FALCONa už taky něco  
máme...

## CVRČEK

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

## DOPLŇKY

### VISICOPY III

Cartridge obsahuje zavaděč a kopirovací program pro systémy TURBO 2000 a Universal Turbo, pro ATARI XL/XE.  
Čte i tzv. rožnovské turbo + mnoho dalších funkcí.

### EXPERT

C401 - TURBO JRC, HLAVOSTAV  
TURBO JRC - kompatibilní s Turbo 250 a Turbo TOM  
HLAVOSTAV - naše žába nastaví vaši hlavu

C310 - jako C401 a navíc:  
- KOPR - převod mezi magnetofonem a disk. jednotkou  
- REVIZOR - ovladač plotteru  
- MONITOR

## FALCON

Nový multimediální bombónek firmy ATARI. Procesor Motorola 68030/16 MHz, 4 MB RAM, 80 MB interní harddisk, 1.44 MB FDD, rozhraní nepočítané a ještě něco navrch.

**Exkluzivní nabídka:**  
zavolejte a objednejte



## PRODEJCI

DATA MONIKA  
Žitná 6  
Praha 2  
tel: 29 31 97

CONSUL  
počítače pro každého  
Pálenická 28  
Píseň  
tel: 019/523721

KRATS  
Stare náměstí 18  
Ostrov  
tel: 0164-2694  
tel: 077-23466

KONTUR  
28. října 218  
Ostrava 9

Chaloupeckého 1913  
Praha 6 169 00.  
Tel. prodejna: 354 979  
Tel./fax. kancelář: 521 258

Najdete nás v areálu strahovských kolejí, kamžto se dopravíte autobusy 143, 217, 149 / 176 od stanic metra Karlovo náměstí, Dejvická.

Neznáš ?!? To teda vůbec nejšeš správněj pařan!!!

# SNY PŘEDKŮ

## PAŘANSKÁ ROMANCE II

**O**patství sv. Bernarda rozdělil pohnutý osud na dvě protikladné strany. Nad povrchem zemským se hrdě tyčí Kristův svatostánek sevřený kamennými zdmi ubytoven mnichů. V podzemních kobkách se tóny varhan mísí s výkřiky bolesti a úžasu. Ve věčné tmě a nejistotě zde zoufalí vězni mezi vlastními výkaly tápají po zdechlých krysách, aby ukojili zvířecí hlad. Bůh na tyto ubožáky asi zcela zapomněl, jejich nevina jim není žádnou úlevou. Plesnivý úsměv ďábla zahání vidiny ráje ztrácejícího se v mlžném snění kdesi úžasně daleko. Nahoře na zemi zatím ostrá čepel horizontu rozřízla zapadající slunce, jehož krev se rozstříkla po večerní obloze stékajíc po kulisách červánků. Vůně uschlého bodláčí, heřmánku a sena pomalu vítězí nad dusivým vedrem letního dne a bystré oko by rozeznalo i slaboučkou večernici, první předzvěst přicházející noci. Život mnichů v klášteře běží klidným tempem, slabý vánek čechrá jejich kutny, zpod šedých kápí se nese mumlání růženců. Přísný hlas zvonů svolává k večerní mši. Stružky mnichů se trousí ze svých cel, míhají se mezi stromy a opět mizí v bráně kostela, jejíž široce otevřená křídla připomínají náruč Boží. Boj Boha a ďábla o nestálou lidskou duši je zde v plném proudu, pojďme se však podívat trochu stranou.

V opuštěném parku sedí ve stínu cypřišů osamělý mnich, jehož vrásky vyprávějí o stáří a prožitých strastech. Jako černý stín na šedém plátně přichází postava druhá. Dvojice se vydává k jedné z temných budov a tlumený hovor se pomalu ztrácí v ozvěně kostelního sboru. Kované dveře zívnu do sametové tmy a nesmělá svíce zajiskří kamennou chodbou.

„Poignot vypovídat musí!“

„Nesdílím tvou jistotu, bratře. Moir trpěl patero nocí a jeho proradná ústa vypustila pouze zkaženou duši“

Otec Fabios se zasmušil: „Nebude-li zbytlí, přivedeme jeho ženu.“

„Opět trpíš, otče?“, změnil mladší mnich ožehavé téma.

„Ano“, přiznal Fabios přítomnost střepů ve svých kožených botách. „Až hříšník zemře, nezapomeň připravit tělo do lože růží“, chmury se změnil v mírný úsměv.

Dvojice sestoupila po úzkém točitém schodišti a pokračovala chodbou, jejíž temné klenby se ztrácely v dálce. Ze stejné dálky uslyšel hlasy i vězeň, zrovna zavěšující přehnutou krysí kůži na výčnělek kamenné zdi coby váček zachycující skromné kapky vody. Tento špinavý ubožák býval kdysi člověkem. Jmenoval se David a jeho láskou bylo umění sochařské, jeho jemné ruce dovedly vdechnout do kamene lidskou duši. Kameníci z celé země vozili do jeho dílny mramorové bloky, z nichž jako z ořechů oloupal skořápku, aby našel postavy schované uvnitř. Unesen přesvědčením, že jeho sochy jsou živé, často s nimi, jako pravý stvořitel, dlouho

rozmlouval. Svých kamenných žen se ptal, zda jsou spokojeny se svým bujným poprsím, jeho obři mu radili, kde uhladit kámen, aby svaly správně vynikly. Jeho podivínství se brzy rozkřiklo a závistivci začali rozšiřovat pochyby o jeho přičetnosti. O nápravu jeho mysli se postarala církev svatá, která zjistila, že jeho duše je zkažena ďáblem a zavřela ho do této kobky, aby se vyhojil.

Ve věčné temnotě se čas zborčil do tenké linky vědomí přerušované pouze občasným ukápnutím vody. Aby si zachoval čistý rozum, našel David ostrý úlomek kusu řetězu a rýpal jakousi postavu do stěny cely. Obrysy kamenného těla a kontury detailů kontroloval pouze hmatem, ve svém zoufalství uhlazoval každý detail, každý kousek svého díla s ďábelskou důsledností. Často s kamenem rozmlouval, oslovoval ho jako svou ženu, jejíž předlohu si v naprosté tmě zřetelně vybavoval. Dotýkal se chladného těla a ve vzpomínkách lámal přehradu času. Láska, na kterou vzpomínal, mu dávala sílu žít, sílu čekat a poslouchat kapající vodu, na Boha ani nepomyslel. Nyní byla jeho pozornost upoutána blízcími

## OBDOBÍ ROZKVĚTU SVATÉ INKVIZICE, ŠPANĚLSKO 1582

se hlasy. Jako tisíc žhavých jehel zranil jeho oči první paprsek světla proniknuvší skulinou otevíraných dveří. Jakmile světlo pochodně odhodlaně ozářilo místnost, ostrá bolest se již nespokojila s prostory hlavy, ale vrhla se i na míchu a projela celým tělem. Tělo se zhroutilo na zem a vrátila se tma. „Oslepl jsem snad?“, pomyslel si David v momentě, kdy jej dvojice silných paží zvedala ze země. Zrak se pomalu vracel. Světlo,

před chvílí tak krutý trýznitel, se stávalo hřejivým spojencem. Zvuk zavíraných dveří předcházel krátký okamžik, kdy se vlhká kobka loučila s posledními paprsky jasného plamene. Davidův pohled na chvíli spočinul na mizící stěně. Z lesknoucí se skály se na něj usmívala jeho žena, jeho poslední sochařské dílo. Její oči se otevřely, žhnuly jako dva uhlíky v mrtvé stěně. „Ireno...“, dveře zabouchly odpověď.

Místnost byla jasně osvětlena stovkami rudých svíček, na mučírnu vůbec nevypadala. Davida spoutali uprostřed místnosti a dlouho se ptali. Zdálo se mu, že se ho zeptali snad na všechno, co kdy věděl. Výslech se táhl až do úplného otupění.

„Řekl jsem vám již všechno. Žádným ďábelským orgiím jsem nepropadl, coby živá pochodeň jsem se svíci v zadku na černých mších nesloužil. Všechno jsou to výmysly a nepravdy.“

„Ulev své duši, Davide. Pověz pravdu. Miluješ přece svou ženu nebo ne? I lásku k ní ti ďábel vymluvil?“. Téměř šeptem otec dodal: „Doslechli jsme se, že měla s tvým řáděním lecos společného. Možná si s ní budeme muset také popovídat. Nepovíš-li ty, poví ona.“



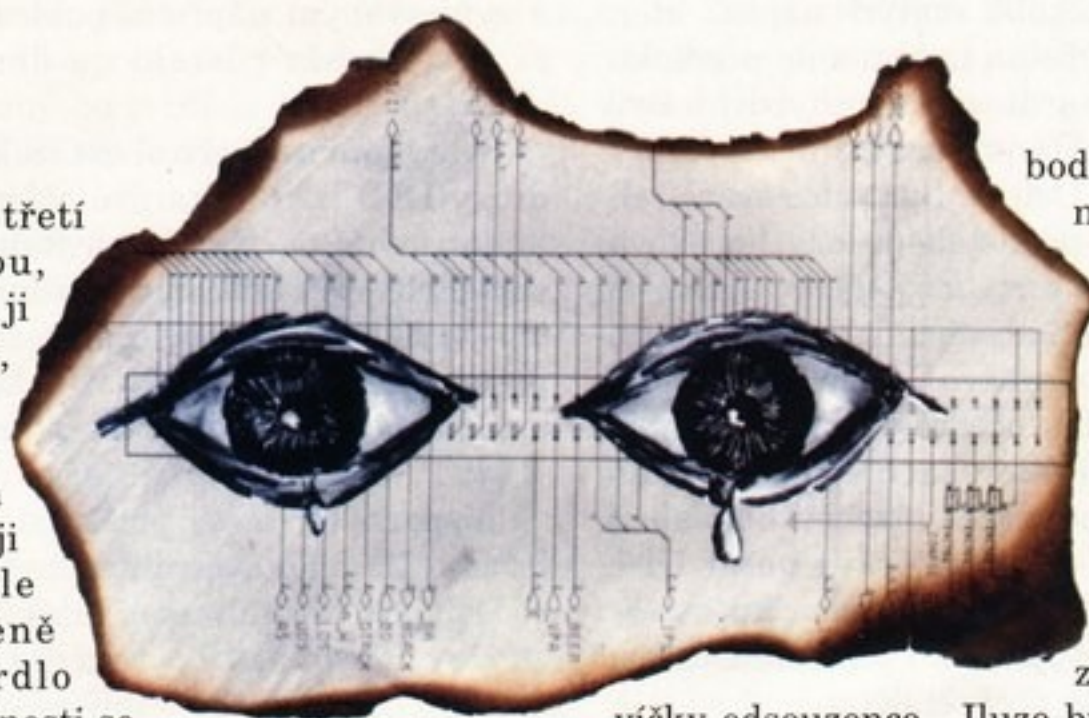
„To nemůžete udělat!“

Ve dveřích se objevil třetí mnich s jakousi miskou, přistoupil blíž a přiložil ji Davidovi k ústům. „Pij, přijde pravda“.

Tekutina měla temně fialovou barvu s černým olejnatým leskem. Ústa ji odmítala přijmout, ale mladší mnich zkušeně donutil neposlušné hrdlo polknout. Struktura místnosti se zhroutila. Goticky klenutý strop se vyboulil dolů, jeho vrchol se skoro dotýkal Davidovy hlavy. Poté si klenba zcela tiše vyměnila místo s podlahou. Tmavé spáry dláždění nabídly očím svou zjizvenou tvář a odlétly vzhůru. Svíčky nyní hořely plamenem dolů, jako rudé jizvy plačící ohnivou krev. Celý svět se začal pomalu otáčet. Pichlavé plamínky svíček se rozmázly do zmatených čar. Z očí vytryskly slzy, ústa vydala tichý výkřik - malý úlek umlčený pocitem rychlého pádu. Pád se pomalu zmírňoval, až ustal úplně. Chodidla se snesla na hebký podklad, jemně cit přiřadil pojem tráva. Rozmazané okolí se začalo zaostřovat a David zjistil, že stojí na malém ostrůvku bujné trávy, na ostrůvku visícím v nebesky modré nicotě. Ječivý hlas přišel odnikud: „Vykřikni své přání, nech jej vyhřeznout na povrch. Možná bude tvé poslední, posledníí,“ intonace přešla v pokroucený baryton: „Vykřič svá přání,“ slova se ztratila v rozmázlém tónu. „Co já bych si tak mohl přát? Přízeň Boží?“ bleskla Davidovi hlavou malá ironie, „Možná..“.

Z dálky přilétala jakási postava, David v ní s úžasem poznal svou ženu. Irena byla oblečena ve svatebním šatu, který si s nadšením šila již týdny před svatbou. V celé své kráse se zastavila v prázdnotě před kouskem skrovné země, nožky visící ve vzduchu. Vypadala nádherně, ale trochu ustarané: „Ještě musím nasypat holubům“. Její úzké rty se káravě sevřely, „Občas přicházejí zlí muži a trhají tě z mého srdce“, rozpažila ruce, sklonila hlavu a kývla směrem k hrudi. Sněhobílým šatem začala prosakovat krev, nejdříve nejistě, ale později s velkou vervou, barvic drobné krajky doruda. „Pomoz mi, Davide!..“.

David udělal zmatený pokus dívku obejmout, přikrýt svým tělem krvácející ránu. Jakmile se však přiblížil, postava před ním se začala rozplývat. S tichoučkým šustotem se změnila v déšť uschlého listí, které slabý vánek navál Davidovi rovnou do obličeje. I když malíř "Podzim" krví nikdy nekreslí, (jeho červená barva bývá smíchána ze zapomenutých letních jahod, jeřabin a rudého slunce), tyto listy zanechaly na tvářích muže temně rudé pruhy. Barevná závěš se dotkla jeho bosých nohou, usadila se na husté trávě. Listy začaly rychle černat a stáčet se v malé homolky naplněné tmavou hnilobou. Tyto zámoťky ze začaly hýbat jako malí červi. Svíjely se a rozvíjely ve své beznadějně slepotě, vznikly první shluky černých hmyzích těl. David ucítil žhavě



bodnutí. Jeho tělo ztratilo rovnováhu a on přepadl do modrého nebe. To nejhorší však mělo teprve přijít, lidská představivost je hluboká studna. Od chvíle, kdy zdráhavě polknul drogu z misky, uběhlo teprve několik kratičkých sekund.

Mniši mlčky sledovali zmatený pohyb panenek pod víčky odsouzence. „Iluze budou trvat několik hodin, až se probere, odvedte jej na vodní muka a zavolejte mne“. Nařízení otce Fabiose viselo ve vzduchu ještě chvíli poté, co jeho kroky odezněly v dálce. Odešel do ráje, peklo a lidské utrpení ho již přestalo bavit.

Povrch skály byl dokonalou iluzí, trojrozměrnou projekcí, kterou odhalil pouze přímý dotyk. Oči by přísahaly, že se prsty dotýkají mokrého černého kamene, ale hmat jasně rozeznal hladký povrch leštěného kovu. Otec Fabios se zastavil těsně před stěnou a poklekl. Zkušenými pohyby (jeho ruce zpola ponořené do černého kamene) znázornil ve vzduchu imaginární kouli, coby Zemi, a zatímco s ní levou rukou pomalu otáčel, ruka pravá ji obkroužila v protáhlé elipse. Z kamenné stěny zazněl slabý výdech trůncího se hladkého kovu. Vnitřní svatyně se před otcem otevřela, připomínajíc mu mateřské lůno, do kterého se vždy toužil vrátit. Toto lůno bylo vyrobeno v budoucnosti za účelem přenosu v čase, mělo své výrobní číslo, svého zesnulého majitele i nového nájemníka.

Pokoj byl poměrně rozlehlý, jasně osvětlený. Dveře se za otcem tiše zavřely, splývající se stěnou. Nastalo hrobové ticho. Trochu jiné ticho, než na které byl otec zvyklý. V jeho pozadí hučely pro otce neznámé tóny elektrické energie a klimatizace. V kruhové místnosti nebylo nic, co by uchvátilo zvědavé oko. Holé stěny temně fialové barvy, strop i podlaha zářící bílým světlem, obojí protkáno černými žilkami. Jediným viditelným vybavením místnosti bylo „Rajské lože“ - jednoduché, smolně černé lehátko visící bez viditelné podpěry asi metr nad úrovní podlahy. Jeho čerň byla tak dokonalá, že se světlo okolo zdálo být částečně pohlceno, zastřeno šedavým odstínem. Linie lidského těla byly naznačeny lehkými ohyby a na místě vymezeném pro hlavu vystupovala lesklá černá konstrukce souměrných mříží podobná košíkům, které se v klášteře nasazovaly divým hlídacím psům.

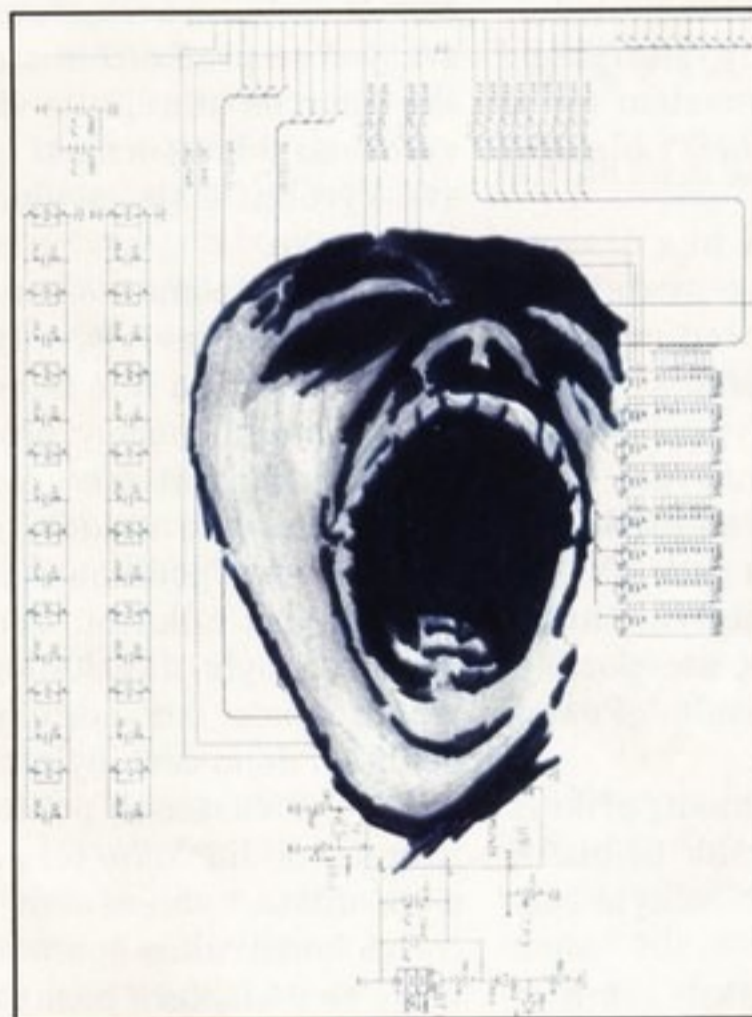
Otec si nejasně vybavoval moment zastřené závojem času, kdy se v této místnosti ocitl poprvé. Za nepatrný přestupek byl, ještě jako nezkušený novic, uvržen do jedné z vězeňských cel, aby o samotě přemýšlel o svém hříchu. V mučivé temnotě tehdy nevědomky poklekl ke stěně cely a odříkával růženec. Pán Bůh jeho prosby vyslyšel a vedl pohyby jeho rukou tak, že znázornily tajný obrazec a lůno se otevřelo. Uvnitř našel Rajské lůžko a mrtvého strážce brány ráje. Musel to být zvláště urostlý

# SNY PŘEDKŮ

muž, byl oblečen do černé kožené vesty a modrých kalhot z pytloviny. Jeho oblek nesl několik svatých nápisů, které si Fabios nechal vypálit do kůže na pupku a na předloktí. I když jim nerozuměl, o jejich svatosti nepochyboval. Byly to nápisy „Wildcat Jeans“, „Hany, hany, Fuck's funny“ a „Hell is open for everyone“. Ostatky, pro otce svatá relikvie, ležely zpola zkamenělé na Rajském loži. Vybavoval si, že práce s odstraňováním mrtvého těla trvala velmi dlouho a byla příčinou několika absencí na mších, po kterých obvykle následovalo potrestání. Ušchlé pařáty mrtvého křečovité svíraly lehátko a nechtěly se pustit ani po uštípání všech prstů. Seschlé tělo usadil Fabios na zem poblíž dveří, ven z místnosti ho nikdy nevynesl obávaje se prozrazení. V poslední době používal pravý pařát trčící nad trosku světcovy hlavy jako věšák na svou kutnu. Do černého lože si lehal vždy nahý, jelikož v jeho představách byli všichni lidé v ráji nazí a on nechtěl být výjimkou.

Před ulehnutím Fabios poklekl, pomodlil se a na závěr Otčenáše si hlasitě ulevil tím nejsprostším způsobem (paradox této lidské ubohosti a oddanosti si vůbec neuvědomil). Jeho tělo bylo Rajským ložem přijato s nejvyšší něhou a péčí. Černá látka obemkla jeho ruce i nohy, klín se posunul trochu níž, takže se nacházel v lehkém polosedu. „Psí mřížka“ těsně obemkla jeho hlavu a krk uzamkla jakýmsi obojkem.

Otcovy oči v tomto momentě již neviděly místnost, ale holoprojekci jakýchsi obrázků. Jeho vědomí zkušeně šmátl po obrázku zobrazujícím injekční stříkačku. Ikona injekce se zvětšila signalizujíc spuštění podprogramu. Z ohybu lehátka v místech, kde spočívaly mužovy kotníky, vyjely dvě tenoučké jehly a jemně pronikly do naběhlých žil. Chvilí muž vypadal, jako by klidně spal. Za několik sekund se však jeho tělo stáhlo v křeči. Oči zmateně bloudily, prsty hledaly oporu ve vzduchu pod lehátkem, když nenašly nic, otevřela se ústa v usilovném výkřiku, jehož zvuková složka byla dokonale odstíněna mřížkou. Zůstal pouze drastický škleb otevřených úst a nepatrné křeče. Jeho vědomí se řítilo nekonečnem ke svému ráji, kaleidoskop bílých květů poletujících v planoucím ohni se stahoval a vystřeloval velkou rychlostí mimo zorné pole. Míjel města plná oběšených lidí, proletěl jakýmsi mohutným kostelem, jehož podlahou byla rozkvetlá louka, kde si děti vily věnce. Jako pták řítící se ke hvězdám minul v modrém přítmi noční poušť posetou tisíci vysokými kříži - každý z nich pyšně nesoucí svůj bílý květ: ukřižované dítě s věncem kopretin ve vlasech. Velká ohnivá exploze zastínila tyto vize svými rudými jazyky, hustý dým jako ďáblův výdech zastavil čas. A když i ten se pomalu rozplynul do krásného bílého dne pod modravou oblohou, otec již věděl, že se nalézá v ráji. Skupinka rozesmátých nahých žen se bavila



u malého potůčku modelováním postav z průzračné vody. Fabios se vznesl a letěl vstříc nabízeným rozkoším.

Dvě maličké jehly tiše visely z rudnoucích žil. Ruka s vytetovaným nápisem poklesla do černého sametu, ze svatého hesla zůstalo na denním světle pouze slovo „Hell..“.

Svatý muž si prožíval extázi koncentrované nenávykové drogy LSD-D2. Jantarové oči posazené v hloubi černých důlků nehnutě hleděly na Rajské lehátko a jeho nového obyvatele. Skutečnost, že po informačním krystalu zahnilém v žaludku zde přítomné smrtky s uštípanými prsty pasou speciální jednotky CIA kdesi v daleké budoucnosti, byla několik světelných let za hranicí zapomnění.

„Vypadá to, že se probouzí“, poznamenal mnich nad ležícím Davidem, „Rychle, chyt ho za nohy“.

Dvě postavy táhnoucí lidský pytel vstoupily do temné chodby. Po chvíli klopýtání dorazily ke kovaným dveřím.

„Klíč!“, rozkázal přední zadnímu. Zadní pustil odsouzencovy nohy, vytáhl z kutny zdobený klíč a nahnul se k prvnímu. První se pro klíč natáhl a David využil své chvíle: skrčil nohy a kopl zadního tak silně, že překvapený mnich odletěl několik sáhů daleko a zůstal ležet. Jeho ruka upustila klíč, který zařinčel o kovové dveře vzdálené cely. Než se první mnich zmohl na výkřik o pomoc, utrl mu David růženec visící u pasu a stáhl mu s ním hrdlo. Chvilí držel smyčku pořádně utaženou, aby mnich přišel na lepší myšlenky, poté sevření trochu povolil.

„Kde je moje žena?“

„Budeš se ssssmažit...“, smyčka zastavila tok prázdných slov.

„Mluv nebo tě zadusím a tvůj přítel poví, co potřebuji vědět“.

Mnichovy špinavé prsty se zuřivě snažily uvolnit těsné sevření, drásaly vlastní hrdlo do krve. Spolu se slinami vytékala z úst zoufalá slova: „Čtvrtá cela vpravo od ... od schodiště, gchrrrg ... klíče v kutně!“.

Pádná rána do týla chroptění umlčela. Zazvonily klíče a David zmizel v chodbě. Mnichovu zpověď dokončovaly sliny.

„Ireno, jsi tam?“

„Davide!“

Třesoucí se ruka rychle zkoušela klíče v zámku. Západka cvakla a dveře povolily. Muž a žena se našli, přitiskli se k sobě, zrychlený dech se slil v jeden. „Ach Bože, jak...“, David zastavil vzrušená slova: „Tiše, uslyší nás...“. Namísto dlouhého polibku proklouzla dvojice dveřmi a rozběhla se chodbou. Oba se však brzy zastavili, jelikož ze schodiště zazněl zvuk sestupujících kročejí. Někdo přicházel. David se dlouho nerozmýšlel,

postrčil dívku do nejbližší cely a tiše zavřel dveře. Přitiskli se k sobě a čekali. Kroky se pomalu vzdalovaly chodbou, nastalo ticho přinášející hlubokou úlevu.

Digitální časoměr vydal pokyn. Jehly lehce opustily lidské tělo a malé ranky byly ošetřeny mikronáplastí. Fabios, ještě zpola omámený, sklouzl z rajského lože a natáhl si kutnu. Líným pohybem se dotkl stěny v místě dveří a ta se před ním otevřela. Protáhl se a zív.

Z otvoru ve stěně na něj překvapeně hleděla dvojice mladých lidí - urostlý muž a hezká žena. Fabios jim slabě pokynul rukou na pozdrav. Těsně po probuzení byly halucinace častým průvodním efektem. Mladý muž k němu přistoupil a jemně ho pohladil. Pak byla tma.

David si promnul klouby po tvrdém úderu a v duchu se pochválil, shlížeje na Fabiovo bezvládné tělo.

“Ani se nebránil, zloduch..”

Kdesi zdálky zazněl hlasitý výkřik: “Uprchli vězni!.. Ze všech stran se sbíhali mniši nesoucí výkřiky a planoucí pochodně. Dveře ve stěně se začaly pomalu zavírat. Aniž by si David uvědomil proč, uchopil Irenu za ruku a vtáhl ji do osvětlené místnosti. Pohled na venkovní svět se ztenčil v úzkou škvíru, která rychle zmizela úplně. Lúno se zavřelo, místnost se opět stala celistvým kruhem bez východu. Irenin zrak sklouzl z lehátka zázračně visícího ve vzduchu na sedící mrtvolu. Vedle těla bylo u zdi pečlivě seřazeno deset uštipaných prstů. Dívku opustily smysly. David položil její bezvládné tělo na jediný viditelný předmět, na černé lehátko. Posadil se ke zdi naproti smrtce a urovnával si běh událostí, myslel na to, jak se zabezpečit proti pronásledovatelům. Na celém světě však nebylo nedobytnější pevnosti. Speciální slitina časové buňky byla vskutku tvrdým oříškem, jehož jediným louskáčkem je laser a na ten si lidstvo ještě pár století počká. Nad hlavou dívky se potichoučku uzavřela černá mřížka.

Irena snila zvláštní sen. Ocitla se v neznámém světě plném barevných obrázků. Jakmile na některý z nich upřela svou pozornost, jasně zazářil. Její mysl se zastavila na obrázku ukazujícím noty a houslový klíč. V ten okamžik se celý sen změnil. Uviděla spousty drobných nápisů na černém podkladu. Byla to nejspíš jakási jména. Náhodně se zamyslela nad zvláštním jménem Vangelis. Z lemování lehátka vyběhli dva kovoví brouci a rychle zmizeli v dívčiny uších, zazněla velkolepá hudba. Obrázková krajina se opět vrátila. Irena četla neznámé nápisy omámená zvláštní melodií, její mysl rozsvěcela a opět zhasínala obrázky označené GAMES, SEKBASE, POETRY, WINDOWS 7.0. Obzvláště zajímavý byl obrázek hodin, jejichž ručičky byly svázané na uzlu. Jakmile na něj upřela svou pozornost, objevilo se opět černé pozadí, tentokrát s mnoha číslicemi a nápisy. Spoustě údajů dominovalo datum 8. July. 1582. Pod ním bylo seřazeno několik dalších číslic, z nichž poslední dvě se měnily bleskově, číslo od konce třetí se měnilo pomaleji, další čísla jen občas. Vlevo a vpravo visely červené šipky. Irena pomyslela na šipku vpravo a některá čísla se začala horečně měnit. Datum se zastavilo na 14. March 2190. V popředí se objevil nápis BEGIN TIME TRANSFER? a písmena: “Y,, a “N,,. Dívka se zaměřila na písmeno “Y,, které bylo lemováno duhovými barvami. V ten moment se číslice rozplynuly. Ucítila pevné sevření na rukou i na nohou, polil jí pocit velkého horka, který však rychle zmizel. Otevřela oči. Byl to ale podivný sen.

Orbitální stanice Twenty-three, nadnárodní zóna, leden 2101

Přísný hlas oznámil: “Zvláštní hlášení: Jednotka XD-SCOUT, identifikační číslo 569993276 byla zajištěna v časové hladině patnáct. Nadčasovou zónu naposled opustila 11. 4. 2075 s recidivistou Rutgerem Kroitzem na palubě. Hledaný subjekt patří do skupiny nebezpečných překupníků s kradeným softwarem, může být těžce ozbrojen. Jednotka byla zajištěna proti dalším časovým přesunům a transportována do pancéřového doku F,,.

Z nosních dírek muže vystupovaly dva kovové řetízky

zavěšené na kroužcích v opálených tvářích, z jeho levého ramene bujně rostl trs světle zelené trávy. Muž přiložil laserový řezač k lesklému povrchu časové buňky.

Šéf si naučeným pohybem posunul sluneční brýle: “Dávejte pozor, hoši. Jakmile se objeví, paralyzujte. Pokud bude někdo zlobit, rozstřílejte ho na kusy. Opatrně s tím laserem, Mario, pěkně pomalu,,.

“Už to skoro bude šéfe,,.

“Připravte si bouchačky a nezapomeňte se usmívat. Ne, aby někdo páčil příliš brzy!,,. Vojáci pozvedli ruce s implantovanými hlavními. Jeden z mužů se zamračil na display zabudovaný v jeho zápěstí. Natáhl ruku, zatnul pěst a stáhl sval. Točivým pohybem si odšrouboval špičku lokte. Ze vzniklého otvoru vytáhl kovovou kapsli a zasunul dovnitř novou. Otvor opět zaklapl a trhnul rukou prudce dolů. Celá operace trvala několik sekund. Správný voják musí umět rychle nabíjet.

Kovový ovál odříznutý jasným paprskem zařinčel na mramorové podlaze. Automatické pušky (ruce) se samy zaměřily na dva ustrašené obličejy v začernalém otvoru.

## ORBITÁLNÍ STANICE TWENTY-THREE, NADNÁRODNÍ ZÓNA LEDEN 2101

Tváře ozbrojených mužů se stáhly ve znechucené škleby, ohniskové zaměřovače zajely zpět za jejich oční víčka.

“Zase opice, všichni půjdeme na infekční, já bych do toho!,, rozčilil se muž s černým baretem, který byl složen napůl z kovu, napůl z masa.

“Jakej kret vůbec může dát časku na hraní vopím, sakra,, přidal se robot

s náušnicemi. Vojáci zajistili pušky a začali se rozcházet.

Opice si padly do náručí. Mario ukázal palcem směrem k dlani a plamínkem, který se objevil na konci jeho ukazováčku si zapálil cigaretu. Mlčky sledoval opičí polibek. Z neviditelných reproduktorů se ozval ženský hlas “Zde sanitární středisko: Dok F byl uzavřen z karanténních důvodů. Odložte si šaty a postupujte podle standardních procedur,,.

Odněkud zavoněla dezinfekce.

Šéf si sundal brýle a obrátil oči v sloup, namísto bělma se v nich zaleskly jemné mřížky. Začal si rozepínat košili. Kůže na konečcích jeho prstů byla trochu odřená a prosvítaly pod ní tmavé plochy. Jeho hrud byla porostlá hustými chlupy, z opálené kůže na mnoha místech vystupovaly kovové spoje s červenými výrobními čísly.

Irena ležela vykoupaná a navoněná na široké posteli, její tělo obejmuto tmavými poduškami. V místnosti bylo příjemné šero.

“Kde to jsme, Davide? Co to s námi dělají, nerozumím jim,,.

“Nevím, ale myslí to s námi dobře,,.

“Bůh stál při nás, měli jsme štěstí, že, Davide?,,.

David neodpovídal. Stál nahý u velkého okna, které zabíralo celou jednu stěnu a strop. Venku nebylo nic než černá obloha se spoustou hvězd. Čas od času prolétli v zorném poli zvláštní kovoví ptáci nesoucí rudé pochodně. Hvězdy svítily jako tisíce zapálených lampiček. Brzy se k nim přidaly ještě další dvě. Byly to hvězdy v Davidových očích, jejichž otcem byly Slzy a matkou Fantazie.

ANDREW, obrázky Luke

# PERSONAL NIGHTMARE

Ticho...  
očekávání...  
nedočkavý šepot...  
nejistota...

...a vtom se ze všech stran ozvou jasné fanfáry a jejich ostrý zvuk dosáhne snad až do nebe. Radostný pokřik a hláhol bujného veselí, třikrát sláva (sláva, sláva, sláva), třikrát hurá (hurá, hurá, hurá) a další a další projevy radosti. Za chvíli se bude podávat šampaňské. Ale to teď není důležité. Důležitý je důvod této radosti. Ano, další hra byla pokořena! A ne jen tak nějaká hra. Noční múra nás po několik měsíců strašila v našich paňanských myslích. Řady probdělých nocí jsme nad našimi monitory strávili bezvysledně. Naštěstí se nám ozval nejtvrďší z nejtvrdších, paňan nad paňany a ulevil našim duším s řešením této hry. PERSONAL NIGHTMARE nepatří mezi hry nejnovější. Návod však uveřejňujeme z principu a z radosti nad zdoláním tohoto kousku software. Užijte si tedy s námi jeden z prvních hororů firmy ACCOLADE/HORRORSOFT. Ale pozor! Hra je určena pouze pro lidi se silnými nervy (ostatně, lidé se slabšími nervy svoje počítače už stejně dávno prodali - pozn. red.).

## DEN 1:

Na začátku dostaneš klíče od vstupních dveří, dobře si je schovej. Jdi nahoru do svého pokoje a zbav se přebytečné elegance (OPEN WARDROBE, PUT TIE IN WARDROBE, PUT RAINCOAT IN WARDROBE, PUT PYJAMAS IN WARDROBE). Vrať se dolů a u zadního východu chvíli počkej, dokud neuslyšíš podivný zvuk (tenhle zvuk mi, nevím proč, připomíná automobilovou nehodu, hmm, však uvidíme - pozn. red.). Vyjdi na ulici a potěš se pohledem na tělo umírajícího Jimmeho Blandforda. „...jak to jen mohla udělat...“ zaskřehotá nebožák a odebere se na věčnost. Seber tedy jeho klíč, film a z místa nehody také zlomenou značku (TAKE SHINNY KEY, TAKE ROLL OF FILM, TAKE NUMBERPLATE). Rychle se vrať předními dveřmi do baru a z kabátu na věšáku si můžeš půjčit klíč (TAKE YALE KEY FROM HEAVY JACKET). Pokud nestihneš ukrást klíč

dříve, než se vrátí Mr. Roberts z místa nehody, máš ještě šanci okolo páté hodiny, kdy Roberts odjíždí taxíkem domů. Jdi na západ do IWY COTTAGE, odemkni dveře klíčem mrtvého Jimmeho a rychle dovniř (UNLOCK DOOR, OPEN DOOR). V kuchyni si odskoč do temné komory a pod stolem (?!), najdeš průkazku na vyvolávání fotografií (LOOK UNDER TABLE, TAKE MAGAZINE, TAKE VOUCHER, DROP MAGAZINE) - mimochodem, tohle je snad jedna z nejhorších záluždností v dějinách počítačových her vůbec. Kdo má pořádku lézt pod stůl!!! - pozn. red. Vyjdi do zahrady a v zahradním domečku vezmi kleště (TAKE SECATEURS), kladivo (TAKE SLEDGEHAMMER), brousek (OILSTONE) a palici (TAKE MALLET). Zbav se přebytečné váhy (REMOVE HANDLE FROM MALLET, DROP MALLET) a rychle se vrať na hlavní ulici, než se vrátí truchlící vdova (tuhle dobou je vlastně se svým milencem, ale to ještě nikdo neví...). Jdi do kanceláře (REGISTRY OFFICE) a klíčem z kabátu (YALE KEY) otevři dveře (UNLOCK DOOR, OPEN DOOR). Otevřít trezor je hračka. Stačí vědět, kdy se odehrála bitva u Waterloo (pro ty, kdo chyběli zrovna v téhle hodině dějepisu - stačí se podívat na obraz nad trezorem). Navol kombinaci (DIAL 1815) a ze sejfu vezmi dokumenty (TAKE CERTIFICATE).

Přišel čas pro malou vycházku na romantické místo. Jdi na hřbitov do chrámu, v zadní místnosti jemně otevři šuplík (HIT DESK WITH HAMMER) a vezmi si klíč od vikářství (TAKE VICARAGE KEY FROM DRAWER). Jdi až před vikářství a odemkni dveře (UNLOCK DOOR, OPEN DOOR). Po schodech rychle nahoru a chovej se tady jako doma (ostatně tady jsi doma, mrtvý kněz byl přece tvůj otec). Ve svém dětském pokoji najdeš poklad (EXAMINE BOOKS, TAKE TREASURE ISLAND, EXAMINE TREASURE ISLAND, TAKE SAVINGS BOOK, DROP TREASURE ISLAND). Dolů do obývacího pokoje a vlna je tvoje (EXAMINE SMALL CHAIR, TAKE WOOL). Předsíně ale vypadá nějak divně. A co je

s touhle zdí?! To hned zjistíme (3 krát HIT WALL WITH HAMMER) Tahle žena byla kdysi jistě krásná, zazdívání zaživa je výbornou zábavou!!! Horror právě začíná; jediným způsobem, jak získat knihu ze ztuhlých rukou mrtvol, je speciální chirurgický zákrok (CUT FINGERS WITH SECATEURS). Seber modlitebni knihu a nauč se modlitbu (TAKE PRAYER BOOK, READ PRAYER BOOK, DROP PRAYER BOOK). Zpět na hřbitov k velkému kříži před vchodem do krypty. Správný muž nevyjíždí bez ochrany (tohle je ale přece ochrana proti upírům!!! - pozn. red.) - seber stroužek česneku (LOOK IN WEEDS, TAKE GARLIC). Vyprav se do rodinné krypty (OPEN SMALL DOOR), proběhni na konec sálu a otevři dveře za rakví (OPEN DOOR). Vítej v HONEY-SUCKLE COTTAGE, sídle místní čarodějnice. Odlož si nepotřebné a hlučné věci (DROP SHOES, DROP BRIEFCASE, DROP HAMMER) a vydej se po schodech nahoru. Otevři dveře a potichu vejdi. Potěš se pohledem na čarodějnici jménem Alice Greenwood (sestřenice známého Guy-brushe Threepwooda z MONKEY ISLANDu - pozn. red.) a opatrně jí s krku seber klíč (EXAMINE ALICE, TAKE KEY). Zapamatuj si staré čarodějnické heslo: „KAŽDÁ SPRÁVNÁ ČARODĚJNICE MÁ POD POSTELÍ ŠTAFLÉ!!!“ Seber štafle (LOOK UNDER BED), zpátky na chodbu, zavři dveře (CLOSE DOOR) a polož štafle (DROP LADDER). Vyšpihej nahoru (CLIMB LADDER), otevři dveře na půdu (OPEN DOOR) a vylez nahoru. Probudil jsi chudinku Alici - jde na návštěvu. Aby se přikovaná dívka trochu pobavila, proved' následující akci: TAKE JUG, FILL JUG WITH WATER, POUR WATER. Osvoboď Judy (UNLOCK CHAINS) a nezapomeň se vrátit pro svoje věci. Dojdi k vyhořelému stavení (MANOR HOUSE) a počkej do 23.00, až odejde zahradník. V plotě je kůl (co jen mi tohle připomíná... - pozn. red.). Seber kůl (EXAMINE FENCE, TAKE STAKE). Pokračuj po cestě a až se setkáš s pejskem, proved' smutnou exekuci

(HIT DOG WITH STAKE). Přeskoč díru (SWING OVER HOLE) a vyjdi nahoru. Prozkoumej kabát mrtvého (EXAMINE OLD JACKET) a vezmi láhev (TAKE BOTTLE). Teď se můžeš v klidu vrátit do rodné hospody. Před spaním ještě trocha hygieny; v kuchyni nemožná řádění poltergeista (PUT PLUG IN SINK) a z pračky vytáhni malý klíček (LOOK IN WASHING MACHINE, TAKE TROUSERS FROM WASHING MACHINE, TAKE KEY FROM TROUSERS, DROP TROUSERS). V baru seber trumpetu (TAKE BUGGLE) a jdi spát. Dobrou noc!

## DEN 2:

Jdi do pokoje Mr. Jonese, majitele hostince a vezmi zrcadlo (TAKE MIRROR). V pokoji chlapce jménem Tony Donaldson proved' zhruba toto: LOOK UNDER PILLOW, TAKE DIARY, UNLOCK DIARY, EXAMINE DIARY. Samozřejmě musíš mít klíček z Tonyho kalhot. Jdi ke garáži a z koše vylej druhou část značky (LOOK IN BIN, TAKE NUMBERPLATE FROM BIN). Všechny důkazy o prohnilosti místního obyvatelstva dej strážníkovi (GIVE DIARY TO POLICEMAN, 2 krát GIVE NUMBERPLATE TO POLICEMAN). Na poště si vyber úspory z mládí (GIVE SAVINGS BOOK TO POSTMISTRESS) a kup známku (BUY STAMP). Z podstavce seber obálku (LOOK AT DISPLAY STAND, TAKE ENVELOPE FROM DISPLAY STAND), vlož film (ADDRESS ENVELOPE, PUT FILM IN ENVELOPE, PUT VOUCHER IN ENVELOPE, PUT STAMP ON ENVELOPE, CLOSE ENVELOPE) a před poštou zápisu hoď do schránky (PUT ENVELOPE IN MAILBOX).

Vyprav se na hřbitov do krypty. Dojdi až k rakví a počkej, až se probere její majitel. Utíkej před upírem na západ, až ke vstupním dveřím krypty. Zabíjení upírů je úžasná legrace (REFLECT LIGHT WITH MIRROR). Dnes tě čeká už jen schůzka s panem Masonem: musíš být ve 12:00 před hostincem a Mr. Mason ti předvede svoje nové auto. Utíkej před autem (E), a když bude vozidlo blízko, uskoč (N). Opakuj několikrát,

dokud nebude Mason pryč. Vlez do auta a seber klíče (GET INTO CAR, OPEN GLOVE BOX, TAKE SET OF KEYS FROM GLOVE BOX). Vrať se do svého pokoje a jdi spát. Až se ti v noci bude zdát o malých vojáčkách, zatrub na ústup (BLOW BUGLE).

## DEN 3:

Po příjemně strávené noci vyjdi před pokoj. Najdeš tady kočku Tonyho Donaldsona (LOOK). Proveď tedy následující akce: DROP WOOL, TAKE POPGUN, SHOOT POPGUN, TAKE CORK. V koupelně vyčisti láhev (CLEAN BOTTLE). Dojdi do kostela a stoupi si před sochu anděla. Pomodli se a seber andělské slzy (PRAY, PUT TEARS IN BOTTLE, PUT CORK IN BOTTLE). V garáži našeho přítele Masona prozkoumej dokumenty (EXAMINE OLD PAPERS, EXAMINE BILL, TAKE BILL). Několik dalších akcí: EXAMINE BENCH, TAKE SPANNER, PUSH RED BUTTON, CLEAN SUMP NUT, TURN SUMP NUT, PUT OILSTONE IN OIL, TAKE OILSTONE. Jdi do ROSE COTTAGE, kterou odemkneš Masonovým klíčem. V ložnici: OPEN WARDROBE, TAKE ROBE. -V obývacím pokoji: EXAMINE SMALL BOWL, TAKE NOTE FROM SMALL BOWL. To by pro dnešek stačilo!

## DEN 4:

Počkej na otevření baru a vezmi balíček od Mr. Jonese (TAKE PHOTOS, EXAMINE PHOTOS). Najdi seržanta a předej mu další důkazy (GIVE PHOTOS, GIVE NOTE, GIVE BILL). Pro poslední bitvu musíš mít následující předměty: SHOES, HAMMER, BOTTLE, MALLET-HANDLE, ROBE, OILSTONE, COAT. Dojdi do MANOR HOUSE a počkej do 23:00.

Rozbij mauzoleum (HIT MAUSOLEUM WITH HAMMER) a vejdi. Naostři sekeru (GET AXE, PUT HANDLE IN AXE, WEAR ROBE, SHARP AXE WITH OILSTONE). Najdi východ (MOVE COFFIN). Jdi ke dveřím a počkej do půlnoci. Následuj kněze. Až se na obrazovce objeví zpráva o tom, že jsi znovu potkal svého otce, proved' radikální akci (HIT ACOLYTE WITH AXE) a hrátky s čertem ukonči rázně svěcenou vodou (HIT DEVIL WITH BOTTLE). Další horor je za námi. **TEO**

## ČÍTY

### Čítý na Amigu

**Dojo Dan**  
Během hry zadejte WOOLAN-KICKSBUTT a hned jste nezranitelní, pomocí klávesy F9 se dostanete na konec levelu a F8 vám dokončí jednotlivé světy.

### Indiana Jones IV ACTION

Na titulním obrázku napište NIGHTSHIFT.

### Lionheart

během hry se skrčte (joystick dolů), zmáčkněte klávesu P a potom současně CTRL a HELP. Hurá, nekonečné životy.

### Superfrog

kódy pro 1.svět: 234644, 447464, 747822, 2.svět: 392822, 446364, 984448, 77444, 3.svět: 343522, 882311, 992334, 091332, 4.svět: 467464, 818234, 182394, 298383, 5.svět: 452234, 984841, 383772, 093152, 6.svět: 387211, 981122, 017632, 398112

### Desert Strike

kódy do jednotlivých misí:  
**mise 2** Scud Buster VQAHEKU  
**mise 3** Embassy city TLJTOAG  
**mise 4** Nuclear storm IEFFPEL  
Win screen KVYPHMM

### Adresy pro Freezer

#### Crazy Cars III

Počet peněz si nastavte pod adresou 152B7.

#### Eye of the Beholder 2

Zdají se vám přírůstky zkušeností moc malé? Žádný problém, upravte si je podle uvážení pod následujícími adresami:

- postava: C6703E
- postava: C67198
- postava: C672F3
- postava: C6744D
- postava: C675A7
- postava: C67701

### Zool

Pár dalších ninjů si můžete obstarat pod adresou 22B6B, přidat trochu energie vašemu hrdinovi můžete pod adresou 1EF5C, a aby pro vás pracoval i čas se dá zařídit pod adresou 14E9.

### Wing Commander

Přední ochranný štít si obnovte na adrese C4B35F a zadní na C4B351.

### Sleepwalker

Na adrese 125 se dá zvýšit počet měsíčních uličníků.

### Body Blows

Časové problémy se vyřeší pod adresou C58F0B, energie prvního hráče se reguluje pod adresou C5934D a pro druhého pod C593CD

## Čítý na PC:

### Populous 2

Level 100: HOLLAK  
Level 200: ALLOAK  
Level 300: UGWIB  
Level 400: SUFAK  
Level 500: ITABAB  
Level 600: NELLAF  
Level 700: CCEGAT  
Level 800: SIUNAT  
Level 900: ISEGAC

### Formula One Grand Prix

Jestli chcete pořádně zrychlit váš vůz, zmáčkněte klávesu T.

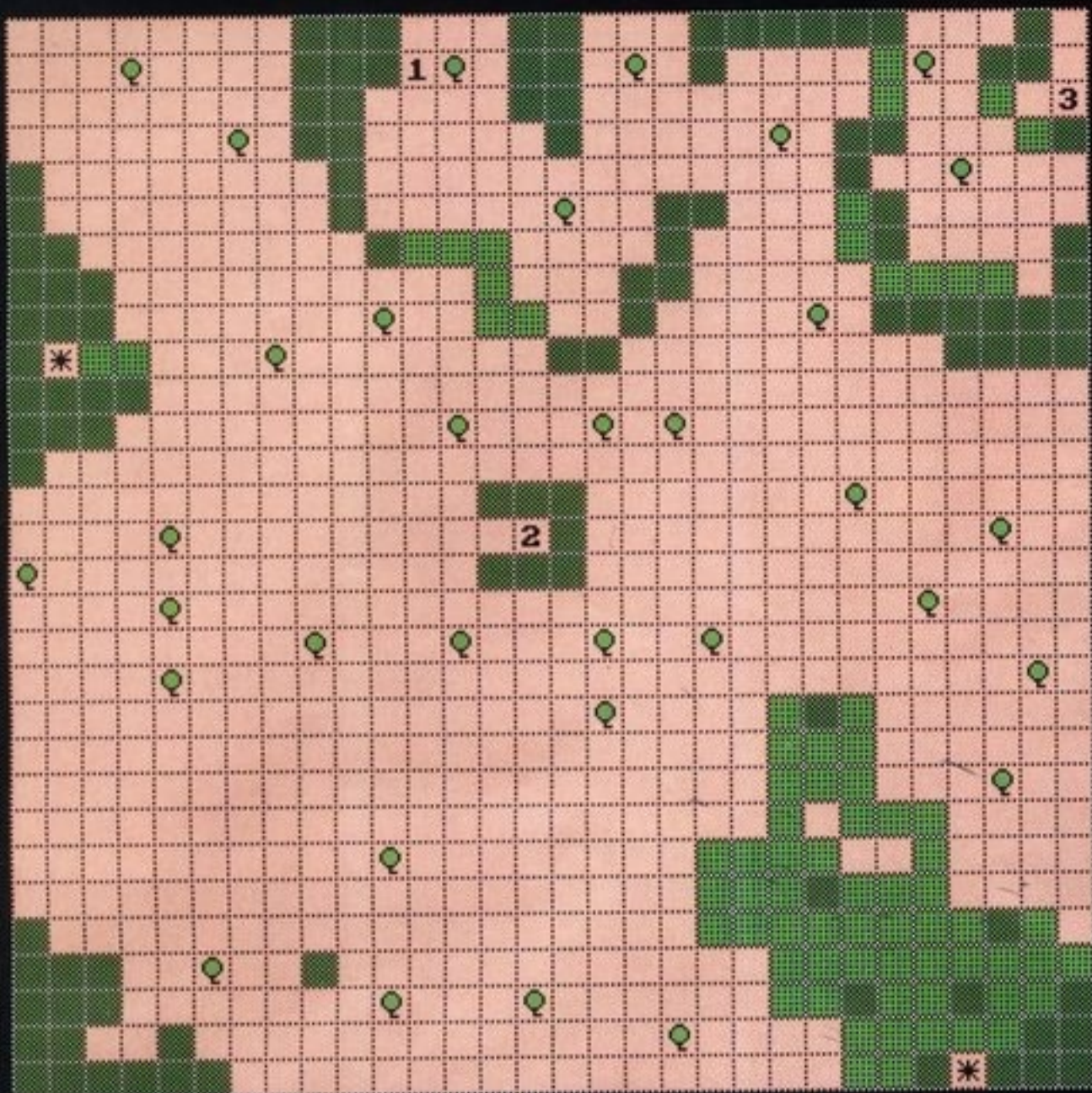
### Prophecy of the Viking Child

Level 3: NUGGETS  
Level 4: BOUNCING  
Level 5: BUSTFOOD  
Level 6: REDDWARF

Čítý do tohoto čísla připravil SSC.  
[www.oldgames.sk](http://www.oldgames.sk)














**Zvláštní čtenářská MINISOUTĚZ**  
Kolik simulátorů na Amigě využívá analogový joystick? Vyherce dostane interface, kterou právě umožní připojit PC analogový joystick ke svojí přítelkyni.  
**EXCALIBUR 18**  
**STRON SOUTĚZ**

# Level 1 - Hřbitov



1-sekera 2-nausoleum 3-cesta do lesa

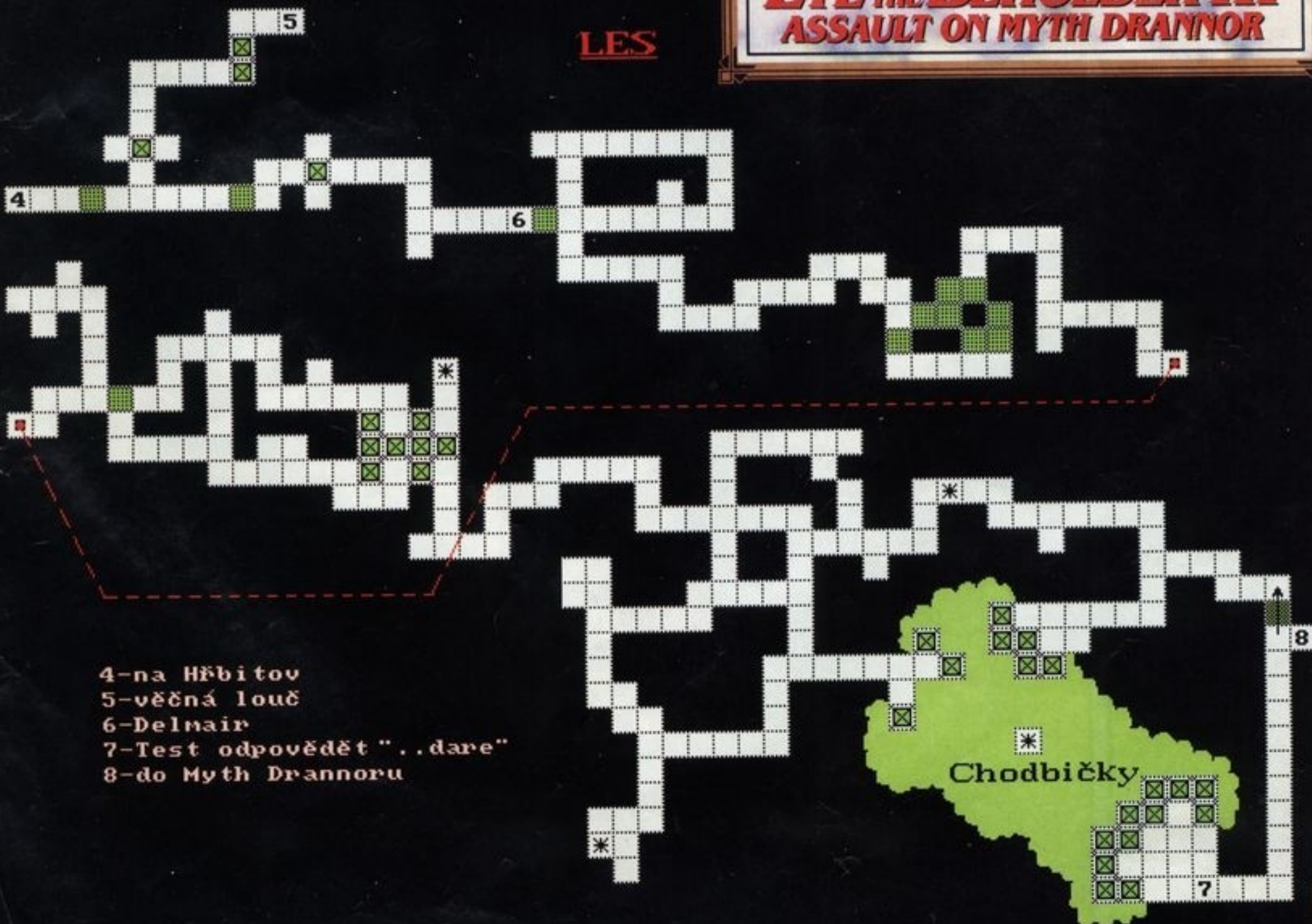
## LEGENDA

-  Schody nahoru
-  Schody dolů
-  Užitečné předměty
-  Osamělý strom
-  Teleport
-  Jakýkoliv spínač
-  Nášlapné plošinky
-  Otevřené dveře
-  Zamčené dveře
-  Mříž v zemi nebo na stropě
-  Falešná stěna nebo stěna, která se otevře
-  Les možno prosekat či propálit
-  Otočka o 180 stupňů
-  Stěna průchozí jedním směrem

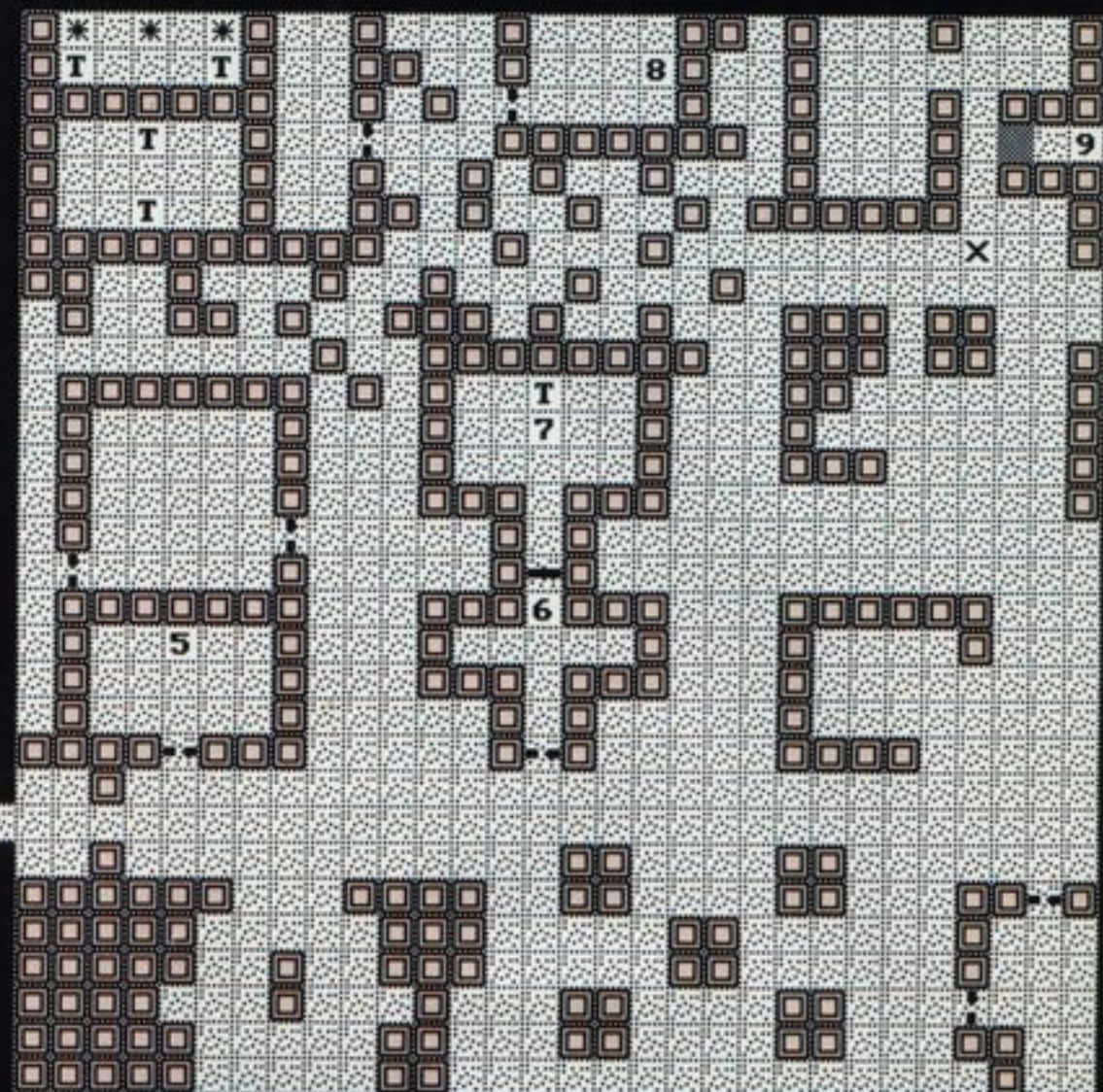
Speciální značky jsou popsány v legendách jednotlivých map

## EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR

### LES



- 4-na Hřbitov
- 5-věčná louč
- 6-Delnair
- 7-Test odpovědět "...dare"
- 8-do Myth Drannoru



## EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR

### Mausoleum level 1



Název hry: Eye of the Beholder III

Firma: SSI

Rok výroby: 1993

Typ hry: Dungeon

Na počítač: PC

Minimum: 386/40, 2 MB RAM,

20 MB HD

Doporučeno: 486/60MHz, 4 MB RAM

Obrábění: scrolání

Originalita 60 %

Zábava 74 %

Prostředí 74 %

Grafika 75 %

Režie --

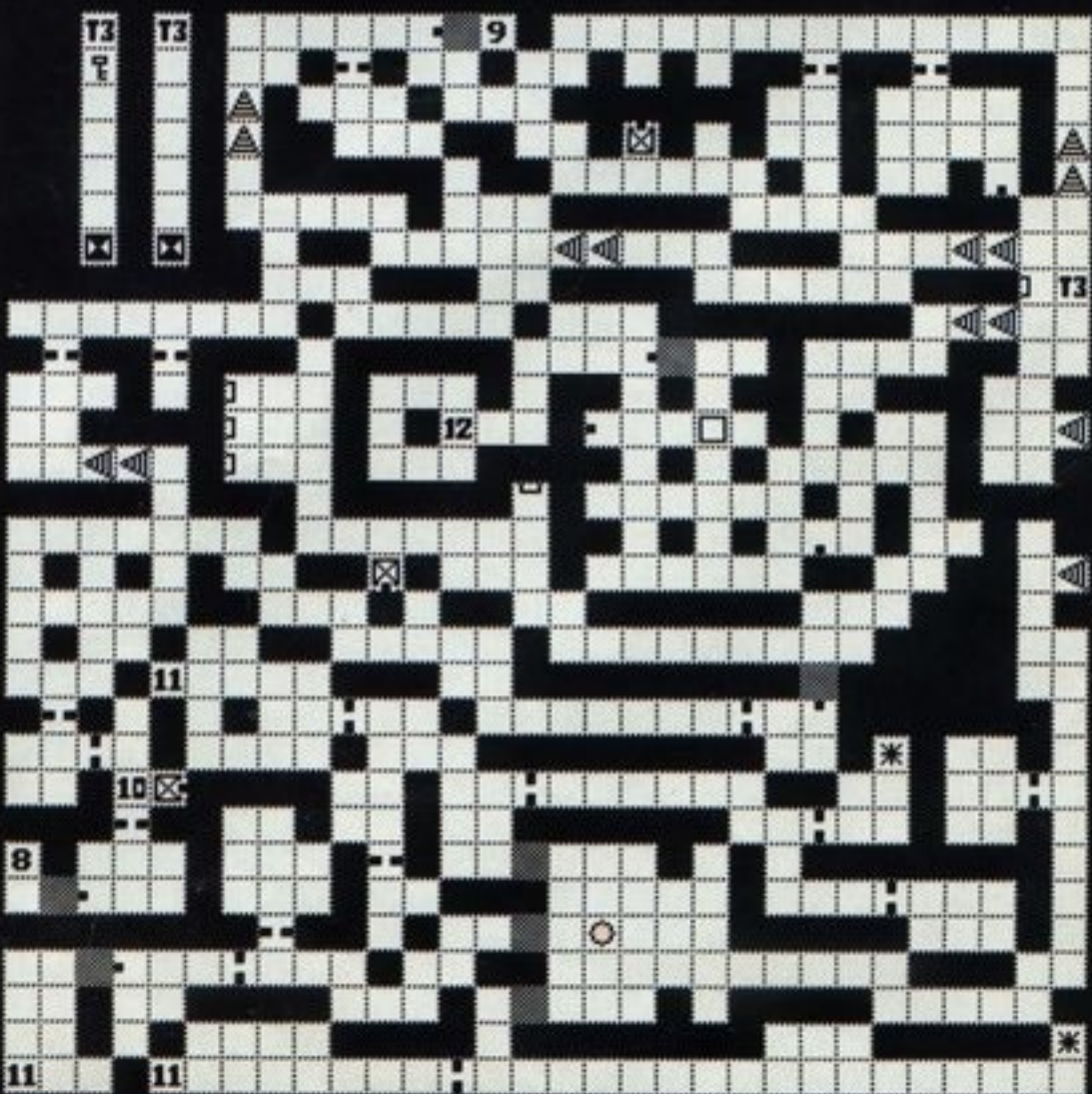
Effekty 88 %

**EXCELIBUR verzičk: 74%**

Poznámka: Jsme zvědaví na animáckou verzi.

- 1-do lesa
- 2-klerik Rex
- 3-ponocí Dispel magic zrušte pole a seberte Crystal key
- 4-do chrámu Temple of Guilds
- 5-zde leží dianant
- 6-zančeno na Cryst. key
- 7-do výklenku prvního vložte dianant, do druhého magickou hůlku na strach Wand of Fear tři výklenky s poklady poté vyberte ponocí kouzla Dispel Magic
- 8-Wand of Fear
- 9-zánek Lathander [otevře se později]

### Mausoleum level 2



- 1-na hřbitov
- 2-zatížit zleva plošinky 6.1,3 a 4
- 3-z tohoto místa jdi:  
I+ znanená přehodit pákul S,V,+,S,S,V,+,S,S,Z,Z,+,N,+,J,+,V,V,J,J,+,Z,Z,+,S,S,E,E,+,S,+,J,+,Z,S
- 4-tlačítko vypíná teleporty
- 5-5 schodiště
- 6-6 schodiště
- Přehození čtyřech červených pák dolů se otevře stěna 7
- 8-vizitka pro kapitána
- 9-rod orb
- 10-zde spadnout pro klíč
- 11-směr přeběhnutí plošinky je rozhodující
- 12-tyče
- 13-vložit orb a tři tyče, přečíst tabulku naproti sloupu a vzít Rod of Restoration

PS. zavírejte urny: ☒



## Mages Guild level 1



### EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR

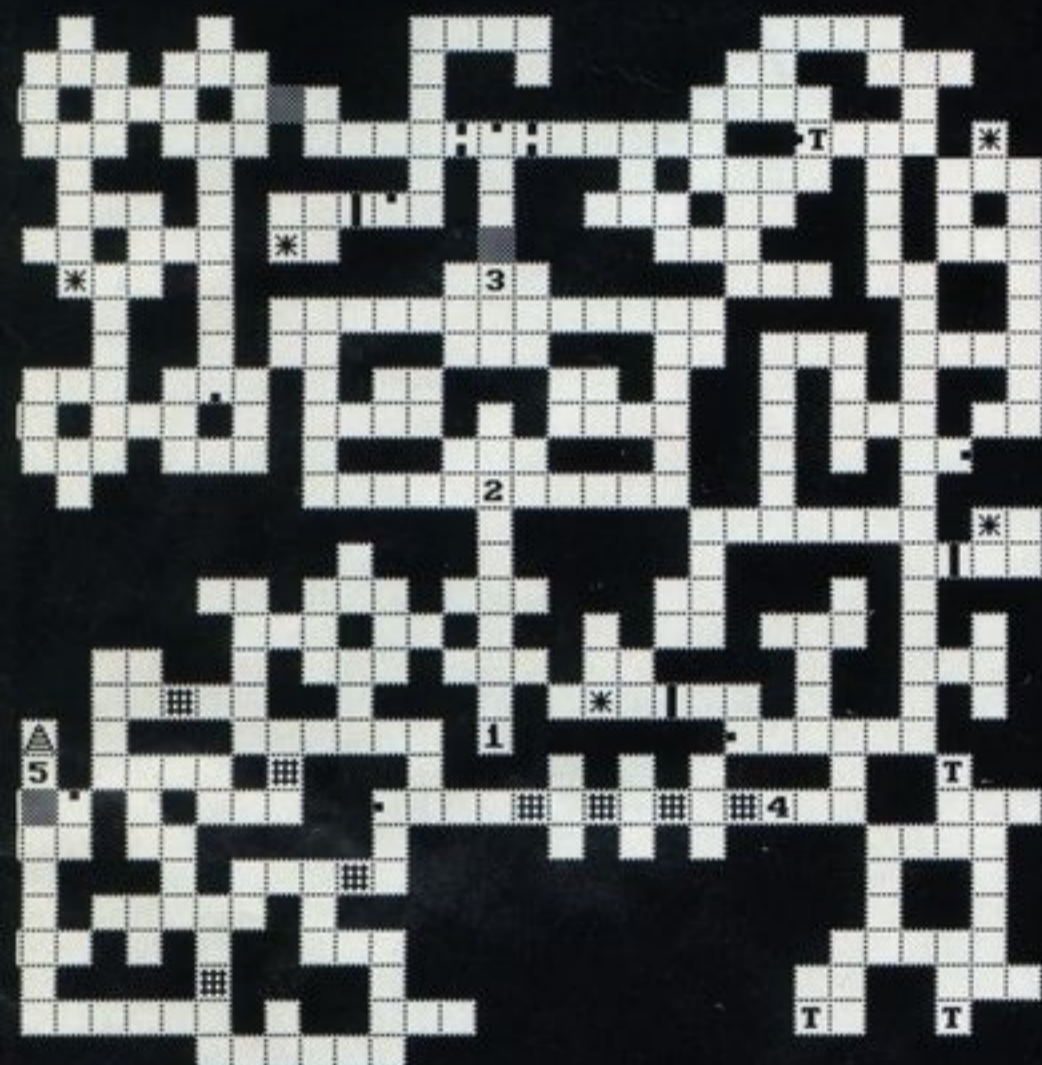
## Mages Guild level 2



- 1-do Myth Drannoru
- 2-2 schody
- 3-3 schody
- 4-Torbridanův prsten
- 5-do teleportů lezte podle nápisů na tabulkách a Telep. T6 procházejte následovně:  
Jaro - Jižní teleport  
Léto - severní teleport  
Podzim - východní teleport  
Zima - západní teleport

- 1-teleport z level 1
- 2-kouzelník Bug
- 3-vložit prsten Torbridan's ring
- 4-hodit kámen na tlačítko naproti, jakmile se k němu dostanete, opět ho přepněte zpět
- 5-do level 3

## Mages Guild level 3

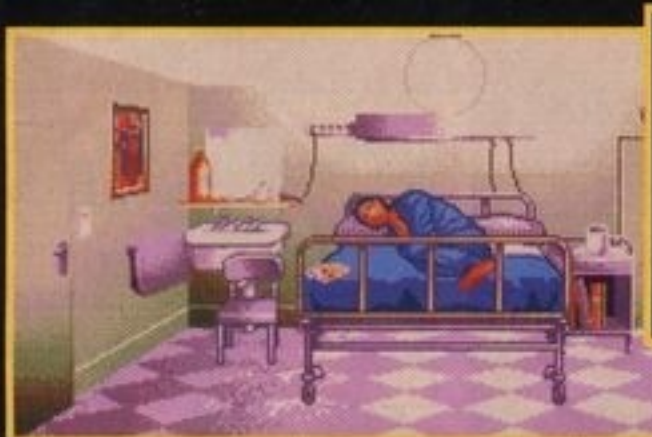


## Mages Guild level 4

## Mages Guild level 5



Liche



# KGB



**O**pravdu tuhá věc, tohle KGB. Jen tak dál. Tuto adventuru od Virgin/Cryo jsme hráli skoro půl roku, než zařvala. Byla úplně nelidsky obtížná, úžasně složitá a komplexní intriky se táhnou veškerým děním, jediný špatný pohyb a můžete si hru zahrát od začátku (nebo z pozice). Třetí úkol představoval úplná muka, dvakrát jsem přišel o pozici. Jednou mi ukradli disketu a podruhé si sestra hrála s magnetem. Hrát adventuru od začátku nebývá sice jednoduchá záležitost, ale o KGB to bohužel neplatí. Střežte proto své pozice jako oko v hlavě. První část návodu jsme vydali spolu s recenzí v jednom z minulých čísel. Jelikož je však dohrání KGB událost mimořádná, otiskujeme řešení prvních dvou úkolů znovu a přidáváme zbylé tři.

### ÚKOL 1

Jdi do kanceláře mrtvého a při prozkoumávání seber vodku, štěnicu ze sluchátka, sirky, dolary a baterie. Na sestru zabitého buď vlídný a dostaneš mikrokazetu. Jdi před dům a požádej strážného o klíček ke kabinetu. Z kabinetu vyndej noviny a malý kazeták. Prozkoumej noviny, vlož baterie a kazetu do kazetofonu a venku vrať klíček strážnému. Rychle jdi domů a promluv si se strýčkem, ze svého pokoje si vezmi další dolary a civilní oblek. Vrať se do ústředí a podej pravdivé hlášení Vovlovovi. Na otázku odpověz „Hollywood...“.

### ÚKOL 2

Jedť na místo akce a vstup do obytného bloku domovním vchodem (ne barem). V prvním patře vstup do prvních dveří vpravo a podplat barmana 30-ti dolary. Jdi na záchod a prozkoumej misu, peníze neber a vyjdi ven. Chvilí počkej a až na WC půjde mladý pankáč, vejdi za ním. Opět prozkoumej misu a spláchni drogy do toalety, určitě si je neber! Vyjdi před dům a zadním vchodem vstup do temné haly. Potmě jdi do prvního patra a škrtni první sirku (použij sirku na krabičku). Prozkoumej místnost a naleze-

ný přívěsek „Clipboard“ si vezmi. Vrať se do prvního patra obytné části domu, obleč si civilní šaty a zaklepej na dveře 7. S dívkami opatrně mluv o sexu a o sousedech, časem se dozvíš důležité informace týkající se nájemníka bytu č.5. Vyslechni nájemníky tohoto bytu a přesuň se do apartmentu č.4, kde pořádně vyzpovídej dědka. Opět do prvního patra, polož přívěsek na zem a vejdi do baru. Promluv si s párem nových návštěvníků a jdi s nimi před dům. Než tě stačí napadnout, zabij Lyonku a seber mu páčidlo. Tělo mrtvého Lyonku odtáhni a schovej do koše vpravo na ulici. Jdi vpravo od baru a páčidlem vylom druhé zamčené dveře. Projdi pokojem do obchodu s masem, rozsviť si a prohledej pult. Odblokuj jističí zařízení a vejdi do mrazírny. Prozkoumej lidská těla v pytlích, vyjdi ven a po cestě alarmovací zařízení znovu zapni. Jdi do baru na WC na velkou a ulehči si. Z haly horního patra vstup do pokoje č.6. Rozpovídej tlustocha na téma masna a staneš se jeho hostem. Pokračuj do pokoje č.8, prozkoumej skříňku a seber bílý papír. Projdi pravými dveřmi, prozkoumej pokoj a vezmi desky, ve kterých jsou ukryty fotografie. Vezmi fotoaparát ze skříně a vyfoť bílý papír z minulé místnosti. Vlez do dveří vlevo, budeš uzamčen v malém pokoji, čekáš na smrt. Prozkoumej stůl a nalezený odposlouchávač rozbij. Čekej na příchod děvčete. Vůbec s ní nemluv a nepodávej jí žádnou informaci. Až přijde američan, pomoz mu děvče vyhnat a ukaž mu rozbitý odposlouchávač. Prozkoumej bzučák nad dveřmi a až ho američan odpojí, zavolej Ritu. Řekni jí, že máš kokain a že jí ukážeš, kde je schovaný. Jakmile tě děvče pustí z pokoje, skoč na ni a po odchodu američana se schovej za dveře vpravo (door 8). Počkej, až vstoupí svaloch Verto a zaútoč na něj. Prohledej ho a seber mu revolver a modrý papír. Modrý papír vyfoť a vrať ho ležícímu Vertovi. Bílý papír vrať do skřínky, kde jsi ho našel. Jdi do vedlejší místnosti a ze šuplí-

ku pod televizí vyndej videokazety. Přehraj si je ve videu a vrať se na ústředí. Galuškinovi řekni, že máš namířeno do „Leningradu, Lagoda park, 3 in afternoon August 16“. Vezmi si kynedril, abys neblinkal ve vlaku.

### ÚKOL 3

Tento a další dva úkoly se odehrávají v Leningradě. Je to pro vás cizí město a korupce v orgánech KGB se zde rozmohla mnohem více, než kdekoliv jinde. Po úmorné cestě vlakem se vzbudíte pokoji hotelu Gostinica. Jděte do koupelny a jakmile zazvoní telefon, vyběhněte a zvedněte hovor. Vraťte se do koupelny, rozsviňte a prozkoumejte zářivku nad umyvadlem. Najdete papírek, na němž bude kódovaná zpráva, přeložte si ji podle následující tabulky, jejíž horní část tvoří jméno volajícího (Boris) a levá část je vyplněna číslem volajícího (37452). Tuhý oříšek.

	B	O	R	I	S
3	A	B	C	D	E
7	F	G	H	I	J
4	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T
2	U	V	W	X	Y

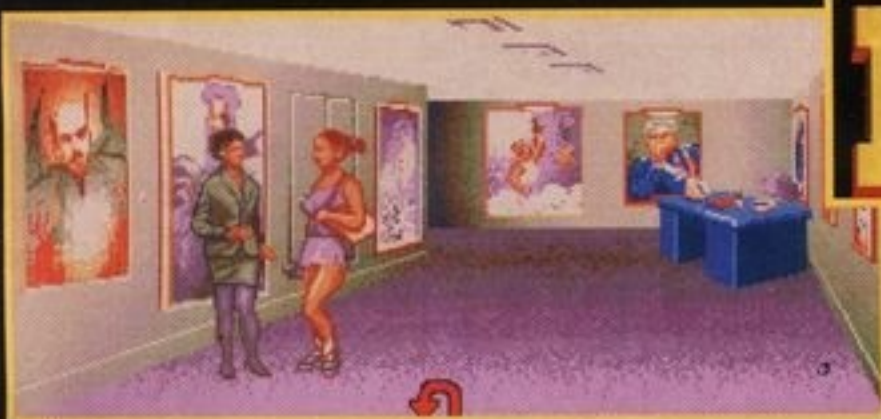
Třikrát zhasněte a rozsviňte světlo v pokoji a zavolejte číslo muže, který volal 37452. V 7 večer si s vámi dá schůzku v aleji za hotelem. Než opustíte pokoj, odložte si tajné dokumenty a sluchátka. Jděte do Departmentu 7, vejděte dovnitř (dveře jsou vpravo od vjezdu do garáže) a promluvte si se strážným u stolu. Ukažte mu ID. Napíše vám potvrzení, které ukažte strážím v přízemí i v prvním patře - těžká byrokracie. Po pokecu s šéfem Dept. 7 se jděte podívat do parku, schovejte se za strom a čekejte, až přijdou muži. Chlápka s kufříkem sledujte do metra a dále k jakémusi skladu. V momentě, kdy bude zadávat číselný kód na otevření dveří ho vyfoťte. Počkejte, až vyjde ven, běžte k číselníku a zadejte číslo, které jste vyfotili. Uvnitř prozkoumejte stůl, seberte kuřík a prohleďte si videokazetu. Vraťte j zpět do kufříku a ten položte na stůl. Projděte do kanceláře na konci skladiště a schovejte zde odposlouchávací zařízení. V místnosti předešlé položte zapnutý (!) nahrávač hovorů a vylezte do podkroví. Odblokujte okno a vraťte se skladištěm ven na ulici.

Vstupte do baru vlevo, jděte na toaletu a okénkem prolezte do zadí uličky. Počkejte, až přijede automobil, vlezte zpět do okna (občas musíte počkat, až si na toaletě někdo uleví) a jděte do prvního patra baru. Po střeších přelezte do skladiště a v zadním skladu „Back storeroom“ se schovejte za bedny. Čekejte, až přijde agent a projde okolo vás do zadní kanceláře. Čekejte dále, až vyjde ven a aniž byste si brali nahrávač hovorů, přelezte přes střechy a barem vyjděte na ulici před skladiště. Počkejte si na agenta vycházejícího ze skladu a špejujte ho metrem až k hotelu Severnaja Zvezda. Vstupte dovnitř a sledujte agenta. Uvidíte jeho schůzku s Agabenkem. Až spolu budou mluvit v recepci, proklouzněte na ulici a znovu navštívte Department 7. Chlápku u stolu opět ukažte ID a obou strážím ho ukažte také. V Agabenkově kanceláři prozkoumejte koš a seberte oharek. Rychle se vraťte ke skladišti. Barem a přes střechy vlezte do zadního skladu za bedny. Agent, který zde byl odpoledne za nějakou dobu dorazí znovu. Jakmile domluví s bossem v zadní kanceláři, popadněte kazeták a sluchátka (pokud nebudete moci vzít sluchátka, dojděte si pro ně později, budete je potřebovat!), přeběhněte přes střechy a barem se vraťte na ulici. Spěchejte k hotelu Gostinica, do uličky vlevo. Rychle zastavte nahrávání na kazetáku, zastrčte do něj sluchátka a poslechněte si všechny nahrávky ze skladiště. Celý tenhle zmatek musíte stihnout do sedmi hodin, potom přijde zahalený muž a bude vás vyslýchat. Ukažte mu ID kartu a odpovídejte na jeho otázky takto: 1)Cuban cigar.. 2)Mechulaiev and Savchenko.. 3)Yakuheev.. 4)Viktor Matsnev is.. 5)Crack.. 6)Agabekov. V 7:30 vás bude čekat majov Savinkov před vchodem do hotelu Gostinica. Jděte s ním do pokoje. Prozkoumejte mrtvého chlápka, kterého major přitáhne a o všechno ho oberte. Oblečte si ubožákových kabát a klobouk, schovejte tělo do skříně a zavolejte na tel. číslo,

které měl napsané na ruce. Odpovídejte 1)Yes 2)No 3)I found something. Zhasněte světlo, počkejte, až dorazí čmucharův kumpán a pozvěte ho do pokoje. Major ho vyřídí a zeptá se na vaše odpolední akce. Všechno mu popravdě vyklópte, odejde spokojen. Nyní se musíte zbavit mrtvoly. Halou projděte do pokoje naproti, kde spí ožralý muž. Rozsviňte světlo, seberte spáči flašku vodky a zhasněte. Vraťte se do svého pokoje, vytáhněte mrtvolu ze skříně a trochu ji polijte alkoholem z lahve. Jděte do uličky za hotelem a nabídněte ubožákům flašku. Až odejdou, odtáhněte mrtvé tělo do pokoje spícího muže a vyhodte ho z okna (myslím mrtvé tělo, spáči neradi létají). Chlápku dole v recepci si postěžujte, že nahoře kdosi ruší noční klid a jakmile odejde, ukradněte mu kolečkovou židli z recepcie. V aleji za hotelem do této židle naložte mrtvolu. S mrtvým invalidou jedte doleva a až odejde policie, hodte ho i s vozíkem do kanálu. Vraťte se do pokoje a počkejte na majora. Čistá práce. Další dobrodružství vás čeká v hotelu Severnaja Zvezda. Vydejte se tam a vstupte do baru. Promluvte si s Natašou a přesvědčte ji, aby vám představila šlapku Tamaru. Tamaře řekněte, že si její velkorysé nabídky na sexuální orgie necháte projít hlavou. V tuto dobu by měl do baru dorazit i americký agent Greenberg a paní Wallace. Promluvte si s Wallace a v recepci jí požádejte o dolary. Vraťte se do baru, popovídat si s Greenbergem. Na jeho dotěrné otázky odpovíte, že vaším nadřízeným je Savjenkov, že jste byli v Home and Sickle Street a že muže od Protopopova neznáte. Na zitřejší poledne si s ním domluvíte schůzku. Tamaře ukažte dolary, doprovodí vás na pokoj. Dejte jí prachy a dvakrát jí řekněte, že si s ní chcete jen promluvit. Zeptejte se jí, jaký jiný pokoj v tomto hotelu používá, za peníze ráda povi, že užívá také pokoj 416. Vyjedte výtahem do čtvrtého patra, podpláťte ženu dolary a vstupte do







# KGB



pokoje 416. Ze stolku seberte popelník, podívejte se do zrcadla a rozbijte ho popelníkem. V pokoji najdete fotografii, kterou si vezmete s sebou. Vraťte se do svého pokoje v hotelu Gostinica. Nahrávač hovorů přepněte na hlasovou aktivaci, odpojte sluchátka, položte je do postele a jděte spát. Ráno vás vzbudí Chapkin z Dept. 7 a odvede vás do koupelny s jasnými úmysly vás zabít. Na jeho otázku odpovězte větou obsahující slovíčko **READY**, které aktivuje zařízení vedle v pokoji. V momentě překvapení ho napadněte a seberte mu pušku i injekci. Sérum pravdy mu píchnete a provedte tuhý výslech. V 7:00 přijde Savjenkov s mnoha otázkami. Vyspěte se a seběhněte do aleje za hotelem. Počkejte, až se objeví pobuda a zeptejte se ho na noviny Pravda. Dejte mu za ně kameru. Přečtete si je, jděte před hotel a počkejte, až zazvoní telefon v budce.

Zvedněte sluchátko, řekněte Cut Throat a promluve si s mužem. Před polednem jděte do Lagoda parku. Ve dvanáct dorazí k lavičce Greenberg, což ukončí tuto pekelnou misi.

**ÚKOL 4**  
Celá tato kapitola se odehrává na lodi a je poměrně jednoduchá. Skočte do vody a vylezte na palubu lodi. Schovete se za krabice s rybami. Kapitán se přijde podívat, co se děje a opět odejde. Sejděte dolů a radiopokojem projděte do ložnice. Z pravé postele seberte všechny věci, zpět na palubu a hodte flašku do vody po levé straně lodi. Přeběhněte na druhý konec lodi, sejděte dolů do strojovny a zalezte do skříně. Počkejte, až přijde a usne mechanik (trvá to dlouho, mívá společnost). Použijte pásek na motor a opět zalezte do skříně do 21:30. V tomto momentě přeběhněte zpět na příď, za bedny s rybami. Až se

hlouček rozejde, sejděte dolů do radiomístnosti a poslouchejte za dveřmi. Jakmile půjde první člověk ke dveřím, rychle nahoru za bedny. Až všechno utichne, sejděte do strojovny a mlatte kapitána do půl osmé ráno. Potom se skočte ochladit do vody.

**ÚKOL 5**  
Jděte číhat před Dept. 7. V 8:15 dorazí Agabekov, kterého musíte sledovat taxikem až před budovu sanatoria. Vstupte dovnitř, ukažte strážím průkaz a u ředitele se vydávej-

te za kolegu Agabekova. Vypptejte se ho na různé věci a z haly pak škrze druhé dveře zleva projděte do místnosti s křeslem. Promluve si s doktorem na téma „Proč má mrkev barvu sedmnáct“, apod a pravými dveřmi vstupte do jeho kanceláře. Zde doktorovi řekni, že nejsi Agabekovým spolupracovníkem. Jeho pokus o útěk zastav stisknutím tlačítka při pravé hraně stolu. Doktor bude nyní zamčen v zeleném pokoji. Počkejte, až se pořádně potrápí a nebude moci dýchat, potom s ním promluve přes mikrofon. Zeptejte se na sestru Sanajewa, na Protopopova, na Agabekova a na pacienty. Vlezte do skříně vpravo, kde potkáte vizi svého otce, poté doktora tlačítkem na stole pusťte. Projděte okolo křesla do pokoje 3 a pacientovi řekněte „Saliva“. Po jeho zpovědi se vraťte do hotelu Gostinica a jeďte na adresu od informanta - do Gorkého ulice.

Vejděte do domu a Greenberga se zeptejte na Memorys bible a Motherland. Dá vám záložku s adresou jakési galerie. Vstupte dovnitř a otářejte tak dlouho, až manažerka odejde dozadu. Poté se schovete do skříně. Jakmile dámy opustí galerii, přepněte vypínač u levého obrazu. Jděte do zadní části galerie, seberte soše meč, ze stolu vezměte otvírač dopisů a zasuňte ho do hrudi sochy. Vlezte do tajné místnosti a počkejte na Savchenka s Vovlovem. Nastane úžasný zmatek a přesun charakterů. Až se všichni postřelí, seberte pistoli a zastřelte Vovlova. KGB je minulostí. Gratulace za moc nestojí a v hlavě vám zůstane pouze obrovský zmatek. Já jsem ze závěrečné zápletky pochopil pouze ideu dvojníka Gorbačova. Kdo za čím stál a kdo co koordinoval jsem jaksí nevyrozuměl, ach jo.

Název hry: **KGB**  
Firma: **Virgin/Cryo**  
Rok výroby: **1992**  
Typ hry: **adventure**  
Na počítač: **PC, Amiga**  
Minimum: **386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD**  
Doporučeno: **386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster**

Obtížnost: **vysoká**  
Originalita **80** xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  
Zábava **71** xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  
Prostředí **82** xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  
Grafika **75** xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  
Hudba **76** xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  
Efekty **--**

**EXCALIBUR verdikt: 75%**

Poznámka: **Zdravíme vlka...**



**M**artin Luža z Valaské neboli BRL soft nám poslal vysvětlení všech povolání Lemmíků z báječné hry Lemmings II od Psygnosis. Doufáme, že jsme text přepsali a přeložili správně.

**JUMPER** - přeskočit menší propast či díru je pro něj hračkou..  
**RUNNER** - ... a ještě lepší je to s rozběhem  
**FILLER** - vylijte tekutinu, která pronikne i do maličkých zákoutí a ztvrdne  
**BALLONER** - nad lemem se rozvine balón a začne stoupat kolmo nahoru. Dobré je použít vrtulí, kterou si můžete v průběhu hry zapnout ikonou s vrtulkou. Držením levého tlačítka pak vyvoláte vítr.  
**ARCHER** - střelec, který pomocí luku a šipy dokáže sestřelit např. balón  
**ATTRACTOR** - ne, nejedná se o traktoristu, ale o pouličního muzi-

kanta, který zadrží skupinu lemů podobně jako bloker  
**BOMBER** - dynamiták jako v Lemmings I, ale tenhle výbuch přezíje  
**SCOOPER** - kope šikmo dolů  
**HOPPER** - neustále skáče, skáče, skáče..  
**SKATER** - bluslič, na ledě nemá žádné problémy  
**KAYKER** - vodu přejeđe na člunu  
**SWIMMER** - ti chudší musí přeplavat  
**ROLLER** - z radosti dělá samé kotrmelce a nezastaví ho ani kopec  
**MAGIC CARPET** - s klidem angličana vytáhne koberec a odletí  
**CLUB BASHER** - razí cestu ve vodorovném směru  
**THROWER** - hází koule (ha, ha - Andrew)  
**DIGGER** - hrabe kolmo jako v Lem I  
**CLIMBER** - leze po stěnách jako v Lem I  
**BUILDER** - staví schody jako v Lem I  
**BASHER** - kope rovně jako v Lem I

## Lemmings II

### POPISY POVOLÁNÍ

**MINER** - kope kolmo dolů jako v Lem I  
**LOATER** - při pádu otevře padák jako v Lem I  
**LASER BLASTER** - dokáže vypalovat díry kolmo vzhůru  
**EXPLODER** - jako bomber, ale sebevrah  
**MAGNO BOOTS** - chodit hlavou dolů pro něj není žádný problém  
**BAZOOKER** - něco na způsob pancéřové pěsti, apod.  
**SPEARER** - kopiník. Když přesně míříte, můžete si vytvořit malý chodníček.  
**FENCER** - se svým mečkem si razí cestu rovně asi s 5% stoupáním  
**STOMPER** - produpává se skrz půdu  
**SKIER** - lyžar první třídy, pozor na

skokánky  
**STACKER** - staví zeď kolmo vzhůru  
**POLE VAULTER** - lem, který dokáže skákat o tyči  
**MORTAR** - raketometčík. Jeho náboje dopadají mírným obloukem.  
**PLATFORMER** - velmi užitečný lem, dokáže postavit most přes propast  
**DIVER** - nádherně skáče do vody a potápí se  
**FLAMETHROWER** - propaluje plamenometem cestu vodorovným směrem  
**SUPER LEM** - rychle létající superman. Létá, držíte-li stisknuté levé tlačítko myši.  
**SURFER** - dobrý na vodu, dokud nepřestane vát vítr

**PLANTER** - rozsype semena plodící keřky, po kterých můžete lézt  
**PARACHUTE** - prostě parašutista  
**SLIDER** - slézá dolů po kolmých stěnách  
**ROCK CLIMER** - o třídu lepší horolezec nežli CLIMBER  
**JET PACK** - poháněn vaší vrtulí může doletět pěkně daleko, ale bacha na benzín  
**STICKER** - ovládá ručkování po stropu  
**HANGER** - zachytává se kotvíčkami  
**TWISTER** - roztočí se jako káča a poháněn vrtulí provrtá chodbičky ve všech směrech  
**SAND POURER** - rozsype písek do tvaru pyramidy  
**GLUE POURER** - jako FILLER, ale vylijte lepidlo  
**ICAR WINGS** - potomci Ikaru s velkými křídly...  
**HANG GLIDER** - jeho koničkem je rogalo, které perfek-

# AMIGA info

autorizovaný dealer firem  
Commodore a GVP

### Objednávky a informace:

AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha  
tel. 02/253708, 256201, 254227

Ceny jsou uvedeny v Kč s daní.  
Zboží zasiláme i na dobírku.

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

## U nás vždy zaručeně nejlepší ceny!

A500, A600, A600HD30, A1200, color stereo monitor

### Literatura pro Amigu:

Assembler 68000	165,-
GFA Basic	250,-
Maxiplan	95,-
Amiga Basic (disketa)	99,-
Superbase (disketa)	99,-
Uživ. přír. pro A1200	v tisku

### Doplňky pro Amigu:

Externí floppy	2.950,-
1 MB pro A600	2.950,-
1 - 9MB pro A1200	6.990,-
skleněný filtr	990,-
HD řadič AlfaPower	5.450,-
Scart kabel	390,-

### Software:

99% - software zajišťující kompatibilitu A1200 s A500	69,-
Soundmaster - hudební programy Octamed, Sonic Arranger	99,-
Soundmaster moduly - sada modulů k hudebním programům	199,-
DTP Cliparts I - sada více jak 4000 obrázků pro DTP	250,-
DTP Cliparts II - dalších asi 4000 Clipartů	250,-

### Shareware - hry pro Amigu

Game Set 1+2 - Xmas Lemmings, Doctor Who, Croak	99,-
Game Set 3+4 - Humans, Tykkipeli, Minen, Greed	99,-
Game Set 5+6 - Cybernetix, Microbes, Quick Money	99,-
Game Set 7+8 - Amiga Maze, Bubbles, Card Games	99,-

### Harddisky pro Amigu

A1200: 80 MB - 1.07 GB	8407,- až 55800,-
A600: 40 MB - 260 MB	od 6700,-

A500, A500+: ceny jako u A1200 + cena řadiče Alfa Power

### SUPER PC ZA SUPER CENY

Shareware - hry pro PC na 5,25", také na 3,5"

Game Superet - Wolfenstein3D, Bananoid, Corncob3D	490,-
Game mimiset - Aldo, Elfland, Tzero, Star fire	99,-
Game miniset II, III - Lady love, Scorched Earth	149,-
Game miniset IV - Chess, Felix, Over, Solar	99,-

Windows game miniset, PC DOS Utility, PC Cliparts, Antivir, atd.



# Cenový HIT !!!

## Kupuj Commodore AMIGA

Ano, objednávám si závazně u Fy JAVOSOFT

... kus AMIGA 600, 1MB RAM	9499,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 40MB	14899,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 80MB	17799,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 120MB	18899,- Kč
... kus AMIGA 600, HD 170MB	19799,- Kč
... kus AMIGA 1200, 2MB RAM	16999,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 40MB	22399,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 80MB	25299,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 120MB	26399,- Kč
... kus AMIGA 1200, HD 170MB	27299,- Kč
... 512KB + hod. pro A500	989,- Kč
... 1MB RAM pro A500	1489,- Kč
... 1MB + hod. A600	2189,- Kč

Všechny ceny jsou včetně poštovného a balného! Ceny jsou garantovány po dobu 21 dnů od zveřejnění! Jedná se o reklamní kampaň Fy JAVOSOFT pro rozšíření značky Commodore Amiga v ČR a SR.

JAVOSOFT na základě dotazů svých dodavatelů provádí statistický průzkum uživatelů a obchodníků s počítači Commodore AMIGA. OZVĚTE SE !!! Získané údaje budou nabídnuty k volné distribuci. Programátoři & Hardweráři máte zajímavé nápady? Volejte, pište, faxujte, zašlete vaše navštívenky! Fa JAVOSOFT může Vaším námětům zajistit profesionální výrobu a distribuci po celé republice!

## POPTÁVKY PRODEJců VÍTÁNY



# JAVOSOFT

Hardware & Software & Servis

DKLJ, Dlouhá 46  
Havířov - Bludovice  
736 01

Tel: 069/6411277, FAX: 06994/229505

## ZX magazín

Specializovaný časopis pro majitele počítačů  
Didaktik / ZX Spectrum. Žádejte v PNS  
a v prodejnách s výpočetní technikou.  
Předplatné: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.

# EXCALIBUR+

PŘEDPLAŤ SI MNE!

## NOVINKA ROKU 1993

# Muzeum mrtvol

### PŮVODNÍ ČESKÁ HRA PRO PC AT

Detektiv John Riggar objasňuje záhadu  
tajemného domu, kde se odehrávají hrůzné vraždy.

Min. konfigurace: PC AT a VGA, 256k RAM, HDD 2 MB.

Hru lze objednat na disketě 5,25" nebo 3,5". Zasiláme na dobírku do 5 dnů po objednání.

**VŠICHNI, KTEŘÍ SI TUTO HRU OBJEDNAJÍ, BUDOU ZAŘAZENI DO SLOVÁNÍ O HODNOTNÉ CENY!!!**

**1. CENA: Zvuková karta SOUND GALAXY BX II.**  
Dále je připraveno DALŠÍCH 19 pěkných cen!

CENA: 129 Kč (5,25") nebo 139 Kč (3,5").

Objednávku stačí poslat třeba na korespondenčním lístku na adresu:  
COMPUTER EXPERTS, E. BENEŠE 15, SVITAVY 568 02

TEL./FAX (0461) 236 00

www.oldgames.sk

LOG ON....  
LOAD BIOS V.7.2.....  
INSTALL COMPLETE

PROJECT: GAME CENTRUM  
RUN

Takže co je nového? Většina z vás, a nutno přiznat že i z nás, by v tuhle chvíli nejráději slyšela, že projekt GAME CENTRA je doveden do úspěšného konce. Všichni by rádi věděli, kde GAME CENTRUM funguje a kolik stojí vstup.

Zatím nevíme. Přesto vám ale již můžeme poskytnout jisté informace a odpovědět na několik otázek, které se častěji vyskytují ve vašich dopisech.

Pokud jde o hardware, předpoklad se ustálil na osmi počítačích AMIGA 1200 s turbokartami a menšími harddisky (cca 80 MB) plus centrální AMIGA 2000 v sestavě s harddiskem.

Ovládací prvky bude pravděpodobně tvořit joystick (proslychá se, že půjde o jeden z „nerušitelných“ joysticků, no uvidíme, takových už tady bylo i na Atari trackball).

Dějová linie první hry bude zhruba takováto: svět v GAME CENTRU se bude skládat z jednoho hlavního světa, kde nalezneme stroměčky, domečky, říčky atd. (podobně jako např. ve hře ISHAR) a samozřejmě již klasické instituce jako hospody, školy, obchody. Tady se budou moci hráči vyvíjet, vybatvit na cestu a uzavírat nejrůznější společenství. Z tohoto hlavního světa bude vycházet několik cest do dílčích světů

(pracovně nazývaných SUB-QUESTy), kde hráč získá něco, co mu pomůže k dokončení celého dobrodružství. Vítězem se stane ten, kdo projde několik z těchto SUB-QUESTŮ a splní všechny podmínky k vítězství. Postavy budou zřejmě klasickými a známými fantasy-herdiny. Hráč bude mít možnost výběru z těchto postav: BOJOVNÍK, KOUZELNÍK, MENTANT, ALCHEMISTA a ZLOUML. K dokončení některých úkolů bude nezbytná spolupráce několika postav, jiné úkoly bude muset plnit každý sám. Rozhodne si tady každý Dračista přijde na své.

Jak jsme vás informovali již minule, 3.5.1993 se uskutečnilo setkání programátorů a scenáristů. Podařilo se vytvořit velice schopný tým, který se pustil do nelehkého úkolu realizace tohoto projektu. Zatím byl vytvořen základní herní systém a systém komunikace po síti. Vše je, jak se zatím zdá, na nejlepší cestě ke zdárnému konci, který je však ještě opravdu daleko.

Zatím vám bohužel nemůžeme poskytnout obrazový materiál, ale po prázdninách už pravděpodobně uvidíme i první obrázky. Mimochodem, jednou z myšlenek je i vytvoření DEMO-programu, který by fungoval i na „obyčejných“ počítačích AMIGA a byl k dispozici všem zájemcům. No, uvidíme. Zatím držíme palce všem, kteří se na projektu GAME CENTRUM podílejí a těšíme se na poprázdninové výsledky.

Váš Redakce a A-B-Comp a.s.

GAME TERMINATED  
LOG OFF...

## 4. kolo čtenářské soutěže - 1. cena multimediální zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

### Vážení čtenáři,

dnes jsme tady s dalším zadáním dalšího kola naší soutěže. V minulém čísle jsme slibovali, že vyhodnocování předchozího kola bude probíhat vždy v čísle následujícím. Rozhodli jsme se však, že s vylosováním odpovědí na 3. a 4. kolo soutěže počkáme do dalšího čísla. Nemusíte se tedy bát, že vaše odpovědi nepřijdou včas.

Jako obvykle zahájíme **krátkým shrnutím pravidel**. Tentokrát zadáváme čtvrtou sérii soutěžních otázek z celkového počtu deseti kol. Odpovíte-li správně na naše dnešní soutěžní otázky a zašlete nám dopis či raději korespondenční lístek s kuponem na této stránce, máte možnost být zařazení do slosování, které se uskuteční koncem srpna. V každém z deseti kol losujeme deset výherců postupujících do závěrečného prosincového slosování o multimediální zařízení AMIGA CDTV. První z těchto deseti vylosovovaných obdrží navíc **nejrůznější propagační materiály, diskety a joysticky**, které poskytuje firma A-B-Comp a.s. První výherci jsou již známí a odměněni a vy máte stále možnost vyhrát. Kdo je jednou zařazen na seznamu deseti postupujících, je pochopitelně vyloučen z účasti na dalších kolech a postupuje rovnou do finále, které se uskuteční koncem roku. A nyní další otázky:

Tyto hry se v mnohém liší, a přesto mají něco společného. Jakmile přijдете na to, co že tyto hry mají vlastně společného, nebude pro vás problém najít jednu hru, která do následující řady logicky nepatří. Napište nám jméno této hry: GHOSTBUSTERS, GHOSTBUSTERS 2, ROBOCOP, ROBOCOP 2, INDIANA JONES, INDIANA JONES 2, INDIANA JONES 3, INDIANA JONES 4, ALIEN, ALIENS, ALIEN3, TERMINATOR, TERMINATOR 2.

31 tentokrát dostanete tři možnosti výběru, a naše slovo, že se nebude opakovat chyták ze 16. čísla. Takže, pod kterou ze tří možností se skrývá odpověď na následující otázku: Softwarová firma DYNAMIX je u nás celkem dobře známa svými počítačovými hrami a letovými simulátory (RED BARON, A-10 TANK KILLER). Tato firma má ve svém názvu jistý podtitul. Jak zní tento podtitul?

- a) Part of the Microprose family
- b) Part of Your family
- c) Part of the Sierra family

Tak to by bylo protestokrát všechno, těšíme se na vaše odpovědi a doufáme, že i vy se těšíte na AMIGA CDTV, které čeká možná právě na vás. Nashledanou v záři se těší Vaše redakce a

### Výherci

z Excaliburu č. 17:

(3. kolo)

1. Bronislav Prosecký, N. Město na Moravě (výherce joysticku)
2. Jan Paručka, Praha 2
3. Martin Čapek, Praha 10
4. Erlebach Jiří, Dobruška
6. Fran. Bujnoch, Oldřichovice
7. David Holoubek, Havlíčkův Brod
8. Filip Urban, Stochov
9. Vítek Čermák, Praha



EXCALIBUR 17  
A-B-Comp  
SOUTĚŽ

# RPG games

Tato rubrika je určena všem, kdož propadli kouzlu fantasy her v hlavní roli (role playing games, dále již jen RPG). Zde vás budeme postupně seznamovat s tím, co bylo na tomto poli vytvořeno. Budeme se zde věnovat herním produktům firem jako SSI, Sir-Tech, Origin, Silmarils a dalším. Budeme otiskovat návody, recenze a rady pro ty, jež je potřebují.

V tomto čísle se budeme věnovat převážně fy Strategic Simulations Inc. Ta je známa především svou trilogií Eye of the Beholder (ve spolupráci s týmem Westwood association) a ságami Forgotten Realms, Dragon Lance a spoustou dalších, do nichž patří hry jako je Pools of Darkness, Treasure of the Savage Frontier, Dark Queen of Krynn atd. (ve spolupráci s firmou Micromagic).

Mezi hráči si SSI získala oblibu především proto, že ve svých „dungeonech“ využívá pravidel stolních her Dungeons and Dragons a Advanced Dungeons and Dragons (fy TSR) oblíbených po celém světě (u nás vznikl podobný systém pojmenovaný Dračí Doupě).

Není asi nutné představovat vynikající trilogii Eye of the Beholder. Méně známé jsou spíše hry vytvořené ve spolupráci s týmem Micromagic jako jsou: Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn a mnoho dalších.

Tyto hry se již na první pohled výrazně liší od standardních RPG (jako Black Crypt, Dungeon Master atd.). Neodehrávají se totiž jen v temných kobkách, v nekonečných a smrtících labyrintech, ale ocitáte se i ve volné přírodě, v ruinách starobylých měst, v korálových podmořských říších, zkrátka prostředí připravené programátory je neobyčejně pestré. V těchto hrách není úkolem probít se k finální nestvůře a zničit ji, ale pomáhat utlačovaným obyvatelům zapomenutých říší, hledat dávno ztracené poklady, znovuobjevovat zmizelé kontinenty a potírat zlo na každém kroku. Každá hra má svůj unikátní příběh, jehož součástí se stáváte.

Zcela specifické je vlastní ovládání hry a systém boje: v případě konfliktu vidíte celé území souboje v pseudo 3D grafice, přičemž po kolech ovládáte pohyby a rozmístění jednotlivých postav vaší družiny, máte kdykoliv možnost utéci z boje třeba jen s jedinou postavou, máte prostě mnoho alternativ, jak vyřešit vzniklou situaci.

Nebudeme se zde zabývat každou z výše uvedených her, z nedostatku prostoru, ale zaručujeme vám, že jste-li RPG fandy, nebudete se při jejich hraní nudit.

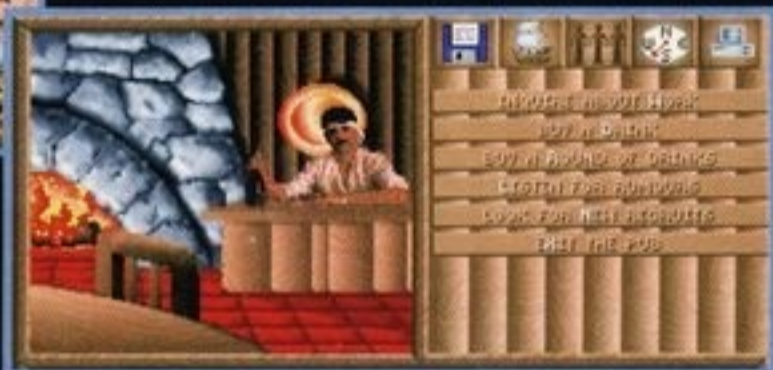
Po mnoha letech tvorby firma SSI připravila pro příznivce svých her opravdové překvapení. Tím je editor FORGOTTEN REALMS - UNLIMITED ADVENTURES. Tímto firma SSI vkládá do rukou právě vám výsledky své mnohaleté práce. Veškeré rutiny (grafika, zvuky), jež byly použity při tvorbě jejich předešlých produktů, máte nyní k dispozici.

Vše je uspořádáno v jednoduchém editor, jež vám umožní vytvořit vlastní dobrodružství, jak za použití zabudované grafiky, tak vlastní importované. Můžete tak pro sebe a své přátele vytvářet stále nová a nová vlastní dobrodružství. Přejeme vám hodně úspěchů a spoustu zábavy u tohoto vrcholného produktu fy Strategic Simulations Inc. Annoyed.

Hodnocení UNLIMITED ADVENTURES EDITORU není na místě a to z důvodu zcela prozaického: nejedná se o hru...



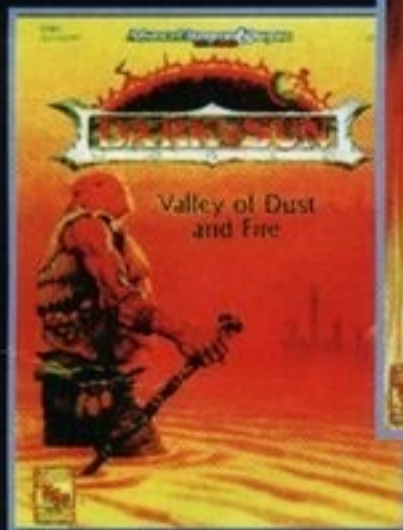
Sága Spelljammer a její úvodní část Pirates of Realmspace (což volně přeloženo znamená Piráti vesmíru) nás zavádí na palubu magické vesmírné lodi do tajemných hlubin kosmu. Zcela nové jsou souboje vesmírných lodí a la Wing Commander. Přesto se nejedná o science fiction, je to čistá fantasy.



NAME	AC	HP
TRAITOR	-13	195
TJRAON	-12	174
DJANA	-12	140
SOMPA IL	-10	130
TENUVJEL	-8	81
SINNA IN	-12	184

0.5 N 07:39 SEARCH  
ELMINSTER LEADS YOU TO THE GATE.  
FAREWELL...

Klasickým představitelem tvorby SSI je hra Pools of Darkness z níž jsou následující obrázky. Odborníci z našeho týmu RPG soudí, že se jedná o jednu z nejlepších her v hlavní roli.



Vy, kdož nosíte po kapsách šestí - nebo desetistěnné kostky, vězte, že právě vám je určen editor Unlimited Adventures of firmy SSI. Při relativně jednoduchém ovládání můžete dosáhnout velmi uspokojivých výsledků.



Toto jsou obrázky z prvního dílu zcela nové ságy DARK SUN SHATTERED LANDS. Revoluční provedení grafiky slibuje pěknou podívanou a samotný příběh se zdá být nejoriginálnější z dosavadní produkce SSI.

rován druhým mikroprocesorem s 5 RAM pro video a 64 bitů RAM pro Super Nintendo mikroprocesory zpracovávají 16-bitová data ze všech svých pro herní výpočty, video a audio. V a audio paměti SEGA naproti tomu využívají jen 8bitových dat pro v



Ken Humphries



Georg "Beholder" Mac Donald

# NINTENDO

N etrvalo to ani tak dlouho a už je to tady. Další z automatových gigantů se, bohužel poněkud opožděně, ale o to s větší razancí, objevuje i na našem trhu. Vedle u nás již trochu zavedených výrobků se tedy setkáváme i s výrobky další firmy, zabývající se oblastí úzce související s našim časopisem. #Panem et circensibus# (=Chléb a hry), bylo heslo starých Římanů a je částečně i našim heslem, protože pro většinu z nás jsou hry takřka „denním chlebem“. Každá firma zabývající se počítačovými hrami je tedy předmětem i našeho zájmu a na tomto místě se tedy tentokrát zaměříme právě na výrobky firmy NINTENDO. Tentokrát to ale bude o něco těžší, protože jen málokdo z vás výrobky této firmy zná. Až do nedávna, kdy se tohoto úkolu zhostila firma MPM, neměla totiž japonská firma NINTENDO na našem trhu zastoupení. Majitelé těchto výrobků se tak rekrutovali především z návštěvníků západních států, kde jsou Nintendo velice rozšířené, a kde byla také jediná možnost jejich nákupu. Všechno je dnes ale jinak a tak si každý z nás již může koupit jakýkoli výrobek firmy NINTENDO přímo v naší zemi. Na stránkách našeho časopisu se budeme tedy již pravidelně setkávat s výrobky této firmy, budeme si povídat o automatech NINTENDO a budeme se těšit na vaše dopisy týkající se těchto strojů. Než ale začneme s popisem jednotlivých herních přístrojů a podíváme se na první hry, mrkneme se

na firmu NINTENDO trochu blíže. Tato firma vznikla již více než před sto lety (v roce 1889) v japonském Kjotu, kdy pochopitelně nevyroběla videoautomaty, ale obrázkové hrací karty. S výrobou elektronických her započalo NINTENDO až počátkem 70.let (LCD hry, TRICOTRONIC hry). Dnes je NINTENDO největší světový výrobce videoher a patří k nejúspěšnějším japonským firmám. Je zajímavé, že vedoucí hospodářský časopis Japonska, Nihon Keizei Shimbun (piš jak slyšíš! - Red.), uvedl dvakrát po sobě NINTENDO jako nejúspěšnější na burze zaznamenávaný podnik ostrovní říše - ještě před hospodářským obrem Toyotou. V současnosti jsou na trhu tři základní automaty NINTENDO; přenosný černobílý GAME BOY, osmibitový NES a konečně šestnáctibitový SNES. Není bez zajímavosti podívat se na výsledky studie zabývající se podílem jednotlivých hracích automatů mezi hráči v sousedním Rakousku:

## GAME BOY

- je ve 12% všech rakouských domácností.
- s tímto přístrojem si hrají z 50% dospělí a z 50% děti a mládež!
- 56% hráčů je mužského a 44% ženského

pohlaví  
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)  
- je v 8% rakouských domácností  
- 49% hráčů je v rozmezí od 6 do 11 let  
- 32% hráčů je ve věku od 12 do 17 let  
- 19% hráčů je starší než 18 let

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES)

- je na trhu teprve od začátku roku 1992, přesto je dnes na trhu okolo 60 titulů softwarových novinek, přičemž každý měsíc přibývá 4 - 6 nových titulů!
- 26% hráčů je v rozmezí od 6 do 11 let
- 31% hráčů je ve věku od 12 do 17 let
- 37% hráčů je starší než 18 let
- u 6% hráčů je kategorie neznámá pravděpodobně neustálým hraním zapomněli na okolní svět i na svůj věk - Red.)

Ještě než se pustíme do popisu jednotlivých přístrojů, dovolte mi ve stručnosti zopakovat několik z mých úvah, uvedených v 16. čísle EXCALIBURU. Tyto úvahy se týkaly problému videoher versus domácí počítače. Ještě stále jsem (a nejenom já) přesvědčen o tom, že stojí

za to zvážit, proč si vůbec člověk JAKÝKOLI přístroj kupuje. Doporučuji rozvážit, zda se vyplatí koupit jakkoli výkonný, nicméně stále JEDNOÚČELOVÝ domácí automat na hry, anebo koupit sice dražší, nicméně mnohem všestrannější domácí počítač, na kterém jistě naleznete obrovské množství velice kvalitních her, ale kromě toho budou možnosti jeho využití mnohem širší (psaní textů, práce s daty, grafické možnosti, tvorba vlastní hudby, programování atd. atd. atd...). Je nesporné, že obsluha domácích počítačů je náročnější, vyžaduje jisté znalosti a zkušenosti a hry nejsou vždy tak jednoduché. U videoher stačí připojit přístroj k televizi, případně strčit do kapsy, zasunout herní modul a oddávat se nekonečné zábavě až do omrzení či vybití baterií. Byl bych nerad, kdyby tyto úvahy vyzněly jako hanění všech videoher a přehnané vyzdvihování počítačů. Je samozřejmé, že se tyto dva druhy přístrojů nedají dost dobře srovnávat, protože jsou každý poněkud jiného zaměření. Doporučuji však před koupí ČEHOKOLI jen položit si otázku, zda je právě tohle to pravé, a zda nebudete v budoucnu potřebovat něco přece jen trochu jiného... Dost ale úvah, podívejme se konečně na první a zatím nejvýkonnější automat firmy NINTENDO. Hra začíná... ICE

# GAME BOY

jednoduchosti nabízených her. Ne - pokud se obáváte toho, že vás zírání na malinký display časem omrzí a vy zatoužíte po něčem větším a barevnějším... Ano, GAME BOY má svoje výhody (nízká cena, široký sortiment software, propojení dvou přístrojů, malé rozměry), ale má i svoje nevýhody (černobílý display, jednoduché hry). Na tomto místě nechci GAME BOY hanit, ale ani doporučovat. Doporučuji jen uvážit, na jak dlouho se domníváte, že vám vydrží zábava s tímto bezesporu roztomilým, malinkým, nicméně ne příliš výkonným přístrojem. GAME BOY není přístrojem, se kterým je možné strávit hodiny a hodiny hraní v klidu doma. Je ale tím nejlepším přístrojem do metra, autobusu, vlaku, či čekárny zubní ordinace. Pokud se přece jen rozhodnete pro koupi GAME BOYE, radím vám v čekárně u zubního lékaře ztišit zvuk anebo použít sluchátek. Ostatní pacienti se nemají čím uklidnit...

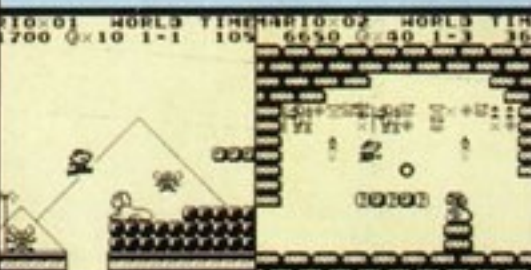
## TETRIS

Co se dá ještě o této hře říci? Těžko by se našel jakýkoli příznivec počítačových her, který by TETRIS neznal. Přátelé her, buďte si tedy vědomi toho, že TETRIS existuje již i pro GAME BOYE a vypadá celkem slušně. Skládání jednoduchých obrazců do řádek je velice kvalitní zábavou, o které se však na tomto místě nebudu nijak rozepisovat. Dodám snad jen, že hra je na GAME BOYI poměrně rychlá a nebyť zdlouhavého „vymazávání“ řádek, mohla by být ještě rychlejší. V každém případě je TETRIS právě tou hrou, která se člověku neomrzí, a se kterou se lze bavit stále dokola. Třeba v čekárně zubní ordinace...

## SUPER MARIO LAND



...a další nekonečné příběhy Maria v pohádkové zemi. Bohužel, na GAME BOY nedosahuje tato idea takových kvalit jako verze pro NES či SNES. Postavičky jsou malinké, sice roztomilé, ale opravdu malinké. Na rozdíl od SUPER MARIO WORLD (pro SNES) chybí Mario v plášti i postavička dráčka Yoshiho, ale namísto toho se Mario může prohánět v letadle či

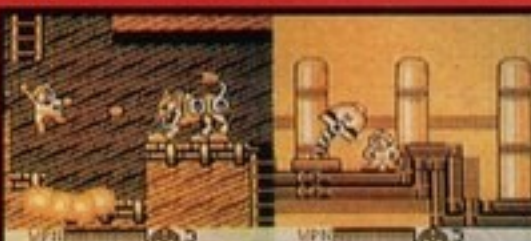


v ponorce. Hra je poměrně rozsáhlá a jistě potrvá dlouho, než člověk pronikne do všech figlů, tolik potřebných k dokončení této hry. Mario je klasika a patří k firmě NINTENDO stejně neodmyslitelně, jako Sonic k firmě SEGA či gumový panák k firmě MICHELIN. Je zřejmé i neodmyslitelnou klasikou pro NINTENDO GAME BOY, ale ať se snažím jak se snažím, nemohu v této hře najít takové kvality, jako jsou v SUPER MARIO WORLD pro SNES. SUPER MARIO LAND pro GAME BOY je jednou z lepších her na tomto přístroji. Pokud vás ale nezačíná ani Mario, pochybuji, že na GAME BOY naleznete svoji oblíbenou hru...

## MEGA MAN II



Tahle hra patří mezi klasické 2D akční ploštinové chodičky, stejně jako převážná většina všech her pro GAME BOY. Vězte tedy, že v této hře se budete se svým hrdinou probíjovat skrz devět nesmírně obtížných úrovní ve



světě nejrůznějších fantastických světů. Utkáte se s mužem ze dřeva, železa i s vládcem vzduchu. Cestou narazíte na nespočetné množství nepřátel, kteří na vás budou neustále útočit a vylézat z děr, které zřejmě nemají dna. Kromě toho jsou všechny potvory natolik inteligentní, že před nimi většinou nelze nikam uniknout. MEGA MAN II se tak stává hrou pro všechny masochisty, kteří chtějí neustále trpět útoky odpudivých nepřátel. Utrpení ale našťastí netrvá dlouho, protože smrt tady hráče navštíví zhruba každých pět až sedm sekund. MEGA MAN II je vskutku jen pro ty nejtvrdší z nejtvrdších...

## TOM & JERRY



A je to tady. Dva nerozluční přátelé/nepřátelé se objevují i na displayi GAME BOYE v úrovňové arcade, která je již na poměrně slušné úrovni. Hráč se tady sžije s postavičkou nebohého Jerryho, malinké myši a v řadě úrovní (ulice, park, dům...) se bude vyhýbat nejrůznějším nástrahám, semtam se potká se starým známým - Tomem, který s oblibou vyskakuje z popelnic a útočí na procházející myši. Cestou jej čeká řada nástrah a pastí - poletující vika od kanálů, bodáky na zemi, padající žaludy a další a další nepřijemnosti. Všechno ale nakonec snad dobře dopadne a Jerry spřádá dostatečné množství syru, aby měl sílu do dalšího odhadování, aby děti nebyly smutné...  
D GALAXY BX II.  
19 pěkných cen!

139 Kč (3.5").  
denčním lístku na adresu:  
15, SVITAVY 568 02  
www.oldgames.sk

# SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



**T**ak dobře. Nebudeme chodit okolo horké kašle! Je mi úplně jasné, co chce většina z vás na tomto místě slyšet: jestli je **SUPER NES** lepší než **SEGA MEGA DRIVE** a proč. Když jsem minule (v EX.16) hodnotil **SEGA MEGA DRIVE**, první z šestnáctibitových videoautomatů na našem trhu, vytvořil jsem úvahu, která by se stejně dobře hodila i na **SNES** a jiné šestnáctibitové konsole (srovnání s domácími počítači, vysoká cena software, jednocelovost celého systému atd.). Pokud bych měl svůj přístup k **SNES** jako k hracímu automatu (který je v zásadě velice podobný s přístupem k **MEGA DRIVE** i k ostatním konsolám) vyjádřit stejným způsobem, řada příznivců her **NINTENDO** by mě okamžitě obvinila ze stranění osobním počítačům a z hanění **SNES**, stejně tak, jako mě obvinila řada příznivců firmy **SEGA** (viz dopisy...).

Ale i přesto, že nejsem nijak náruživým příznivcem JAKÝCHKOLI hracích automatů, mohl bych při hodnocení **SNES** podlehnout osobním dojmům a posléze být nařčen za zaujatosti, a to je věc, kterou si nemohu dovolit. A proto zahájím tak trochu ašibisticky - srovnávací práci někoho jiného. Než se tedy pustím do vlastních úvah, věnujte prosím pozornost jedné kratičkové studii, která vám snad podá všechny potřebné informace:

## SROVNÁVACÍ STUDIE K 16 BITOVÝM VIDEOHRÁM

Zpracovaná a potvrzená od:

Booz-Allen & Hamilton Inc.  
Technology Initiatives Practise  
Leden 1993

Booz-Allen & Hamilton Inc. hodnotil výkonost hardware dvou vedoucích elektronických 16bitových herních systémů, a to Super Nintendo Entertainment System (**SNES**) a Sega Genesis Video systému (**MEGA DRIVE**). Oba systémy jsou založeny na 16bitové centrální procesorové jednotce (CPU), přičemž Nintendo používá „na míru šitou“ 65C816 CPU a SEGA MC68000 CPU. Z těchto dvou systémů obsahuje Super Nintendo prvky novější technologie a dosahuje vyšší integrace elektronických prvků ve své zcela na míru šité centrální jednotce. V příloze (viz. níže) jsou shrnuty všechny námi hodnocené podstatné znaky. Super Nintendo obsahuje jako doplněk k 65C816 CPU dva mikroprocesory, jeden pro audioovládání, jeden pro videoovládání. Každá ze tří centrálních procesorových jednotek řídí jednu paměť, přičemž hlavní jednotka užívá paměť 1024 KB s volným vstupem (RAM) a video - a audio procesory zvyšují herní rychlost. Herní data jsou schraňována v oddělené paměti na herní kazetě.

Centrální jednotka SEGA má k dispozici méně paměti, než Super Nintendo: CPU MC68000 má RAM 512 KB, který je podporován druhým mikroprocesorem s 512 KB RAM pro video a 64 bitů RAM pro audio. Super Nintendo mikroprocesory zpracovávají 16-bitová data ze všech svých pamětí pro herní výpočty, video a audio. Video - a audio paměti SEGA naproti tomu umožňují používání jen 8bitových dat pro video -

a audioprocesor. Tím je počet barev, které může SEGA zpracovávat, omezen na 512 ve srovnání s 32.768 barvami, které jsou k dispozici Super Nintendo při používání 16-bitového videoprocesoru.

Takt centrální procesorové jednotky SEGA s frekvencí 7.61 MHz pracuje rychleji ve srovnání se Super Nintendo s frekvencí 3.58 MHz. CPU Super Nintendo má naproti tomu přímou vybavovací dobu (dobu nutnou pro znovu nalezení 16-bitového slova v paměti) o 88% rychlejší než CPU SEGA - cca 280 nanosekund (ns) ve srovnání s 520 ns. To daleko vyrovnává rychlejší takt SEGA, protože toto dovoluje rychlejší zpracování herních dat. Protože rychlost hry velmi závisí na vstupu a výstupu, dovoluje kratší doba cyklu paměti Super Nintendo rychlejší hru. Tato schopnost rychlejšího čtení herních dat spolu s větší pohotovou pamětí dovoluje Super Nintendo zobrazovat na obrazovce o 60% více pohyblivých objektů.

Oba systémy produkují obrázky pro projekci na televizoru doma. Bezdrátovým přenosem nebo po kabelu se na televizní obrazovku promítají obrázky v 30 dílčích obrázcích za sekundu, oba herní systémy naproti tomu vytvářejí videoobrazy s 60 dílčími obrázky za sekundu. Přitom se dosahuje nepřerušované vytváření obrazu z 262 řádků namísto normálního vytváření obrazu z 525 řádků při televizním přenášení. To dovoluje rychlejší aktualizaci na obrazovce při ještě adekvátním rozkládání obrazu. Do budoucna může být software vyvíjen tak, aby podporoval rozkládání obrazu do 252 řádků (s 30 dílčími obrázky za sekundu).

Super Nintendo má na míru střížený digitální stereo-audio systém, který zakládá na SONY čipech, které obsahují i digitální filtr. Digitální filtr zaručuje více než desetkrát větší snížení nežádoucích vysokofrekvenčních tónů než filtr systému SEGA. Tím Super Nintendo dosahuje lepší zvuk v audiopásmu a poměr signál/šum, který je 2.5x lepší než u zvukového Yamaha Synthesizer-Stereo systému, který se používá u SEGA GENESIS.

Standardní herní ovladač Super Nintendo má 12 funkčních tlačítek, která jsou 60x za sekundu dotazována, jednou při každém dílčím obrázku na obrazovce. SEGA ovladač má 8 funkčních tlačítek, která jsou stejně často dotazována. Každý ovladač má 4 směrová tlačítka a jedno start/pauze tlačítko. Doplnková funkční tlačítka na ovladači Super Nintendo umožňují tvůrcům her větší flexibilitu při navrhování akčních elementů ve hrách.

Při našem hodnocení jsme shledali, že oba systémy jsou velmi schopné computery; Super Nintendo však umožňuje používat 64x více barev, data z paměti může zpracovávat o 88% rychleji, má téměř dvojnásobnou vnitřní paměť, má lépe znějící audio-systém, a jeho tři koprocessory dávají tvůrcům herního software do ruky lepší vybavení k tomu, aby mohli tvořit rychlejší a komplexnější hry.

## SROVNÁNÍ VIDEOHERNÍCH SYSTÉMŮ:

Znak	Mikroprocesor Video	
	SEGA	SUPER NES
CPU	MC68000	65C816
počet bitů	16	16
CPU - takt	7.61 MHz	3.58 MHz
doba cyklu paměti	525 ns	279 ns
paměť	512 KB	1024 KB
Video-RAM	512 KB	512 KB
Audio-RAM	64 KB	512 KB
možné barvy	512	32 768
max. počet sprites	80	128
aktivní řádky obrazu	252	252
počet obrázků/sec.	60	60
příkon	15 W stř. proud	10 W stř. proud
reakce ovladače	16 ms	16 ms
funkční tlačítka	8	12
Stereo-audio	Audio syntetizátor zvuku	digitální stereo
počet bitů	8	16
poměr signál/šum	14 dB	22 dB

Co víc dodat? Snad jen několik osobních dojmů ze **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**. Domnívám se, že z „hráčekého“ hlediska bude nejzajímavější podívat se na nabízený software. V současné době existuje na **SNES** okolo 60 her, přičemž



každý měsíc se sortiment rozrůstá o 4-6 horkých novinek. Nejsou to jen přepisy starších her, ale i zcela nové programy. Rozplývat se nad kvalitami hry **STREET FIGHTER II** na **SNES** pokládám za zbytečné. Tato hra je opravdu dobrá i na domácích počítačích, ale na **SNES** je ještě o třídu lepší! Přispívá k tomu především větší paleta pohybů díky více tlačítkům ovladače. Postavičky jsou ještě „živější“, pozadí má mnohem více barev a nechybí ani bohatě animované pozadí. Krása.

Ale ovšem, vždyť videoautomaty jsou přece rájem akčních her, a tak není divu, že si tvůrci dali tolik práce s bezchybným provedením. Řeknete možná, a budete mít pravdu. Když řeknu, že pro **SNES** existují i simulátory jako **WING COMMANDER**, který je o poznání rychlejší než na AMIZE, možná budou vaše pochybnosti prohloubeny. Čtete ale dál! Do

nabídky her pro **SUPER NES** patří totiž i taková hra jakou je **SIM CITY**, a to už rozhodně není hra plná akce. I když pokládám za krajně nepravděpodobné, že by někdo neznal takovou klasiku, jakou **SIM CITY** bezpochyby je, pokusím se vyjádřit obsah jednou větou: Výstavba, udržování a ochrana města, jehož velikost závisí jen na schopnostech hráče; jedna z nejlepších strategických (opakuji STRATEGICKÝCH!) her vytvořených pro domácí počítače. A co je nejhorší (tedy pro nás, příznivce osobních počítačů), **SIM CITY** opravdu na **SNES** funguje a nutno poznamenat, že velice slušně! A to není všechno; do konce roku 1993 bude pro **SNES** k dostání hra **DUNGEON MASTER**, tedy kultovní hra typu dungeon a jedna z nejsložitějších her vůbec. Kromě již zmíněných technických kvalit je zde ještě fakt, že na herní moduly pro **SNES** lze zapisovat data, a tak kupříkladu ukládat pozice či rozlohu města. V rámci objektivního hodnocení uvedeme, že speciálně upravené moduly pro **SEGA MEGA DRIVE** mají tutéž schopnost (**NHLPA HOCKEY**).



Co říci závěrem? Pokud se ptáte po přístroji zaměřeném výhradně, pouze a jedině na hry, bude pro vás **SNES** dostatečnou odpovědí. I přes nesporné kvality tohoto přístroje však zůstává problém jednocelovosti celého zařízení (stejně jako u ostatních konsol). **SNES** vám přinese dokonalý zážitek z her. O tom není nejmenších pochyb. Škála her je také dostatečně široká, a tak si určitě tu svoji vyberete. Jde jen o to, zda nebudete v budoucnu chtít od svého stroje něco víc než pouze hry. Potom stojí za uvážení, jestli se nehodí přidat k částce na **SNES** další částku, a koupit osobní počítač, se kterým dokážete o mnoho více než jen s hraním her na **SNES**. I když prokláté dobrých her!

ICE



A bychom vám trochu usnadnil výběr pro SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, zařazujeme další pravidelnou rubriku o hrách pro tento systém. Byli bychom rádi, kdybyste nám psali vaše názory a pokud budete mít zájem, napište nám, o kterých hrách byste si chtěli na tomto místě něco přečíst. Pokud to bude v našich silách, pokusíme se vám vyhovět.

## SUPER MARIO WORLD

### SUPER MARIO WORLD



**75%** MARIO, MARIO, MARIO! Volají děti v jedné televizní reklamě. Mario, jsi ženatý? Ptají se děti volající na telefonní NINTENDO - help line v sousedním Rakousku. Ano, Mario je velice oblíbená postavka a plní rovněž úlohu maskota firmy NINTENDO. Co je tedy na této postavice tak zajímavého a imponujícího? U většiny oblíbených postavicek jsme si již zvykli na to, že se s nimi setkáváme v řadě různě kvalitních programů. Podívejme se tedy společně, jak se daří Mariovi v jedné z těchto her; SUPER MARIO WORLD.

Mario dorazil na rozsáhlý ostrov za svým starým přítelem, dráčkem jménem Yoshi. Jaké však bylo jeho překvapení, když Yoshiho nenašel v jeho domě na pobřeží. Yoshi se totiž vydal na cestu za zachráněním princezny jménem Toadstool (Žabistonek?!), která byla unesena zlým drakem, který se pro změnu jmenoval Bowser. Mario se tedy vydal za Yoshim a za záchranou nebohé princezny. Po chvíli bloudění dráčka našel a oba pak společně pokračovali v dlouhé a nebezpečné cestě po rozlehlé ostrovní říši...

Tak tenhle příběh jistě není něčím, co zaujme každého a odměna v podobě „žabí“ princezny rozhodně není tím nejlákavějším cílem. Tak kde se u všech všudy bere taková Mariova obliba, když ne v nápadu. Podívejme se ale hlouběji na hru samotnou. SUPER MARIO WORLD je klasická 2D akční „plošinová chodíčka“. Kdo si pamatuje hry GIANA SISTERS či WONDERBOY, má téměř ucelenou představu o vzhledu SUPER MARIO WORLD. Když jsem tuhle hru viděl poprvé, přiznávám, že mě ani trochu nezaujalo. Jednoduchá, ale opravdu jednoduchá grafika znázorňující mapu ostrova silně zavání osmibity. Jednotlivé úrovně jsou sice plné zajímavých a originálních nápadů, ale jejich zpracování, alespoň zpočátku, také není ničím výjimečným. Samozřejmě, že kvalitu hry nelze posuzovat jen podle grafického zpracování, a tak jsem s mírnými rozpaky uchopil ovladač do rukou a začal se s Mariem prohánět po jeho Super světě.

Po chvíli jsem zjistil, že tahle hra není vůbec špatná! Za několik okamžiků jsem našel Yoshiho, „osedlal“ ho, a pokračoval v cestě. Vzápětí jsem se začal opravdu výborně bavit! Hra je plná nápadů, a to skutečně originálních; jen samotná postavka Maria má několik roz-

manitých podob; je tu obvyčejný Mario, který se po sněžení houby (tipuji Muchomůrka červená) značně nafoukne (možná bioplyn), vyroste a stává se silnějším. To ale není všechno. Mario může také nalézt jakousi květinu, která mu umožní střílet oheň. Po sebrání peříčka se z Maria stane - Mario v plášti (kříženec Maria a Supermana), pomocí kterého může báječně létat a plachtit ve vzduchu. Kromě toho je zde samozřejmě jízda na Yoshim; dráček potom používá svůj, poněkud přerostlý, jazyk k poždání nepřátel a následnému plivání ohně. Pokud máme navíc štěstí a nalezneme pro Yoshiho křídla, může si Mario na jeho hřbetě zalétat vysoko nad povrchem... Kromě toho je Yoshi značně nenasytný, a tak nechybí poetické okusování jablek ze stromů...

Hra je velice rozsáhlá a i po velice dlouhé námaze se mi nepodařilo ji dokončit. Důvodem však nebyl ani tak nedostatek schopností, jako nedostatek času, protože úrovně říše je vsutku obrovská. Je tady opravdu hodně věcí, které musí Mario vykonat, než stane před tváří krásné princezny. Cestuje po travnatých planinách, hlubokých lesích, chladných podzemních jeskyních zpola zatopených vodou a dalších a dalších prostorách. Každá úroveň je naprosto jiná a nic se nezvrhne ve stereotypní a bezcílité bloumání; jednou je potřeba obléknout plášt a létat vysoko v oblacích, jindy musí Mario opatrně plavat hluboko pod vodou, cestu jinou úrovní si musí prostřílet a jinde je zase uplatněna jeho zručnost při skákání nad hlubokými propastmi aby se na konci každé z šesti rozsáhlých částí říše utkal s jedním obzvlášť tuhým nepřítelem v jeho hradě. V každém případě si tady přijde na své každý milovník akčních her, které sice nejsou plně krve a násilí, ale které jsou i tak zajímavé a zábavné. Mario rozhodně stojí za shlédnutí, ale kupovat kvůli této hře SUPER NES se zřejmě nevyplatí...

## MARIO PAINT



**80%** Když jsem se na začátku zmiňoval o výskytu oblíbených postavicek ve větším množství programů, nemluvil jsem do větru. Jedním z dalších programů, kde se postavka Maria vyskytuje, je totiž program MARIO PAINT a slovo program je zde zcela na místě. MARIO PAINT je totiž, jak ostatně napovídá sám název, programem kreslicím. Když se řekne kreslicí program, představí si řada z nás jistě profesionální grafické programy - od DeluxePaintu na až po Adobe Photoshop. SNES samozřejmě nenabízí takové grafické programy, jako profesionální počítače. Posláním programu MARIO PAINT také ostatně není vytvářet hodnotná umělecká díla, přesné technické výkresy či dokonce layout novin či časopisů. Posláním tohoto programu

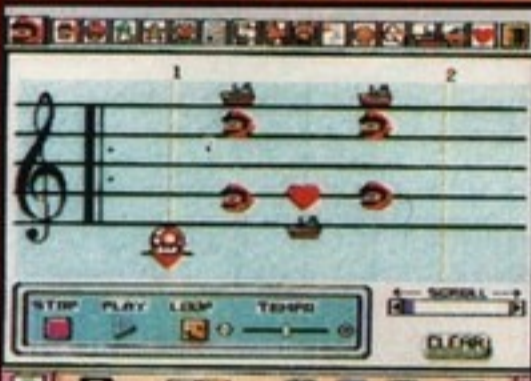


Je jisté, že kreslení by jen stěží mohlo být realizováno pomocí křížových ovladačů, ale NINTENDO pamatuje i na tento problém; v krabici s programem MARIO PAINT naleznete totiž kromě modulu a návodu k obsluze ještě originální NINTENDO myš i s podložkou! Poslední zajímavostí tohoto, i tak vynikajícího programu, je jedno drobné rozptýlení; pokud vás omrzí kreslení, animování, skládání hudby či všechno najednou, je v programu zahrnuta jednoduchá hra testující postřeh a práci s myší. Ptáte se jaká? Její jméno je GNAT ATTACK (Komáří útok) a její náplní není nic jiného než plácání nalétávajících komárů rukou s plácačkou na mouchy. Náhdera!

MARIO PAINT není profesionální program a s jeho pomocí jistě nevytvoříte žádnou použitelnou kresbu či hudební skladbu. Pokud se ale chcete naučit pracovat s podobnými programy, není nic lepšího než držet se starého Komenského hesla „škola hrou“...



je připravit děti pro práci právě s těmito profesionálními programy. Již Jan Amos Komenský (1592-1670) vyslovil heslo „Škola hrou“. Myšlenka tohoto grafického programu je podobná a nutno říci, že do jisté míry velice vhodná. Děti (alespoň značnou část dětí) pochopitelně příliš nezajímají grafické programy na profesionální úrovni. Mnohem více je zajímavá Mario a jeho báječná dobrodružství v báječné hře (viz SUPER MARIO WORLD). Proto je mnohem snadnější učit se pracovat s Mariem a jeho programem, než s mnohem lepším, dokonalejším, ale mnohem více neosobním grafickým programem.



MARIO PAINT je koncipován tak, aby naučil uživatele základním postupům, běžným pro práci se standardními grafickými programy. Jsou zde k dispozici různé druhy tužek a štětců, možnost kreslení jednoduchých geometrických obrazců, vzory pro vybarvování, práce se sprejem, přesně tak, jak jsme zvyklí z jiných programů. MARIO PAINT však není jen programem kreslicím. Je tady i možnost animovat obrázky, a to velice jednoduchým a nenáročným způsobem - k dispozici jsou čtyři, šest a devět animáčnických oken.



A jako by to ještě nestačilo, pomocí programu MARIO PAINT lze navíc velice jednoduše vytvářet hudbu; do notové osnovy se nezapisují noty, nýbrž jednotlivé obrázky, které vydávají charakteristické zvuky; prasátko chrochtá, houba duní, GAMEBOY píská, kočka mňouká, pesek štěká (vážené, nic jsem si nevymyslel!). Většina obrázků má souvislost s již zmíněnou hrou SUPER MARIO WORLD a samotné přehrávání melodie (která může být mimochodem trojhlasá) probíhá také sverázně; po vršku notové osnovy běží Mario, který si na každé skupině obrázků/not poskočí...

Je jisté, že kreslení by jen stěží mohlo být realizováno pomocí křížových ovladačů, ale NINTENDO pamatuje i na tento problém; v krabici s programem MARIO PAINT naleznete totiž kromě modulu a návodu k obsluze ještě originální NINTENDO myš i s podložkou! Poslední zajímavostí tohoto, i tak vynikajícího programu, je jedno drobné rozptýlení; pokud vás omrzí kreslení, animování, skládání hudby či všechno najednou, je v programu zahrnuta jednoduchá hra testující postřeh a práci s myší. Ptáte se jaká? Její jméno je GNAT ATTACK (Komáří útok) a její náplní není nic jiného než plácání nalétávajících komárů rukou s plácačkou na mouchy. Náhdera!

MARIO PAINT není profesionální program a s jeho pomocí jistě nevytvoříte žádnou použitelnou kresbu či hudební skladbu. Pokud se ale chcete naučit pracovat s podobnými programy, není nic lepšího než držet se starého Komenského hesla „škola hrou“...

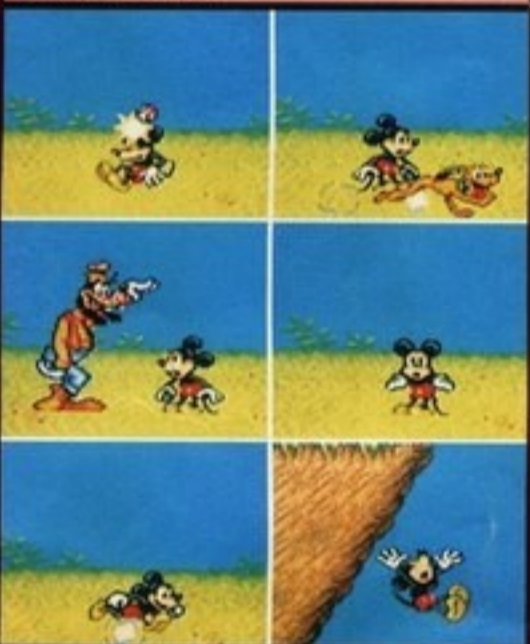
## THE MAGICAL QUEST

### The Magical Quest Starring MICKEY MOUSE



**88%** Každá správná pohádka má svůj začátek a konec, a tak začneme, tradičně, od samého začátku.

Jednoho krásného, slunného letního dne si hrály oblíbené Disneyovy postavičky na louce nedaleko svého domu. Jejich pestrobarevný míček se však znenadání zatoulal a věrný pes Pluto se jej vydal pronásledovat. Vzápětí však zmizel za obzorem i Pluto a přátelům nezbyvalo než se vydat na dlouhou a strastiplnou cestu po jeho stopách. Mezi hlavní pátrače patří Mickey Mouse a MAGICAL QUEST je právě jeho cestou po obrovské pohádkové zemi. Hned na samém počátku cesty se Mickey setkal s hodným čarodějem, který mu oznámil smutnou novinu; Pluto byl zajat vládcem této země - cisařem Pepe, mocným kouzelníkem - který jej brzy zakleje pomocí jednoho ze svých silných kouzel. I přes čarodějovo varování se Mickey vydává na dlouhou cestu, aby svého přítele zachránil ze spárů odporného Pepe...



Jestliže je Disneyworld světem pohádkovým, je i hra MAGICAL QUEST neuvěřitelnou pohádkou. Tady se ukáže, jaké jsou skryté schopnosti přístroje SNES. Již na první pohled je MAGICAL QUEST hrou, která bere dech - obrovské, ale opravdu obrovské množství zářivých barev, dokonalá a rychlá animace, velké postavičky, plynulý scrolling, spousta detailů a k tomu všemu ještě perfektní hudba a efekty! Není to ale jenom provedení, kterým MAGICAL QUEST upoutá - na každém kroku je tady taková spousta originálních nápadů, že se člověk nestačí divit; napadlo by vás třeba utrhout ze stromu malé rajče, roztočit jej jako vrtulku, v letu zachytit a nechat se jím vynést nahoru? A napadlo by vás balancovat na jiném rajčeti při přejíždění nebezpečných bodlin? Zajímavým spěstřením a perfektním nápadem je také změna oblečení, které má Mickey na sobě, a tím i změna jeho činnosti; kromě klasického převleku je tady v dalších částech hry oblečení s turbanem, pomocí kterého lze vydržet libovolně dlouho pod vodou a používat kouzla k ničení nepřátel; je tady také požárnícké oblečení, které umožňuje stříkat vodu a hasit tak ohnivé mužiky a podobnou havěť a Mickey má konečně k dispozici horolezeckou výbavu s provazem a hákem ke šplhání na vysoké skály. Převleky lze samozřejmě libovolně měnit a tím využít v tu pravou chvíli ten pravý postup.

THE MAGICAL QUEST nepatří mezi hry příliš náročné a rozhodně se vám podaří tento úkol splnit za několik hodin. Ostatně, jiná možnost ani není, protože bohužel chybí ukládání pozice. Šest velice rozsáhlých úrovní je tak perfektně propracováno, že tuto hru jistě neodložíte po jejím dokončení, ale jistě se k ní rádi vrátíte. Opravdu to stojí za to! ICE

**Kdo si hraje, nezlobí!**

# NINTENDO



**GAME BOY**



**Novinka  
na trhu  
videoher!**

Pražská soukromá exportní firma MPM, známá jako dovozce plastických modelů a letadel, lodí či automobilů, rozšiřuje dovážený sortiment o moderní kapesní elektronické hry poslední generace. Výrobce je japonská firma Nintendo. Na náš trh se jako první dostává systém označený GAME BOY. Komplet pod tímto názvem obsahuje základní přístroj s malou obrazovkou, kazetou s oblíbenou hrou Tetris, stereofonní sluchátka, čtyři tužkové baterie a propojovací kabel. Ten dovoluje propojení dvou přístrojů GAME BOY, takže hru mohou hrát i dva hráči najednou.

Systém výměnných kazet umožňuje si pořídit velké množství her. Ty jsou připraveny z oblasti sportu, napětí, dobrodružství, strategie či fantazie. Pro začátek bude firma MPM dovézt asi dvacet různých her v cenách kolem 1 000 Kč.

A nyní to nejzajímavější. Vyšše uvedený komplet GAME BOY stojí 2 990 Kč. Zájemci o hry tak dostávají kvalitní oblíbený výrobek doslova na celém světě. Vyšším stupněm dokonalosti je systém NES - Nintendo Entertainment System. Je to jedinečný zábavní systém na doma s kvalitní grafikou.

Skládá se z řídicího přístroje, síťového napaječe, připojovacího kabelu k televizoru a ovladačů. Systém umožňuje, aby ty hry, které jsou vyvinuty pro dva hráče, mohli oba hráči hrát současně. Tento systém je 8-mi bitový.

Nejdokonalějším systémem je Super NES (SNES), s dokonalou grafikou a 16-ti bitovým procesorem. Ke všem třem systémům Nintendo

PRAHA 2, Myslíkova 19, tel.: 02/29 18 15  
PRAHA 4, Budějovická 1126, tel.: 02/42 48 24  
TEPLICE, Čapkova 19, tel.: 0417/276 55  
BRNO, Kounicova 87, tel.: 05/74 33 92  
HRADEC KRÁLOVÉ, Dr. Beneše 1414, tel.: 049/61 72 85  
HAVÍŘOV, Jaselská 1a, tel.: 069/942 34 22  
PARDUBICE, bratraců Veverkových 681, tel.: 040/51 22 90  
CHEB, nám. J. z Poděbrad 32, tel.: 0166/230 68  
ČESKÁ LÍPA, Moskevská 16, tel.: 0425/244 62  
KOŠICE, Komenského 63, tel.: 095/383 20

dováží do ČR firma MPM kazety se širokým výběrem her. Kazety nelze mezi jednotlivými systémy zaměňovat. Ke každému systému lze u nás zakoupit nyní asi 20 různých her. Mezi několika desítkami milionů majitelů přístrojů Nintendo po celém světě patří v současnosti k nejoblíbenějším hrám Super Mario Land a Street Fighter. Posledně

jmenovaná je zpracována pro SNES. V současné době tým pracovníků firmy Nintendo připravuje každý měsíc 4-6 nových her. Majitelé přístrojů Nintendo se mají tedy skutečně nač těšit.

Všechny uvedené systémy včetně her lze koupit v dole uvedených prodejnách MPM a prostřednictvím zásilkové služby MPM, V Hodkovičkách 2, 147 00, Praha 4.

**P**o krátké přestávce jsme tady s dalším nákladem her pro SEGA MEGA DRIVE. Doufáme, že jste s naší nabídkou spokojeni, a že vám naše minirecenze pomohou při výběru nových her. Tentokrát vyhovujeme vašemu přání psát o horkých novinkách a přinášíme vám popisky šesti z nejnovějších her firmy SEGA. Všechny hry mají společného jmenovatele - jsou ryze akční. Tak pevné nervy a stabilní ovladače!

## CHAKAN

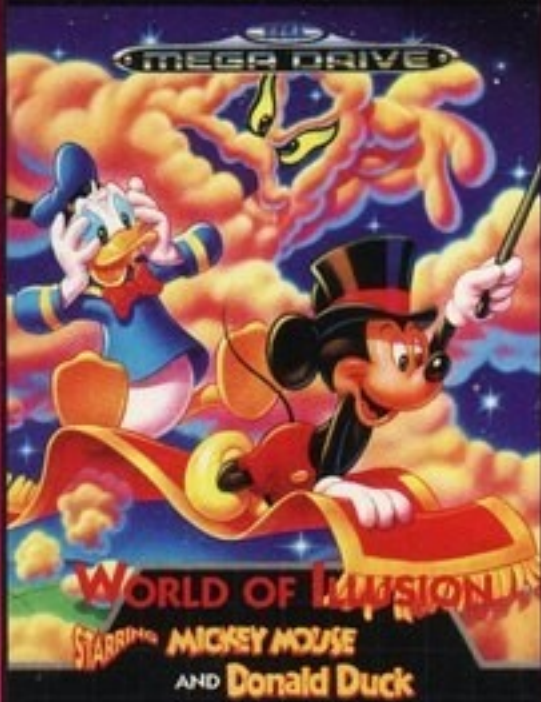


**80%** Ne, ne, ne. Příznivci Jánošíka zůstaňte na svých místech! Tentokrát nepůjde a žádnou zbraň legendárních tatranských zbojníků, CHAKAN je hrou ještě o něco poněkud morbidnější než Jánošíkova historie. Začneme ale od začátku. Světlo světa již spatřila dlouhá řada her. Některé hry byly dobré, jiné ne. Tak už to chodí. (Tak proč to pořád opakovat - Red.) Většina měla ale jeden společný syndrom - když hráč, ať už v podobě letadla, človíčka, čtverečku, autíčka, tanku či čehokoli jiného zemřel, byla to známka jeho neschopnosti či malé zkušenosti a hra nebyla pokročilá. CHAKAN je ale originální od začátku až do konce. Cílem hry totiž není nic jiného než ... zemřít!!! A ten, komu se to podaří (ve hře pochopitelně), úspěšně pokoří i tuto hru. Příběh hlavního hrdiny je tak smutný a ponurý, že se možná ani nehodí na tyto stránky, ale přece; Chakan byl kdysi silný, velice zkušený a nesmírně pyšný bojovník. Silou svých mečů celý život bojoval proti zlu a neváhal použít ani nejtemnější magie. Když jej sama Smrt vyzvala k souboji, postavil se jí a ... porazil ji. Jeho odměna byla zároveň jeho trestem; ve své pyšné totíž požadoval nesmrtelnost pro svou duši a krutá Smrt mu vyhověla. Teď bloudí jeho duše po temných zákoutích světa a hledá odpočinek a klid. Předtím se ale musí vypořádat se všemi zbytky zla na světě...



Chakan je mimořádně propracovaná akční hra. S hlavním hrdinou, který je na rozdíl od většiny ostatních počítačových hrdinů poměrně nesympatický (mírně se rozpadá...) se vydáváme na cestu po čtyřech velice rozsáhlých zónách. Máme k dispozici řadu efektivních úderů mečem, resp. meči, nechytí ani řada originálně pojatých bojových i obranných kouzel (ohnivé meče, neviditelnost, magické bomby, ochranné štíty...). Nejzábavnější je, že Chakan nemůže nikdy zemřít. Po ztrátě části energie se jen vynoří před vstupem do dané úrovně a hra pokračuje až do nalezení věčného odpočinku Chakanova nebo epileptického záchvatu hráče, před kterým manuál na první stránce zcela seriózně varuje!

## WORLD OF ILLUSION



**85%** Kdo by neznal roztomilé pohádkové příběhy a postavičky Walta Disneye. I když se za časů hluboké totality tyto příběhy u nás příliš nevyskytovaly, dnes již můžeme vidět Mickey Mouse, Kačera Donaldy, Strýčka skrblika a další roztomilou havěť skoro na každém rohu. není divu, že se tato postavičky objevují i na obrazovkách videoher. WORLD OF ILLUSION je jednou z her plnou těchto postaviček a nutno poznamenat, že hrou velice, ale velice zdařilou. Tak tiše děti, pohádka začíná... Jednoho večera se v koutku magického pokoje připravoval Mickey s přítelem Donaldem na kouzelnické představení. Oba dva se zoufale snažili vymyslet nové, efektní a působivé kouzlo. Konečně Mickey pronesl kouzelné slovo, mávl kouzelnou hůlkou, objevil se záblesk a po rozplynutí kouře již oba hrdinové zírali na magickou krabici, která se znenadání objevila. Zvědavý Donald přistoupil bližší, prohlédl si krabici a... zmizel v jejích útrokách. Mickey se krabici nevěřícně prohlížel a po chvíli... kupodivu také zmizel. Když oba hrdinové padali temnotou, ozval se mohutný, všudypřítomný hlas „Vítejte do mého Světa Kouzel, možná jste dobří kouzelníci ve svém světě, ale musíte se ještě hodně učit! A jestli se nebudete učit rychle, nikdy se odsud nedostanete! Ukážu vám cestu domů, ale jediné pod podmínkou, že mne naleznete a porazíte v magickém souboji. Ha, ha, ha, ha! A hádejte, který chudák bude zase muset tyhle dva nebožáky z pohádkového světa osvobodit...“



WORLD OF ILLUSIONS je jednou z nejpropracovanějších her, kterou jsem kdy na MEGA DRIVE viděl. Možnost výběru jednoho ze dvou hrdinů (pro každého vypadá hra, respektive design některých úrovní, jinak), možnost hry obou najednou (potom vypadá hra úplně jinak a bez pomoci a spolupráce se nikam nedostanete!), perfektní grafika a dokonalé efekty. Celá hra se nese v pohádkovém duchu a připomíná spíše kreslený film. Není tady ani náznak násilí - oba hrdinové kouzly svým pláštěm a magickým práškem, zasažení nepřátelé se obvykle promění v květinu, motýla, či jiné bohu libé stvoření. K dispozici je pět úrovní a každá je plná originálních nápadů. Nejen že se cestou

budete procházet po lesních pěšinkách plných mravenců a květin, ale zalétáte si na létajícím koberci, v obrovské bublině si zaplavete pod vodou, proběhnete se po knihovně a konečně se ocitnete v útrokách kouzelné skříňky a utkáte se se samotným Mistrem Magie. WORLD OF ILLUSION je perfektně propracovaná akční chodička, která jistě zaujme nejednoho mladého, ale jistě i řadu starších a otrlejších hráčů. Změna nepřítelů v květinu je rozhodně lepší než usekané hlavy...

## SPACE HARRIER II



**50%** Podívejme se nejprve na propracovanou ideu tohoto pokračování známé hry. Takže, stručně řečeno - FANTASYLAND je v nebezpečí! Dějovou linii hry máme za sebou, pustme se tedy do popisu hry. SPACE HARRIER je neohrožený dobrodruh známý především, svým..., ne, známý svou..., ne známý..., známý z prvního dílu. Z tryskovým ruksakem na zádech a super-extra-mega silným hyper hi-tec laserově řízeným dělem se vydává na polochodící-pololétající dobrodružství ve ztřeštěné střílečce ve 12 etapách odehrávajících se na ohrožené planetě. Můžeme očekávat hromady chodících, létajících, skákajících i plazících se nepřátel a samozřejmě závěrečné „Bossy“ se vším, co k nim patří. Pokud jde o technické zpracování - posuďte sami; hrdinu sledujeme z pohledu zezadu, takže ovládáme pouze let nahoru, dolů, doleva a doprava (a samozřejmě kombinace směrů - doleva nahoru, doprava nahoru, doleva dolů a doprava dolů...), chybí bohužel regulace rychlosti. Krajina připomíná spíše šachovnici, ale přesto, nebo spíše právě proto je zde velmi silný dojem z neustálého pohybu. Nepřátelé se rojí, stříly létají, mnohdy tak chaoticky, že je obtížné rozlišit, kde končí nepřítel a začíná střela.



Hra je poměrně slušně zpracována, potěší jistě i možnost libovolného přístupu ke kterékoli z dvanácti misí. To co tady chybí je atmosféra a originální nápady. Z bezhlavého střílení začne za chvíli velice silně bolet hlava a může se vám stát, že sugestivní ubíhání čtverečků budete mít neustále před očima i po skončení hry (říká se tomu perseverační představa, ale to už je jiná kapitola). Kdo se chce stát hrdinou, musí ale něco vydržet...

## EX-MUTANTS



**80%** Zase jedna optimistická hra ze zářivé budoucnosti lidstva. V roce 2055 proměnily biologické a genetické zbraně lidstvo ve třetí světové válce lidstvo v hromadu více či méně odpudivých mutantů. Jedním z těch více odpudivých mutantů je Sluggo, šilenc, vůdce mutantních mas, který se ukryl hluboko za bludištěm podzemních jeskyní, lesních pevností, podzemních stok... ble, ble, ble... Mezi ty méně odpudivé a hodné mutanty patří šestice vybraných hrdinů, které vede profesor Kildare, kyborg, jehož programem je znovuosídlení planety lidskou rasou v čisté a nezkažené podobě (samozřejmě proto, aby tato čistá a nezkažená rasa mohla zahájit čtvrtou světovou válku...). Prvních šest mutantů bylo tedy přetřansformováno zpět do své původní podoby, vybaveno historickými zbraněmi a vysláno na životně důležitou misi za zničením Slugga. Cesta to však není jednoduchá. První čtyři Ex-mutanti, čili bývalí mutanti se ze své cesty nevrátili a jsou drženi ve Sluggových slizkých rukách. Jediný důvod jejich života je ten, že Sluggo chce zajmout ještě zbývající dva členy party a skoncovat se všemi najednou. Vše však ještě není ztraceno. Naštěstí se jistě někde objeví neohrožený hráč, který s plným nasazením všech sil uchopí ovladač a povede svého hrdinu skrz nebezpečné a strastiplné nástrahy Sluggovy skrýše, aby osvobodil své přátele a vypořádal se jednou po vždy s tou odpornou a slizkou bestii...



EX-MUTANTS patří rozhodně mezi hry zdařilé. Hráč si před startem může vybrat jednoho ze dvou zbývajících členů. Každý má, jak už to bývá, samozřejmě své výhody i nevýhody; silnější (více zásahových bodů) Ackroyd se ohání sekerou s větším účinkem, ale kratším dosahem než slabší Shannon, která svoje nunchaku ovládá velice rychle a její zbraň má o něco větší dosah. Po výběru postavičky a volby obtížnosti začíná hra samotná - klasická 2D plošinovka. Provedení je celkem na velice slušné úrovni - láva proudí, voda se vlíná, nepřátelé efektně explodují... Cestou lze samozřejmě, jako obvykle, sbírat řadu nejrozličnějších předmětů - speciální zbraň, super bomby a granáty, energii, životy. V každé části bludiště je rovněž ukryt energetický člunek, který profesor Kildare nutně potřebuje k životu (je totiž na baterky!) a vy k pokračování do další úrovně. Celkově považuji EX-MUTANTS za hru velice zdařilou. I když je motiv jaderné apokalypsy již značně otrepaný, nijak to nebrání tvůrcům této hry využívat nové, a celkem originální nápady. EX-MUTANTS za shlednutí rozhodně stojí!



# TOKI



**75%** Chodící a plávající opice. Ne, to není hanlivá nadávka, ale podtitul jedné velice známé hry firmy SEGA. Tato hra je opravdu velice známá z hracích automatů, takže si řekněme, jak dopadl její převod na domácí automaty: dobře!

Ale ne, tak tohle nebylo příliš objektivní hodnocení kvalit a záporů dané hry. Začnu raději z jiného konce.

V roce 2050 (nevím, zda tento příběh nějak souvisí s příběhem předchozí hry, ale pokud ano, odehrává se tedy pět let před třetí světovou válkou. Kdo k ní asi mohl dát příčinu...? Ale ne, tady opravdu žádná souvislost není!) bylo lidstvo zhnuseno životem přesného denního rozvrhu, spěchu a stresu. Silné hnutí lidí opustilo domovy a začalo žít znovu přírodním životem. Ale ne všichni byli s návratu do jeskyní spokojeni. Mezi nespokojence patřil Dr. Andrew Stark, úspěšný genetický inženýr. Měl pocit, že zahodit tisíce let výstavby civilizace je pro lidstvo příliš velká ztráta. Nikdo jej nebral na vědomí, jen malá skupinka lidí jej preventivně unesla na vzdálené místo, aby nemohl svými konzervativními názory strhávat ostatní. Po roce, kdy na Starka všichni zapoměli se však doktor vrátil...

Mezi obdivovatele přírodního života patřila nerozlučná dvojice Toki a Wanda - oba vyrůstali v přírodních podmínkách a milovali se věčnou láskou... Jednoho slunného letního dne však byli vyrušeni z posezení na pláži podivnou událostí; nebe se zatemnilo a obrovská ruka náhle Wandu odnesla do obrovského paláce, který se objevil nad horizontem. Za několik okamžiků stanul Toki tvář v tvář šilenému vědci. Trvalo jen vteřinu, než Dr. Stark pomocí silného kouzla proměnil nebohého Toki v malou a víceméně bezbrannou opičku.



No, tak úplně bezbranná zase není, protože když tomu tak bylo, nebylo by možné hrát jakoukoli hru. Toki není jako opice bezbranný. Pomocí svých mocných opičích slin (nic jiného to ani snad být nemůže), které může plivat do pěti směrů, ničí nepřátele na cestě do Starkova paláce, aby zachránil dívku svého srdce. Cesta je dlouhá a trnitá. Vede skrz hluboké lesy, temné jeskyně, lesní paláce, vysoké skály, vodní říše atd.atd.atd. nic neobvyklého. Toki může cestou sbírat nejrůznější zbraně a vylepšovat si tak sílu svých slin. Plivání trojitých slin, velkých světelných koulí i plivání plamene je na denním pořádku.

Co dodat; roztomilá akční hra plná opic, lesních papoušků, rybiček, dráček, ostnů, závěrečných "Bossů", a další odpudivé havěti je rozhodně pěknou

podívanou, i když samozřejmě po grafické stránce ne tak kvalitní jako na "velkém" automatu. Potěší i možnost nastavení obtížnosti, množství životů a dalších důležitých parametrů pro přežití v začátku. Skončím ale kupodivu tak, jak jsem začal: převod hry TOKI na domácí videoautomaty dopadl opravdu dobře!

# GREENDOG



**70%** "BEACH CULTURE... "RELAX... "HEY DUDE, MELLOW OUT... "JUNK

FOOD... "KEEP COOL... "SURFING... Že tohle už dávno znáte? Že jste tahle slovní spojení už někde slyšeli? Aby ne! Proslulá Californská "plážová kultura", bezstarostného života, surf, slunce a moře (a nikoli ženy zpěv a víno!). Co víc si ke štěstí přát? Podtitul hry GREENDOG zní "THE BEACHED SURFER DUDE", a to je prakticky to nepřeložitelné, co vyjadřuje celou atmosféru této hry plážové kultury. Kdo žil několik let v Californii, pochopí. My ostatní se alespoň podíváme na obstojnou hru, když si už ve vlnách Pacifiku nezajezdíme na báječných surfových prknech.

Greendog je surfař-smolař. Na rozdíl od hrdinů filmu Point Break (mimochodem klasického příkladu plážové kultury) se Greendog po svojí velké vlně svezl až na pláž a zabořil se hlavou do země. Když se vyhrabal z teplého písku plného želvích vajec, okolo krku my visel podivný talisman. Od té doby se stal obětí starobylé kletby Aztéků. Na své cestě džunglí musí teď hledat šest částí starobylého Aztéckého surfu (?!?), aby se svojí kletby zbavil.



Snad se mu to podaří v perfektní a veskrze humorné akční hře z prostředí džunglí porostlých ostrovů Karibského moře. Greendog však cestou nebude pouze běhat po zemi a vyhýbat se krvelačným piraňám vyskakujícím z vody, ale cesta jej zavede i do Aztécké hrobky plné pastí a nástrah, na šlapacím vznášedle přeletí nad další ostrov, kde se na pláži utká s báječnými, ale nebezpečnými pelikány a nebezpečně hladovými rybami. Pokračovat bude pod vodou s potápěčím přístrojem, na Jamaice se projede na skateboardu a podívá se i na tajemný ostrov Saba a Svatý Vincent.

Co více dodat. Jste-li příznivcem plážové kultury, neváhejte a dejte se do toho. Greendog už se nemůže dočkat. KEEP COOL!

ICE

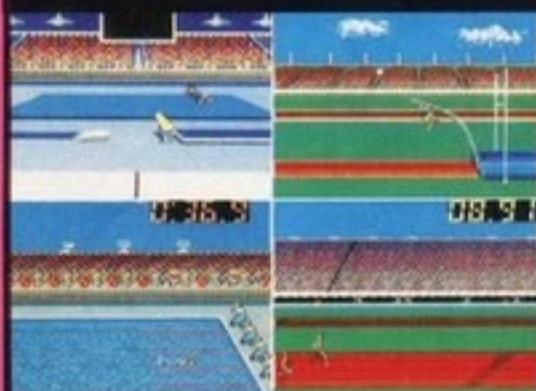
# MASTER SYSTEM II

## ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD



**50%** Deset tisíc let poté, co hlavní hrdina Alex osvobodil Miracle World od zla a nadvlády temných sil (viz ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD, EX16), je tato země opět v ohrožení. Tentokrát se nadvlády ujal „Temný ninja“ a jediný, kdo jej může zastavit, je opět Alex - Princ z Radiaxanu. Proti prvnímu dílu hry je děj stažen pouze do 4 levelů a tomu také odpovídá obtížnost. Změnilo se i prostředí; Alex již nebojuje v pohádkovém světě, ale v moderním městě (podobném, jako ve známé hře SHINOBI - odtud název), kde je nucen procházet temnými uličkami, šplhat po stožárech veřejného osvětlení či skákat po ocelových travězách a rampách. Změnili se i jeho protivníci - oproti různým pohádkovým bytostem a potvůrkám Alex bojuje s ninjy, z nichž někteří jsou opravdovými mistry svého řemesla. Změněná je také podoba Alexe. Jeho postavička je více graficky zpracovaná, větší, a místo své pěstičky z prvního dílu používá již jako pravý ninja meč. Několik slov o kvalitě této hry. ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD je hra poměrně obtížná, ale není příliš originální, tzn. že zde není mnoho nových situací a nápadů. Dá se říci, že i když je asi na vyšší grafické i zvukové úrovni, oproti prvnímu dílu značně pokulhává. Moje představy, které jsem při spuštění této hry měl, zůstaly hodně vzdálené od reality, se kterou jsem se setkal během hraní a po dohrání této hry. Škoda.

## SUMMER GAMES



**30%** Přiznám se, že mám rád sporty na počítačích. (#\*/N!&%#N?! - ICE.) Proto jsem pln očekávání otevíral krabičku s touto hrou a těšil se na další pěkný zážitek. Avšak potvrdilo se přísloví „nechval dne před večerem“ a já byl touto hrou vzápětí velice zklamán. Text ke hře a úvod by sice mohly dát vzniknout názoru, že jde o kvalitní hru na úrovni, ale pak již jde vše od desíti k pěti. Ale abych jen nekřičoval - viděl jsem i horší sporty pro počítače...

Celá hra je koncipována, jak sám název napovídá, jako letní olympijské hry. Jde celkem o pět disciplín (skok o tyči, běh 100 metrů, plavání, gymnastika a skoky do vody). Hned v úvodu je dána možnost zapsat své jméno, které nás pak provází po celý turnaj, a také vybrat si stát, který hodláme reprezentovat, přičemž nás samozřejmě nemine národní hymna příslušného státu. Až doposud je vše zajímavé, ale potom již následuje ta horší část hry. Disciplíny nejsou příliš dobře graficky provedeny, ovládání není také zrovna nejlepší, diváci u všech pěti disciplín prakticky stále stejně reagují a útěchou nám může být pouze zvuk hymny námi voleného státu, která se ozve na stupni vítězů (pokud se na něj

dostaneme, pochopitelně!). Někoho možná potěší možnost hry jednoho až čtyř hráčů, ale tímto tahem se rozhodně nepodaří pozvednout kvalitu již tak velmi slabé hry.

## SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



**60%** Dcera starosty byla unesena! Výjimečná situace, kterou musí bezpodmínečně řešit výjimečný muž (hra je ale přístupná i dívkám, samozřejmě). Je teď vybrán premiant policejní jednotky, kterému je zcela bezplatně přidělen erární, poslední model Ferrari na stihání a pátrání po zločincích. V každé úrovni, kterých je dohromady šest, je třeba absolvovat nebezpečnou jízdu po stále těžších cestách a na konci každé z částí nás samozřejmě čeká soubor s nejrůznějšími typy automobilů plných zločinců. Pokud se nám podaří automobil zastavit, resp. zničit, zatkneme a vyslechneme jeho posádku a po kratším výslechu se dozvíme další stopu k hledání unesené dívky.

Grafika je celkem dobrá, scrolling také poměrně plynulý, za což bohužel trpí nepříliš zpracovaná okolní krajina. K zvyšování dramatickosti hry přispívá možnost zapnout policejní sirénu, a tak zrychlit rychlost již tak dábelky rychlého Ferrari. Zvuky, které pátrání doprovázejí, jsou jak při nárazu do okolo jedoucích vozů, stělbě i nárazech do překážek na silnici prakticky stejné, a proto mnoho kladů hře nepřidávají. Obtížnost pátrání není nijak vysoká, a proto se nám po několika pokusech jistě podaří hru dohrát. V každém případě je to ale jistě zpestření.

## THE NEW ZELAND STORY



**73%** Ano, je to tak! Jedna z těch nejlepších úrovnových arcade, které existují snad pro všechny typy osmitřídových počítačů, je nyní dostupná i na MASTER SYSTEM. Ptáte se jaké je její jméno (ne! - Red.)? Přečtěte si tedy ještě jednou nadpis. V této hře se proměníte v malé káčátko (ne, ne, není oškivě), které bude překonávat překážky v celkem 21 rozličných úrovních! Programátoři SEGA se na této hře dali opravdu záležet. Výborná grafika, hudba i nápad. Pohyby káčátka jsou skvěle animovány a ani pohyby ostatních postav nejsou nijak pozadu. Po celou dobu hry nám hraje velmi slušná hudba. Pokud jde o ideu - ta je, jako u většiny akčních her, poměrně jednoduchá - postupně procházet území Nového Zélandu (místo našeho současného přechodného pobytu nám vždy ukáže mapa Nového Zélandu) a osvobodovat jiná, v klecích uvězněná káčátka.

Cesta je to ovšem strastiplná, ale naštěstí nám pomáhá sbírání nových zbraní a nejrůznější technické figle proti nepřítelům. Každá úroveň se odehrává v jiném prostředí a je samozřejmě těžší a rafinovanější, než ta předchozí. Někdo bude možná potupně ztotožnit se s malým, bezbranným káčátkem, ale když překonáme tento zakořeněný odpor, bude pro nás NEW ZELAND STORY výbornou zábavou na dlouhé prázdninové večery. JFK

Uložení čtenářů. Jak jsme slibili v některém z předcházejících čísel, věnujeme část místa v EXCALIBURU vašim dopisům týkajícím se domácích hracích automatů. Protože jsme již dvě čísla psali o výrobcích firmy SEGA ENTERPRISES, začneme právě s dopisy na toto téma. Od příště se ale budeme setkávat i s dopisy týkajícími se výrobků firmy NINTENDO, takže nikdo nebude ošizen. NINTENDO na našem trhu teprve začíná a vy si o něm můžete přečíst spoustu zajímavého na jiném místě tohoto EXCALIBURU. Vratme se ale k firmě SEGA. Především děkujeme všem těm, kteří se rozhodli napsat nám svoje názory a zkušenosti. Dopisy přišla opravdu spousta, a tak se omlouváme, že se právě na ten váš dopis nedostalo. Všechny, opakuji VŠECHNY dopisy nás nesmírně potěšily a jsme rádi, že s námi udržujete neustálý kontakt právě touto formou. Nuže tedy, vrhneme se střemhlav do vašich dopisů.

Vážená redakce, Jsem velmi nadšen Vaší novou rubrikou na hry SEGA MEGA DRIVE. Jelikož jsem si dříve kupoval časopis VIDEO GAMES v německém jazyce za 98 Kč, mohu si teď koupit o mnoho levnější časopis a troufám si říci, že i lepší - EXCALIBUR. Hodnocení her se mi velice zamlouvá a je vtipně napsané, ale přesto nemohu se vším souhlasit, a to s tím, že se hry nedají kopírovat. Toto není žádná pravda. Existuje kopírka popisovaná ve VIDEO GAMESu, která umožňuje kopírovat hry z disket PC, ze zásuvných modulů SUPER NINTENDA a zásuvné moduly ze SEGA MEGA DRIVE na nový modul. Bohužel na našem trhu se ještě neobjevila. Jen jednu nevýhodu to má, je příliš drahá (v přepočtu 16.000 Kč).

Dále bych vás chtěl poprosit, kdybyste mohli napsat recenze na starší hry, které byly vytvořeny právě na MEGA DRIVE, jako je DOUBLE DRAGON, THE SIMPSONS atd.

Dále bych si přál, kdybyste psali i o novinkách např. GOLDEN AXE 2.3; DOUBLE DRAGON 2.3, STREETS OF RAGE 2, TURTLES 4, WORLD OF ILLUSION atd. No, a co říci na závěr? Tak Vám moc děkuji a přeji Vám, abyste jen tak dál pokračovali. U příštího čísla EXCALIBURU nashledanou.

Radek P.

Vážený Radku,

Díky za tvůj povzbudivý dopis. Těší nás, že jsi s námi spokojený a jsme rádi, že ti můžeme pomoci. Děláme co můžeme. Dost ale mazání medu okolo onoho příslušného otvoru; přejdeme k věci.

Pokud jde o ono problematické „kopírování“ her na modulech, nejvíce sám, kdo má k tomuto bodu připomínku. Takže nám dovolu, abychom ti ocitovali malinkou část naší úvahy (úvahy, tedy nikoli 100% objektivního názoru, ale subjektivní úvahy. Na jiném místě vás ostatně vyzýváme k NESOUHLASU s touto úvahou): „... Doporučuji jen zvážit, zda se vyplatí investovat poměrně vysokou částku do stroje, který je určen výhradně a pouze na hry. Záleží jen na vás, zda se rozhodnete pro koupí poměrně drahého MEGA DRIVE nebo přidáte ještě pár dalších korunek a koupíte celý počítač (AMIGA, ST, PC), který má o něco lepší parametry, nabízí mnohem širší možnosti využití a hlavně - je mnohem rozšířenější a programově vybavení je v současné době neskonale rozsáhlejší...“.

Ostatně, ty sám jsi již na svou připomínku podal dostatečnou odpověď: pokud je cena kopírky skutečně tak vysoká, a kromě toho ještě navíc není na našem trhu, je vše jasné. Naš článek byl totiž o MEGA DRIVE a nikoli o MEGA DRIVE s připojenou kopírkou! Ostatně, mohli bychom MEGA DRIVE srovnávat například s AMIGOU 500 rozšířenou o CD-ROM, TURBO-KARTU, HARDDISK, PAMĚT... a hromadu dalších periférií, ale to už by byla naprosto jiná záležitost.

Ano, hry na MEGA DRIVE kopírovat lze, ale POUZE s připojenou kopírkou, to znamená na zařízení, které NEBYLO předmětem naší úvahy. Kromě toho; rozhodnout se ke koupi MEGA DRIVE s kopírkou je už záležitostí tak nákladnou, že potom už definitivně stojí za to přemýšlet o koupi výkonnějšího počítače.

Pokud jde o recenze starších her i novinek, budeme se snažit průběžně zařazovat všechny dostupné hry, ale musíme nám nechat trochu času; nemůžeme všechny hry „vyplácet“ najednou. Snad tě alespoň potěší naše dnešní nabídka horkých novinek, kde je mimochodem i zmíněný WORLD OF ILLUSION.

GRRR!!! Piš Vám, protože jsem našťvaný co jste napsali v EX.č. 16 o MEGA DRIVE. Vlastním ho a jsem s ním plně spokojen. Vůbec jste neuvěřili, jak je na tom po zvukové a hudební (má 10-kanálovou hudbu). Software je sice o něco dražší, ale zato alespoň v Praze a v jiných městech existuje množství půjčoven herních modulů za přijatelné ceny.

A když jste napsali, že některé hry na MEGA DRIVE J. dokonce předčí AMIGU a či ST\* (ha, ha, ha tu herku předčí i DIDAKTIK), tak jsem ten hnusný EXCALIBUR málem rozkoukal. Po stránce hlavně sportovních a akčních her nevím v čem je AMIGA lepší než MEGA DRIVE. A navíc, když si přečtete nějaký německý nebo anglický časopis na konzoly, dozvíte se, že už péknou dobu se dá k MEGA DRIVE připojit disketová jednotka

a moduly se dají kopírovat i na diskety. WAUGIT! Doufám, že to otisknete!

Jack the Ripper ze Zlína!

VRRRRI! Především té milý Jacku chceme upozornit, abys nepoužíval věty typu „doufám, že to otisknete“. Není to slušné! Pokud jde o hudbu, máš zcela pravdu, nezminili jsme se o ní v takovém rozsahu, jak by možná bylo vhodné, jenže to souvisí s povahou článku; šlo o úvahu a nikoli o přesné technické líčení parametrů, které si můžeš přečíst přímo na svém vlastním MEGA DRIVE.

Ano, půjčovny modulů samozřejmě existují a zdá se nám, že toto je jedna z přijatelných cest řešení problematické drahých her. Díky za upozornění (nemáme čas obíhat celou Prahu a hledat všechny půjčovny modulů. V budoucnu však pravděpodobně otiskneme seznam všech dostupných půjčoven. Díky.). Pokud jde o to, zda hry na MEGA DRIVE předčí hry na AMIZE či ATARI ST raději přejdeme, protože se domníváme, že kvality her lze soudit jak z objektivního, tak ze subjektivního hlediska. Pokud máš pocit, že hry na MEGA DRIVE a DIDAKTIK jsou pro tebe lepší než na ostatních počítačích, prosím. (Myslí samozřejmě lepší než na ST - ICE.) (Ne, myslel jsem, než na AMIZE - Lee.) (Ale na ST - ICE.) (Aa AMIZE - Lee.) (ST.) (AMIZE.) (ST.) (AMIZE...) (\*NS&I!#\*?&... a takhle to dopadne vždycky - Red.).

Pokud jde o kopírování her, viz předchozí článek.

Vážená redakce časopisu EXCALIBUR,

pišete o firmě SEGA.

Já sám zrovna vlastním SEGA-MASTER SYSTEM.

Pro mě je hraní velkou zábavou a fantazií. Já osobně vlastním 18 her a každá je dobrá. Z toho už jsem jich 13 dohrál.

Skoro žádná hra mi nevydržela, protože jsem ji za pár hodin dohrál. Jsou lehké, ale mohly by být o něco těžší.

Například jsme dostali hru ASTERIX a byla dohrána za necelých 10 hodin, a to jsme je viděli poprvé, a tak to bylo skoro se vším. Už nemám co hrát. Nechci se vytáhnout, ale hrát hry teda umím.

Rád bych, aby byla u nás zavedena soutěž hraní her, podobná jaká se hraje v Americe.

Martin J.

Díky za dopis. Musíš být asi opravdu dobrý hráč, když jsi s hrami tak rychle hotový. Pokud jde o soutěže v hraní her, je to zajímavý nápad a budeme o tom přemýšlet. Zatím počkáme na další ohlasy...

Vážený EXCALIBURE

Piš vám do vaší hitparády a jsem nadšený vaší novinkou v hitparádě. Já osobně si myslím, že to byl skvělý nápad zařadit do hitparády také SEGA a NINTENDO. Jenom bych rád věděl, jestli SEGA MASTER SYSTEM nebo MEGA DRIVE. To samé NINTENDO - SNES nebo NES?

Bohumír H.

Díky za připomínku. Ano, toto je ožehavý problém a my jsme se dlouho rozmyšleli, jak jej vyřešit. Připadalo nám ale zbytečné zpočátku přidat sedm dalších kolonek do hitparády (SEGA MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, SNES, NES, GAMEBOY a SUPER ENGINE II), a tak jsme začali pouze s firmním žebříčkem pro všechny druhy automatů najednou. Zatím počkáme, až se všechny druhy dostatečně rozšíří, abychom mohli zařazovat žebříčky jednotlivých automatů. Potom se pravděpodobně hitparáda přesune z celkové hitparády do rubriky videoher.

Vážená redakce a zejména vážený ICE,

v tomto dopise chci vyjádřit svůj názor na výrobky SEGA ENTERPRISES a také nesouhlas s některými Vašimi výroky.

Nejprve k SEGA MEGA DRIVE.

Když pomenu Vaše subjektivní připomínky, jako je neustálé zpochybňování typu: „...krabice opravdu nešla“, „...vskutku našel zásuvný modul“ (jako by tam podle Vás snad ani neměl být); „...automat, skoro takový, jaký znám z videoher“; „...zařízení téměř na úrovni šestnáctibitových počítačů“, zaráží mě, že Vám vadí i údaj 16-BIT na obalech i přístroj samotném.

Já si to vykládám tak, že výrobce tím naznačuje posun ve výkonu oproti osmibitovým domácím videohram.

Údaj na obalech zásuvných modulů mi říká, že jde o hru využívající výkonu 16-ti bitového procesoru. Na MEGA DRIVE můžete totiž s pomocí adaptéru hrát i osmibitové hry určené pro MASTER SYSTEM. Také je nesprávné hovořit o nahrávání, protože programy jsou v modulech již „nahrány“ od výrobce a zasunutím modulu se jen připojí externí paměť ke sběrnici procesoru. Cena MEGA DRIVE, který obsahuje 16-ti bitový procesor a zřejmě další koprocesory (zvuk), se mi zdá vzhledem k výkonu přiznivá.

Souhlasím s tím, že moduly jsou drahé, ale ne dražší, než hry na PC nebo AMIGU. Takže pokud si koupíte třeba PC a legálně kupujete hry, jste na tom stejně jako u MEGA DRIVE. Vzhledem k pořizovací ceně počítače jste na tom však hůře, protože za hodné dostanete slabý hardware, nevhodný pro hry. Absenci

se omlouváme, že v tomto čísle neplníme výsledky předcházejícího kola - toto číslo vychází příliš brzy po předcházejícím, a tak mělo jen málo z vás čas zareagovat na naši soutěž. Vyloučení druhého i třetího kola spolu se známým správných odpovědí se dozvíte po prázdninách. A teď se již můžeme pustit do našich soutěžních otázek.

1 První otázka je snadná. Chceme vědět název jedné hry, která existuje jak na hracích automatech v hernách, tak na domácích videoautomatech firmy SEGA. V této hře sledujeme virtuální v pohledu shora (v první části) a zezadu (v druhé části). Bojový virtuální létá nad městem obsazeným

zvukového a videokoprocesoru pak musíte dohánět dokupováním doplňků jako je SOUNDBLASTER, jehož cena se velmi blíží ceně celého MEGA DRIVE a zvýšením výkonu procesoru (286-386SX-386-486). A to ještě nevíte, co budete muset dokupovat v budoucnu, protože hry na PC to budou vyžadovat. A to ještě nemluví o nebezpečí poruchovosti u mechanických částí (disketové jednotky, harddisk, ventilátor), což u videoher odpadá. Nesouhlasím tedy, že by PC nebo ATARI ST mělo lepší parametry než MEGA DRIVE. (AMIGU nevím, vim jen, že MEGA DRIVE zobrazí současně dvojnásobný počet barev než AMIGA, čehož si cením více než dvojnásobné rozlišovací schopnosti; takže o ni taktně pomlčím).

Jinak na obou uvedených počítačích jsem hrál několik her, ale zdaleka nedosahovaly takového zpracování, jako mají hry na MEGA DRIVE. Např. LEMMINGS na PC mají při pohybu myši vpravo nebo vlevo tak ubohý scrolling pozadí, že i ATARI XL by to zvládlo díky koprocesoru mnohem lépe.

Je fakt, že jsem třeba neviděl ty pravé super hry, ale PC hardware jasně říká, že žádné zázraky čekat nemůžu. Nabízí se zde paralela se ZX SPECTRUM, kdy také na nevhodném hardware začaly vznikat spousty her.

Toto srovnání provádím proto, že Váš článek (i přes ujišťování o hodnocení bez předsudků atd. atd...) působí jako vyzývavý AMIGU, ST i PC nad MEGA DRIVE, které se mi podle dosavadních zkušeností, především s PC, nezdá oprávněné.

SUPER ENGINE II má zřejmě nejlíže ke klasickým osmibitovým počítačům, především díky software.

A nakonec SEGA MASTER SYSTEM, který jsem si nedávno koupil, protože stipendium na MEGA DRIVE s hrami prostě nestačilo. Autor tohoto článku, Peter Lee, je neobjektivnější. Popisuje zřejmě MASTER SYSTEM II, přestože na fotografii je MASTER SYSTEM. Já jsem totiž po zapnutí mamě hledal nějak přebrané velké nápis SEGA nebo dokonce zpěvující hlas. Co se týká technického popisu, nevím jak SYSTEM II, ale MASTER SYSTEM (ten co je na obrázku) má... (následuje technický popis, příliš dlouhý na to, aby byl zajímavý - omlouváme se za toto jediné zkrácení - Red.).

Grafika, animace i scrolling jsou zde lepší než u nerozšířenějších osmibitů (C64, ATARI XL/XE, ZX SPECTRUM). S výjimkou grafiky (rozlišení, počet barev) je animace a scrolling dokonce lepší než na PC, alespoň podle mých dosavadních zkušeností.

Ovladače mi připadají vyhovující, jen u vestavěné hry HANG ON působí občas problémy řízení v zatáčkách. Zvukový doprovod by mohl být lepší, obvykle nedosahuje kvality ATARI 800XL.

Výběr pripojitelných periférií je solidní (ale ne všechny hry je využívají), můžete připojit světelnou pistol, 3D brýle, nejruznější druhy ovladačů a do otvoru vpředu vpravo se zasouvají karty SEGA.

Žánr nabízeného software není zas tak omezený, podle katalogů firmy SEGA se dělí do těchto kategorií: ARCADE, ACTION, SPORTS, SHOOTING, FAMILY - a teď čtete pozorně (jestli vůbec čtete) - ADVENTURE ROLE PLAYING. Není tedy pravda, že chybí jakákoliv adventure. Dungeon i textovka zřejmě opravdu chybí, což je škoda. (I když si nejsem tak úplně jistý, jestli není nepatří ULTIMA IV nebo GOLDEN AXE WARRIOR). Domnívám se ale, že tyto typy her jsou technicky realizovatelné i na videohracích, protože zásuvné moduly mají kapacitu určitě pár set kilobajtů.

No uvidíme, třeba se něco v budoucnu objeví. Největší minus MASTER SYSTEM je, že cartridge jsou prakticky stejně drahé, jako ty pro MEGA DRIVE. Určitě se tedy vyplatí našetřit si o 2500 Kč víc a koupit rovnou MEGA DRIVE.

A jestli budete nadále psát o videohracích, zmiňte se také o SNK NEO-GEO i s pějakými obrázky.

Ale dost už o tomhle tématu, nebo mě PCčkaři ukameňují joystickama. Teď k Vaším soutěžím s firmou A-B-Comp. Otázky v nich se nebezpečně blíží k věcem, které mohou znát jen PCčkaři, amigouni a možná STčkaři. Takový osmibitový hráč (a je jich u nás požehnaně) si někdy ani neškrtně. Zkuste dávat otázky nezávisle na typu počítače, který má hráč doma (všichni neznají FTL, SSI nebo Guybrusha Threepwooda) a nebo takové, na které může čtenář odpovědět na základě znalostí starších čísel EXCALIBURU. Já vím, že zkratka SSI je díky Andrewovi vysvětlena v tomto čísle na straně 16, ale zkratku FTL jsem v žádném čísle vysvětlení nenašel, a to mi chybí jen 1/91 a 5/91.

Rozepisovat se zde o přednostech EXCALIBURU je zbytečné, to vidí každý, kdo má oči. I když my, kteří nepatříme mezi vyvolené Amigouny a PCčkaře, pro něž je EXCALIBUR především, a jsme více v roli čtenářů než hráčů testujících do noci joysticky na popisovaných softwarových novinkách, určité stojí za to EXCALIBUR přečíst.

S hracím pozdravem GAME OVER

Vérovslav O.

Následující dlouhou a nudnou odpověď připravil ICE a je ochoten (prý) nést za ni veškerou odpovědnost.

Vážený čtenáři, Velice si vážím tvého dopisu a projeveného zájmu.

7 Tak to je všechno. Přemýšlejte, hledejte, řešte a až budete se vším hotoví, pište na známou adresu. Těšíme se na vaše odpovědi a po prázdninách se znovu setkáme u vylosování šťastných výherců. Vaše redakce a

Jsem ti opravdu vděčný, že jsi věnoval svůj čas pro napsání tohoto vyčerpávajícího dopisu, který mě kupo-divu (třeba tak nebyl mině) opravdu velice potěšil. S tím časem jsem si naprosto jistý, protože i mě trvalo velmi dlouho, než jsem celý tvůj dopis vůbec přečtl! (Ne, neupravoval jsem jej, jen jsem to všechno natukal do počítače.)

Takže, jak začít. Nejlepší bude vzít všechno pěkně popořádku. Pokud jde o moje subjektivní, a možná mírně emotivně zabarvené poznámky, máš úplnou pravdu. Jsou subjektivní. Souvisí to ale s povahou celého článku, který měl být, jak bylo již několikrát řečeno, spíše úvahou na téma MEGA DRIVE a domácí videoautomaty vůbec. Jak jistě víš, úvaha má, na rozdíl například od technického popisu, značné redundantní (čili nadbytečný) obsah bez přílišné informační hodnoty. Pouhý technický líčení by zabralo sotva desetinu celkového rozsahu, a kromě toho si její každý může přečíst v kterémkoli propagačním materiálu firmy SEGA. Drobné ironické poznámky nemusí brát nijak vážně, je to prostě jen zpestření celého článku.

Pokud jde o údaj 16-BIT, mohli bychom zde dlouho a zbytečně slovíčkařit (opět citace: „...Což samozřejmě firma SEGA neopomíjí hojně inzerovat. Nic proti... - opakuji, NIC PROTI!), ale to by nebylo příliš důstojné. Každý může mít na nejrůznější nápisy nejrůznější názory a pokud ti tento nápis připomíná neustálé výkon MEGA DRIVE - prosím (Kdybych chtěl být mimořádně jízlivý uvedl bych, že u přístroje stejné kategorie - SUPER NES bys nápis 16bit nenašel ani po dlouhém hledání. Ale protože nejsem jízlivý, nechám tuto poznámku v závorce...)). Hovořit o nesprávnosti termínu nahrávání považuji za další slovíčkaření. Mohli bychom třeba vyčítat někomu, kdo hraním her sbírá zkušenosti, že je nikde nesbírá, ale že je přece získává. Zbytečně!

Pokud jde o cenu her, máš úplnou pravdu a některé hry pro PC jsou dokonce ještě dražší než pro videoautomaty. I jako zarytý Amigoun však nemohu souhlasit s tvými výroky o nevhodnosti PC hardware. Mluvit o poruchovosti pokládám za nevhodné; porouchat se může stejně tak PC jako jakýkoli jiný přístroj (třeba lampička na stolu či splachovač na záchodě). Ubohý scrolling na PC je věci všeobecně známou a nikdo se s ní netají. Srovnávat PC se ZX SPECTRUM ponechám raději bez komentáře. Věřím, že jsi skutečně ještě neviděl ty pravé „SUPER HRY... Obávám se, ale že jsi neviděl skoro žádné hry! ULTIMA UNDERWORLD, WING COMMANDER, X-WING, INDIANA JONES IV a neuvěřitelné množství dalších by tě jistě okamžitě přesvědčily o tvém omylu.

Ano, článek měl být bez předsudků, a domnívám se, že také byl. Šlo o subjektivní hodnocení, ale přesto pokládám za zbytečné vyzdvižovat MEGA DRIVE do nebe. Nešlo ani tak o upřednostňování ostatních domácích počítačů, protože si stále myslím (a nejenom já), že srovnávat videoautomaty, které jsou určeny pouze na hry a domácí počítače s mnohostranným uplatněním prostě nelze. Šlo jen o to, ponechat místo pro videoautomaty, které se objeví v budoucnosti, a které mohou být ještě lepší než velice slušný MEGA DRIVE. Mám na mysli nejen například SUPER NES, ale i SEGA CD-ROM a další, které v době psaní článku o MEGA DRIVE ještě NEBYLY na našem trhu.

Pokud jde o MASTER SYSTEM II, pokusím se obhájit neobhájeného Petera Lee. Stále doufám, že neměl slušně halucinace, když se zmínil o hlasu zpívající SEGA, SEGA, a na jeho omluvu dodávám, že patří při prvním zapojení použil jeden z herních cartridge s tímto intrem. Ano, na obrázku je skutečně MASTER SYSTEM I, zatímco test proběhl na MASTER SYSTEM II, omlouváme se všem čtenářům. O perifériích je v článku zmínka, chybí snad jen 3D brýle také: K SEGA MASTER SYSTEM si můžete přikoupit i brýle (díky - Lee).

Pokud jde o žánry nabízených her, máš v jistém smyslu pravdu, ale musíš pochopit i nás. Pojmeme „adventure“, rozumíme zásadně hru, ve které hrdina prochází nejrůznější lokace, hovoří s lidmi, sbírá a používá řadu předmětů a především je zde kladen velký důraz na textovou stránku. Takové hry v sortimentu her firmy SEGA skutečně chybí. Čisté textovky zde samozřejmě nejsou vůbec (nelze psát slovní příkazy), ale v dungeonech se mylíte oba (ty i Peter Lee). Dungeony pro automaty SEGA skutečně existují - např. SHINING IN THE DARKNESS. Častější jsou však hry, které SEGA označuje jako R.P.G. ADVENTURE, kde hráč ovládá postavky z nadhledu, podobně jako ve hrách firmy SSI (SWORD OF VERMILLION).

A konečně pokud jde o naše soutěže. I když se většinou snažíme vybírat otázky tak, aby na ně bylo možné odpovědět pro čtenáře EXCALIBURU, občas se nám zatoulá i drobný chyťák. DUNGEON MASTER je klasika. Je ale neuvěřitelné, kolik lidí se zmýlílo v odpovědi na otázku týkající se právě SSI, jejíž řešení je jen o několik stránek dál!

Nakonec ti děkujeme za mimě projevenou a doufáme, že upřímně miněnou chválu a doufáme, že tě PCčkaři přece jen ještě chvíli neukameňují joystickama.

Tolik protentokrát k vašim dopisům. Těšíme se na další připomínky, podněty, kritiku a nápady, nad kterými se sejdeme v příštím čísle.

EXCALIBUR

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

A jsme tady s dalším kolem soutěže firmy DATART INTERNATIONAL. Soutěže, ve které můžete získat šestnáctibitový videoautomat SEGA MEGA DRIVE. Jediné, co vám k vítězství postačí jsou náuky, lepidlo, korespondenční lístky a tužka; náukyami odstříhnete kupon z této stránky, lepidlem jej nalepíte na korespondenční lístek a tužkou napíšete na stejný lístek naši adresu a správné odpovědi. Pokud budou vaše odpovědi správné a váš lístek vylosován, SEGA MEGA DRIVE je váš!

Tolik k pravidlům soutěže. Ještě před započítáním dalšího kola

se omlouváme, že v tomto čísle neplníme výsledky předcházejícího kola - toto číslo vychází příliš brzy po předcházejícím, a tak mělo jen málo z vás čas zareagovat na naši soutěž. Vyloučení druhého i třetího kola spolu se známým správných odpovědí se dozvíte po prázdninách. A teď se již můžeme pustit do našich soutěžních otázek.

1 První otázka je snadná. Chceme vědět název jedné hry, která existuje jak na hracích automatech v hernách, tak na domácích videoautomatech firmy SEGA. V této hře sledujeme virtuální v pohledu shora (v první části) a zezadu (v druhé části). Bojový virtuální létá nad městem obsazeným

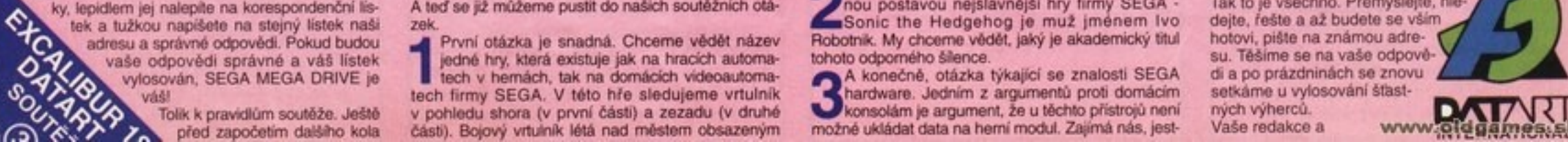
neprátelskou armádou, pouští, pralesem a konečně nočním městem. Dodejme ještě, že většina hracích automatů v hernách je vybavena řídicí pákou - kniplem - což umožňuje přehlednější a preciznější ovládnání.

2 I druhá otázka je velice snadná. Hlavní zápornou postavou nejslavnější hry firmy SEGA - Sonic the Hedgehog je muž jménem Ivo Robotnik. My chceme vědět, jaký je akademický titul tohoto odporného šílence.

3 A konečně, otázka týkající se znalosti SEGA hardware. Jedním z argumentů proti domácím konsolám je argument, že u těchto přístrojů není možné ukládat data na herní modul. Zajímá nás, jest-

li to platí i pro všechny hry na SEGA MEGA DRIVE. Je jasné, že když se tak hloupě ptáme, odpověď bude jednoznačná. Proto nám navíc napíšte názvy alespoň tří her, u kterých je ukládání na modul možné.

Tak to je všechno. Přemýšlejte, hledejte, řešte a až budete se vším hotoví, pište na známou adresu. Těšíme se na vaše odpovědi a po prázdninách se znovu setkáme u vylosování šťastných výherců. Vaše redakce a



# SEGA

*To musím mít!*



**SONIC - NEJSLAVNĚJŠÍ JEŽEK NA SVĚTĚ**

**BAREVNÝ KATALOG ZDARMA**

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



Nazdar čtenáři! Tak vás zase vítáme s dalším nákladem dopisů. Když jste listovali tímto dvojitým EXCALIBURU, jistě jste si všimli jedné drobné změny. Ano, 68 stran, tedy jednou tolik než minulá čísla. Takový rozsah přímo vyzývá k uzavření všech našich nesrovnalostí a zákysů z čísel předchozích. V tomto čísle tedy přinášíme rozšířenou rubriku dopisů čtenářů. Chceme se zbavit té hromady dopisů, abychom mohli po prázdninách přijít s reakcemi na dopisy nové. Tentokrát, protože máme opravdu hodně místa, je tato rubrika zpracována poněkud netradičně. Napište nám proto, zda jste s touto formou spokojeni, či jestli chcete návrat ke starým způsobům.

Tolik úvodem, a teď se už konečně můžeme pustit do práce. Dnes nás toho čeká opravdu hodně...

Začneme emotivně laděnou a mírně propagandistickou básničkou jednoho našeho čtenáře, který si nepřeje být jmenován. Pro všetečné hlasy jednu poznámku: tu básničku jsme si opravdu nenapsali sami!

Objednej si Excalibur,  
Ať můžeš mít při hrách klid,  
je v něm popsán každé figl,  
hru dohraješ jako nic.  
Návod najdeš v Excaliburu,  
jako vždy i s úvodem,  
nestojí to ani líbu,  
neřešíš to podvodem.  
Ať jsi Lee či Grant,  
potřebuješ návod ke hře,  
jinak compaing by zůstal nedohran.  
(Čtenář si nepřeje být jmenován)

Básnička vždy potěší,  
jak zpívává řeč ptáč,  
však mamě hlavou hýbáme,  
co „compaing“ asi značí.

Mein Kampf

1. Pomocí cukru a bíče donutíme majitele osmibitových počítačů, aby se přestali cpát do Excaliburu.
2. Založíme protektorát Amiga-PC.
3. Všechny Atariisty vyženeme na Sibiř.
4. Všechny Didaktiky svážeme a necháme je koukat měsíc do monitoru bez filtru.
5. Založení C-64 Anthropoid II je marné. Tomáš S.

Mein god!

Milý chlapče, ne všechny dopisy nás potěší. Některé nás jen pobaví. Nad některými se zamyslíme. Některé nás popudí. A některé nás rozzuří. Teď tvůj patří do poslední skupiny. Je sice hezké, že vlastníš ten pěkný, skvělý a impozantní počítač PC a pohrdáš všemi ostatními, ale ani na okamžik nepochybujeme o tom, že tento stroj nemá

vlastním přičiněním. Pokud se chceš v životě chlubit svým majetkem a ne svými schopnostmi, nejsme si zcela jisti, zda najdeš svoje místo ve společnosti. Je velice chvályhodné, že se tak hluboce zajímáš o historii a znáš pojmy jako „politika cukru a bíče“, protektorát či operace Anthropoid, ale pro tvůj další život by možná neškodilo studium i jiných vědních oborů než je historie. Psychologie je také velice zajímavým oborem. Zkus si někdy probrat látku sadisticko - maniakální poruchy dětské psychiky v důsledku neustálého hrani her, a pak radši svůj počítač vrať tatínkovi, než svoje podivné nápady začneš myslet vážně!!!

Vážená a milá redakce. V první řadě bych chtěl upozornit na nepřesné informace u recenzí, ve kterých jsou někdy vypsány jen některé počítače, ale já vím, že jsou i na jiné. Co pak ten chudák, který si myslí, že ta perfektní hra není na jeho počítač a ona ve skutečnosti je? Například hra THE GODFATHER. V recenzii je uvedeno, že je jen na AMIGU, ale já sám ho vlastním na počítači PC/AT. To stejné u CRAZY CARS 3 a SLEEPWALKER. Radím Vám, aby jste (tzn. abyste - Red.) si raději vše předem zjistili, než napsali neúplnou informaci.

Také se mi moc nelíbí Vaše celkové procentuální hodnocení her. Můžete mi vysvětlit, jak to, že má hra AV8B HARDIER ASSAULT 50% a hra THE GODFATHER 45%? Přitom Boží otec (ehm, víte, ne všechna anglická slova lze překládat doslovně a godfather patří zrovna mezi ně. I když to tak nevypadá, godfather = kmotr - Red.) má grafiku 2 a AV8B 3?! A jak to přesně na procento určíte?

Nechápu, proč jste zbytečně zaplnili celé 4 strany videohrami. Já se o ně vůbec nezajímám. V dnešní době si podle mě spíše každý koupí počítač než nějakou hloupou videohru. Nestačila by jen jedna strana a zbytek vyplnit přesnými recenzemi a návody?

V EX. 16 se ptáte na náš názor ohledně krátkých minirecenzí. V tom s Vámi souhlasím. Sice nebudu žádné originální hry kupovat, ale v časopise bych chtěl vidět co nejvíce nových her s hodnocením, abych pak věděl o co jde... Je v redakci vůbec nějaký PC-čkár? Podle recenzí a chování nejmenovaných členů redakce soudím, že ne. Myslím, že by jste (tzn. byste - Red.) to měli napravit.

JINAK JSTE OPRAVDU VÝBORNÝ ČASOPIS TAKOVÝ TADY CHYBĚL Hlavně, ať v něm bude hodně PC her!!! S pozdravem Zbyněk J.

Vážený a milý čtenáři.

Tohle bude dlouhé vysvětlování, ale protože nejsi jediný, kdo má podobné otáz-

ky, pokusíme se je zodpovědět.

V první řadě se omlouváme za nepřesnosti v tabulkách hodnocení. Není to ani tak způsobeno naší neinformovaností, jako spíše již několikrát zmiňovaným „dábelským“ tempem vydávání EXCALIBURU v předchozích měsících. Chybička se vloudí a my se potom musíme čtenářům omluvit. Tak tedy: Omlouváme se.

Do hodnocení her v recenzích se promítá mnohem více faktorů, než bylo uvedeno v tabulkách v Excaliburech do 16 čísla. V zásadě lze ale říci, že výsledné procento bylo hodnocením hry jako celku, pouze s přihlednutím k dříve faktorům. Právě kvůli těmto problémům jsme změnili hodnotící tabulku a výsledné procento již není souhrnným názorem redakce na hru jako celek, ale přesným aritmetickým průměrem dílčích položek. Teď už je výpočet výsledného procenta otázkou matematiky a to snad zvládneme.

V 16. čísle jsme zaplnili čtyři strany, v tomto čísle je jich více. Ať se to komu líbí či ne, videohry se začínají čím dál tím více drát na náš trh a my na to musíme reagovat. EXCALIBUR totiž není časopis PC her, ale časopis počítačových her, a tak se snažíme věnovat se všem hram. Nedá se nic dělat. K dalšímu bodu dopisu - jsme rádi, že souhlasíš s naším nápadem minirecenzí a doufáme, že se ti zalíbí náš dnešní přehled již vyšších čísel. Ale pozor! Neměl bys dávat tak okaté nájevo, že všechny nové hry hraješ z pirátských, čili NELEGÁLNÍCH kopií. Co kdybychom třeba otiskl tvoje jméno a všetečná softwarová policie... Poslední otázka: Je v redakci vůbec nějaký PC-čkár? Poslední odpověď: Je! (Hledej Šmudlo - pozn. skrytý PC-čkár.)

Vážená redakce EXCALIBURU! Chtěl bych se zeptat, proč neuvádíte taky různé programy, když už jste tam nacpali SEGU, NINTENDO a ostatní. V BITU to mají v každém čísle, nemusí to být přehnaný, ale aspoň pár př. (KIT 2.0, AUTOCAD atd...) a k tomu vysvětlení co to umí a jiné. SNOW

Vážený SNOW, EXCALIBUR je časopisem počítačových her, opakuj her, tedy ještě jednou - HER! Časopis popisující počítačové programy je spousta a jsou na vysoké profesionální úrovni. Pokládáme za zbytečné fušovat někomu jinému do řemesla a psát o něčem, co již bylo několikrát jinde a lépe rozebráno. Hry jsou hry a programy jsou programy. Co se dá dělat!

Milý EXCALIBURE. Předem bych vás chtěl upozornit, že hra TARGHAN, na níž vyšel návod na stránce 24 EXCALI-

BURU číslo 15, není použitelná pouze na počítač ST a AMIGA 500, jak bylo zveřejněno, ale i na počítač PC. Sám ji totiž na tento počítač mám. Potom bych vás chtěl požádat, abyste nezveřejňovali jen návody na nové a ještě málo rozšířené hry. Je sice pravda, že v EXCALIBURECH jsou i starší hry (např. EIDOLON nebo COLORADO), ale většina z nich je z let 1992 nebo 1993. Pavel M.

Milý čtenáři.

S TARGHANEM máš pravdu a my se znovu omlouváme (viz předchozí odpověď). V druhém bodě s tebou však nemůžeme souhlasit. Zaprve nevíme, co myslíš tím „málo rozšířené“. Pravděpodobně hry, které ještě nebyly ilegálně a pirátsky okopirovány. My se ale přece nemůžeme řídit situací na černém trhu a čekat na to, až se hra dostatečně „rozšíří“. Jak by k tomu potom přišli ti, kteří si poctivě kupují hry originální? Mají i oni čekat, až se jejich hra rozšíří a jejich peníze budou víceméně zbytečně investované? A poslední rada na závěr: jestli nechceš číst návody na nové hry, vezmi si příklad z jihomoravských vinařů: nech si EXCALIBUR několik let uležet a zkvasit, a potom v něm již jistě nebudou žádné nové návody!

Vážená redakce EXCALIBURU. Smolím tento dopis pro vaše oči - časem možná i uši (nechápu #?NŽ!# - Red.), je ode mne - uctivého služebníka a poddaného PC 386. Jelikož mému pánovi se líbí velice váš časopis, rozhodl se, že přispěje do vaší sbírky tímto bílým, zdánlivě popsáním papírem. Tedy podle mého pána by se velice líbilo tvorbě tohoto světa, nakaženého od nejrozšířenějšího viru známého pod názvem - vir GAMES, aby jste (= abyste - Red.) nechávali recenze a návody. Zaprve - představování a kritizování her - také originál - už má místo v recenzii a každý si tak může vybrat podle svého gusta. Zadruhé - návody si už své místo také vybojovaly hlavně tím, že pomáháte z neřešitelných situací v stejné neřešitelných hrách. Právě z těchto důvodů by můj pán nerušil takto pro život a existenci potřebné návody a recenze. Mates T. a PC-386

He?

Vážená redakce, Paňanská romance byla skvělá! Já osobně bych jí ale vytkl otevřený konec! Nemám rád otevřené konce (...pouze můj názor). Celkové pojetí časopisu a jeho grafická úprava je dobrá. Recenze se mi ale zdají poněkud ovlivněné vlastním názorem autora. Také by mě zajímalo, podle jakého klíče

hra dostává své procenta!? Udívalo mě také známkové ohodnocení některých her. Jan M.

Díky za pochvalu (ANDREW). Pokud jde o známkování her, které občas někoho udivilo, snažil jsem se je již napravit a uvidíme, co se bude dál dít. Pokud ale jde o vlastní názor autora a jeho vliv na recenze, máme pocit, že jsme trochu „mimo obraz“. Stále nechápeme, či názor by měl recenzi ovlivnit? Má se snad autor řídit názory někoho jiného? Samozřejmě že jsou recenze ovlivněny názory autora! S názory autorů můžeme souhlasit, nesouhlasit, můžeme je chválit a můžeme se s nimi přit. ale nemůžeme jim je brát!!

Vážená redakce, obracím se na Vás s prosbou, jestli by jste (= byste - Red.) mi nemohli nahrát tyto hry ..... Ne, neutíkejte, nedávejte si studenou sprchu, nerelaxujte, je to jen žert (pozdě, vydavatel právě vyskočil z okna...). Nechci vás trápit takovými prosbami, ale naopak Vás potěší. Váš časopis je prostě bezkonkurenční a ve své oblasti nejlepší (díky, ale budme sebekritičtí - mezi slepými je i jednooký králem - Red.). Již několikrát mi dopomohli k dohrání některých her (viz. GOBLIINS, SHADOW OF THE BEAST III, CADAVER a mnoho dalších). Doufám, že mi pomůžete i nyní. Stále se mi nedaří dohrát bombastickou hru STREET FIGHTER II v nejbližším levelu a to zcela z prostého důvodu ... neumím vyvolávat kouzla na dálku. Na blízko se mi to podařilo pouze u Blanky, Chun-li a Hondy. U těch ostatních jsem prostě bezradný. A proto vás vyzývám temné síly paňanské (ale no tak, tak vážně to s Paňanskou romancí nebylo - Red.); „HELP ME!“ Další otázka(y) vystupuje nad hrou ULTIMA UNDERWORLD I. Existuje tato hra i na AMIZE 500 s 1 MB? Je alespoň podobná svému pokračování? Je tak dobrá, aby stálo za to sáhnět jí? Hraje se stejným způsobem jako „Dvojka“? A takto bych mohl pokračovat donekonečna. Zkrátka a dobře, napište o ni alespoň malou recenzi. Předem díky. Když už jsem nakoukl ty „malé“ recenze, ptal jste se, zda ano či ne. Myslím, že takové malé recenze jsou velmi užitečná věc a určitě pomohou při rozhodování nad širokým výběrem her. S pozdravem player JIMI.

Vážený JIMI.

Pokud jde o STREET FIGHTERa II, nemůžeme ti pomoci jinak než dobrou radou - znovu si prolistuj svůj manuál ke hře, kde najdeš detailní popis všech speciálních pohybů. Ale můžeme tě uklidnit - i když budeš ty správné pohyby znát, budeš muset dlouho trénovat, než ti dostatečně přejdou „do krve“! Pokud jde o ULTIMU UNDERWORLD,

**PC**

Ad-Lib comp. zvuk. karta 1.190,-  
Sound Blaster 2.0 comp. 2.190,-  
VGA 1 MB, 16 mil. fareb,  
1280x1024, Grafic. akcel. 2.961,-  
K cenám + poštovné + 23% DPH.  
**Prompt DC**  
Partizánska 1, Prešov  
tel/fax: 091/244 69, BBS 226 11  
Dodáme dobierkou.  
Hľadáme dealerov.

!!! Uživateli PC AT/XT pozor !!!  
Široká paleta SHAREWAROVÝCH her a dalších programů pro Windows i DOS za BEZKONKURENČNÍ ceny (disk s programem už za 30 Kč).  
Tištěná nabídka zdarma, katalog, disketa za 7 známek 3 Kč, Miroslav DRYÁK, K. Čapka 933, 742 21 Kopřivnice.  
Koupím na PC 386/40 hry, užitkové a demo prog. Vafek, Oslavice 171, 594 01, Velké Meziříčí.  
Vyměním hry na PC. Reichl, Síd. svob. 18/62, 796 01 Prostějov.  
Prodám hry na PC/AT - velký výběr těch nejlepších z roku 1991 - 1993 mám, úplné novinky.  
Seznam zašlu. Kadlec Radoslav, Smetanova

1186, 664 51 Šlapanice.  
Nabízím hry PC, např. Street Fighter, Getaway aj. cca 400 her. Jiří Janovec, Na Drahách 126, Rychnov n/Kn. Platí stále!  
Absolutní senzace! Program MAPA vytykno mapy z Wolfenstein-3D a Spear of Destiny, včetně tajných místností a nebezpečí! Na Vaši libovolnou disketu za 25 Kč + pošt. nahraje R. Svoboda, Kapucínské n. 2, 602 00 Brno. Platba dobříkou.  
Za 10 Kč ve známkách a ofrankovanou obálku zašlu návod ke hře Larry na PC. Michal Smrč, 391 75 Mašovice 319. Tel. 0361/973 33.  
Vyměním, prodám, koupím hry na PC/AT, seznam za seznam, mám cca 350 her a song-programů. Janovec J., Na Drahách 126, Rychnov n. Kn.  
Rychle a kvalitně nahraji nejnovější hry na PC-AT. Převážně rok 92 - 93. Výběr z více jak 1000 her. Seznam zašlu zdarma. Platí stále. Martin Halada, Michalova 3, Brno, 628 00.  
Nabízím nejnovější hry na PC/AT, velký výběr včetně roku 93. Např. Strike Commander, Syndicate, ECO II, EOB 3, Walker, Prince 2, Lemmings 2. Box 226, pošta 5, 150 00 Praha 5.  
Vyměním programy na PC, R. Daňhel, Suchohrdly 40, Znojmo 669 02

Posíláme zkrácené, funkční verze her ALONE IN THE DARK, GOBLIINS2, GODS, PRINCE OF PERSIA, WOLFPACK, THE INCREDIBLE MACHINE, ROLLING RONNY, PATRIZIER a velmi kvalitní shareware MISSION SUPERNOVA, THE CATABOMB ABYSS, D/GENERATION, JILL OF THE JUNGLE, MYTH-MASTER, CASTLE MASTER, AVARICUS, CORNCOB-3D, OXYD. Platba předem jen 48,- za titul složenkou „C“, objednávka koresp. listkem na adrese: KROBsoftware, Rošického 1061, 721 00 Ostrava 4.

**AMIGA**

Prodám AMIGA 500, karta 2 MB RAM, ceny 10.000,- a 3.800,- Kč + SW. Ing. M. Štibinger, Urxova c. 470, Ostrava 708 00.  
Prodám pevný disk pro AMIGA 500 20 MB, 2,5", interní za 5.900,- Kč. 106 MB, 3,5", interní za 10.800,- Kč, paměť RAM 1 MB A500+ za 1.800,- Kč. Nainstalují do Amigy a předvedu. Ing. V. Daněček, Režlerova 307, 109 00 Praha 10, tel. 786 73 19.  
Super nabídka - počítač AMIGA 600 za pouhých 11990 Kč! (1 MB RAM, kickstart 2.04, vestavěný TV modulátor) - 6 měsíců záruka. Dále prodám Amigu 1200 jen za 18690 Kč! (S harddiskem 40 MB - 25490 Kč!)

Platí stále! Roman Matulík, Ševcovská 4075, Zlín 760 01.  
AMIGA 500+ za 11900,- Kč. HARD-DISK COMMODORE A590, 20 MB, SCSI, 0,5 MB FAST RAM na desce (možno až 2MB) za 9500,- Kč. Tel. BRNO (05) 334430.  
Nabízím hry na Amigu. P. Mikitin, V. Volta 47, 370 12 Č. Budějovice.  
**Amiga Power software** (seznam zašleme. Disky obsahují DTP, Paint a další programy včetně množství her). Jednotná cena 86 Kč. Jaroslav Čejka, Praha 2, U Havlíčkových sadů 7, 120 00.

**VIDEO BACKUP SYSTEM**

Konečně je tu zařízení určené pro archivaci amigáckých disket (všechní) na běžnou videokazetu. Vejde se na ní zhruba 250 disket. 100% spolehlivost. V dodávce je hardware, software a český návod. Funguje na všechny typy počítače Amiga!!! Na západě je cena 400 DM, já nabízím za pouhých 1689,- Kč. Zašlu dobříkou. Petr Vochozka, Dukelská 273, Polička 57201. Tel. 0463/22373.  
Prodám Amigu 500, 1MB RAM, 100 disket, box1, joystick, modulátor 520 TV za 10.000 Kč. Hladík Jan, Klánovice, K Rukavičkárně 689, Praha 9 - spěchá  
SUPER CENAI Prodám Amigu 500

1MB RAM, myš, 2x joy, asi 80 disket her, literat. za 8900,- Kč. Dále barevný monitor 1084S za 7900 Kč. Vše ve výborném stavu. Vl. Kubín, Budějovická 36, Praha 4, 140 00, Tel. 4299504.  
Prodám A500 + TV modulátor + 2 myši + 1 joystick a více než 80 disket za 9800 Kč a externí drive za 1500 Kč. Petr Dlabač, volejte na tel. 02/7881791.  
Prodám A500, 1 MB, mon. 1084S, 2. mech. 3,5.. Joy, diskety s boxem, manuály, časopisy, knihy. Vše za 1500 Kč. Ing. J. Nožička, Zámecká 584, 503 51 Chlumeč n/C.  
Za 40 Sk nebo 15 Sk + disk vám pošlem 1 číslo AMIMAG. Zn: Slovensko.

**ATARI ST**

Na ATARI ST prodám, koupím, vyměním SUPER hry, především z EXCALIBURU! Stálý přísun nových hitů! Pomáhá ZACATEČNÍKUM!!! Pavel KOZA ml, Chrástany 22, Praha - západ, 252 19.

**C64**

Originální kazety na C64: Terminator2, Leminghs, Hook, Vendeta, Last Ninja 3, Dizzy 3, Street Fighter 2, K&B a další

její zpracování i ovládání je zcela shodné s druhým dílem. To je dobrá zpráva. Špatnou zprávou je, že ULTIMA definitivně neexistuje ve verzi pro AMIGU. Ale nemusíš proto ještě zoufat. Hra LEGENDS OF VALOUR (viz EX 16 a EX 17) je svým zpracováním ULTIMÉ velice podobná a existuje i na tvou AMIGU.

Vážení redaktorů Excaliburů! Jsem jeden z Vašich mnoha členů a rád bych váš časopis pochválil. Váš časopis se mi líbí. Líbí se mi také, že tam je dost Dungeonů. Dungeonsy jsou moje nejoblíbenější hry (moje taky - ICE) (moje taky - ANDREW) (moje taky - Lee) (moje taky - SSC) (moje taky - Cpt.Vlada) (moje taky - Luke) (moje taky - náhodný chodec). Ohledně nich bych měl několik otázek. V čísle 15 jste uvedli recenzi na hru WIZARDRY VII - THE CRUSADERS OF THE DARK SAVANT. Po přečtení jsem se rozhodl, že tuto hru musím mít. Sehnal jsem si ji (za vyšší finanční obnos) a začal ji hrát. Velmi se mi líbí, ale nevím, co mám dělat. Dostal jsem se do New City z New City do říše Gornů, do města T Ranga i Umpani, ale tam jsem se zakousnul, zmrazil, zkusnul. Naléhavě žádám o pomoc! Prosím o přibližnou osnovu, co mám dělat. Jsem zoufalý. Prosím o typ na pěkného Dungeona, kterého bych si mohl sehnat. Předem (i zadem) děkuji za pochopení. S pozdravem Michal „Master“ Š.

Vážení čtenáři Excaliburu, WIZARDRY VII je jeden z nejrozsáhlejších her typu dungeon vůbec. Hru jsme samozřejmě dohráli, ale právě proto na ni návod NIKDY NEVYDÁME!!! (No, uvidíme...). Stěží by se totiž vešel do tohoto 68 stránkového EXCALIBURU. I když máme dungeony rádi, musíme být trochu ohleduplní i k ostatním čtenářům. Pokud jde o typ na nějakého „pěkného dungeona“, tady je pár našich typů; DUNGEON MASTER, CHAOS STRIKES BACK, WIZARDRY VI-THE BANE OF THE COSMIC FORGE, BLACK CRYPT, CAPTIVE, EYE OF THE BEHOLDER I, II, III, ABANDONED PLACES I, II, ULTIMA UNDERWORLD I, II, LEGENDS OF VALOUR, AMBERSTAR, CRYSTALS OF ARBORIA, ISHAR, ISHAR II, FATE - GATES OF DAWN, XENOMORPH, KNIGHTMARE, BETRAYAL AT KRONDOR...

Milá redakce, jsem velký fanďa počítačových her a troufám si říci, že i zkušený gamesnik. Proto jsem byl velice potěšen, když se mi jednoho dne dostal do ruky váš časopis. Jak jsem jej pročítal, nabyl jsem dojmu, že vaši redaktoré jsou přes hry zřejmě opravdoví machři. Dokonce jsem zjistil, že jsou u některých her uveřejňováni i kódy. A tady

začaly moje problémy s hrou METAL MUTANT. Když jsem ji poprvé spatřil, okouzila mne. Hrál jsem ji jedním dechem. Prošel jsem pravěkou krajinu, zdolal jsem i nepřátelské město a vše jsem zakončil likvidací kyborga s burne-rangy. A tím jsem skončil. Doslova a do písmene. Neumíte si představit tu euforii, která se mně v tu chvíli zmocnila. Pak ale následovala studená sprcha. Poslední počítač v úrovni 0 se mně zeptal na heslo. Obracím se tedy na vaši redakci s prosbou, zda byste mi nemohli (pokud ho znáte) poradit, co s tím mám proba na dělat. EXCALIBUR neodebírá pravidelně, a tak nevím, zda by mně vaše odpověď prostřednictvím vašeho časopisu zastihla. Proto vás prosím, zda byste mi nemohli odeslat soukromě (zasílám známku, abyste nepišli ke škodě). Doufám ve vaši brzkou odpověď, na kterou budu dále čekat u svého miláčka při METAL MUTANTovi. Tomáš K.

Milý Tomáši, pevně věřím, že se ti tento EXCALIBUR dostane do rukou, a proto ti odpovídáme touto formou. Kromě toho nejsi jediný, kdo má podobné problémy, a tak zabijeme dvě mouchy jednou ranou. Zaprvé ti chceme vysvětlit rozdíl mezi kódy a kódy. Ty první, jsou kódy do her, které ty sám v průběhu hry získáš. Jsou to buď kódy do vyšších úrovní u nejrušnějších akčních či logických her (LOGICAL, LEMMINGS, FLASHBACK, STONE AGE, SPHERICAL atd.) nebo kódy potřebné k provedení určité činnosti přímo ve hře (viz například METAL MUTANT a kódy potřebné pro získání ochranného štítu) anebo kódy umožňující drobné podvůdky ve hrách, které uveřejňujeme v rubrice „City“. Takovéto kódy samozřejmě zveřejňujeme, protože pomáhají v překonání překážek, které jsou čistě „hráčského“ charakteru.

Dalším druhem kódů jsou kódy „pirátské“. Jsou to kódy, kterými se softwarové firmy brání proti nelegálnímu kopírování jejich her. Tyto kódy jsou nejčastěji uvedeny v originálním manuálu anebo jsou pouze částí manuálu (to jsou právě otázky typu: napiš slovo na x-té stránce, y-tý řádek, z-té slovo). Z pochopitelných důvodů samozřejmě nemůžeme uveřejňovat řešení těchto kódů. I kdybychom se rozhodli porušit autorská práva softwarových firem (což samozřejmě nikdy neuděláme), museli bychom na tomto místě otiskovat CELÝ MANUÁL k těm hře, a to je pro nás skutečně něco nepředstavitelného a samozřejmě i neproveditelného. Nakonec prosíme nejen tebe, ale i všechny ostatní čtenáře, kteří nám posílají známky a ofrankované obálky. Je nám to velice líto, ale opravdu není v našich silách na všechny vaše dotazy

odpovídat individuálně. Proto nám, prosím, neposílejte žádné známky či dokonce finanční částky. Na většinu otázek odpovíme průběžně v naší rubrice a na část odpovíme soukromě, ale na naše náklady. A pokud jde o naši škodu, my se s tím už nějak vyrovnáme.

Nazdar EXCALIBUR! Doufám, že si ještě pamatujete na dopis THE ATHEISTA z čísla 14. Piše, že by snížil počet návodů na ADVENTURE. Hluboče s ním souhlasím, ale ne jenom kvůli požitku ze hry. Koupil jsem si EX 17 a okamžitě jsem si ho prohlédl. Chválím skvělou úpravu, hutnost článků, zvětšené obrázky, avšak byl jsem zklamán, když jsem sečetl stránky recenzí a návodů. RECENZE - 6 str., NÁVODY a MAPY - 15 str. V EX 17 jste sice utřeli ONDRU Ch. z Františkových Lázní, když po vás chtěl počáteční kódy ke hrám. Ale jsem si jist, že vaše návody slouží spíše softwarovým pirátům, než těm, co to myslí s hrami vážně a mají originály. Já mám EXCALIBUR moc rád, ale když se stane, že po prvních šesti stránkách musím časopis odložit (návody se přece jen tak na lačno číst nedají), je mi do breku. Tak co s tím naděláme? Redaktoré zdraví Lukáš V.

Nazdar Lukáši. Díky za pochvalu. Zajímavější je ale druhá část tvého dopisu. Pokud jde o poměr recenzí a návodů v EX 17, počítej chvíli s námi. Recenze - 12 recenzí na šesti stránkách, kratičké minirecenze her pro SUPER ENGINE II na půlstránku, recenze SHINOBI na další část stránky plus stránka novinek na další straně. Návody - 11 návodů na 15 stranách, obsahujících 4 stránky map na ULTIMU II. To, že recenze zabírají méně místa než návody je pochopitelné a pokládáme za zbytečné vysvětlovat proč. Spousta čtenářů uvítá právě ty návody a my je musíme do EXCALIBURU nějak dostat. I přesto se snažíme zachovat poměr v počtu, tedy nikoli v rozsahu. Poslední část dopisu jsme nepochopili. Není nám jasné, jak můžou naše návody sloužit softwarovým pirátům. Vždyť právě pirátské kopie jsou známé svou špatnou funkcí a požadováním kódů. Právě těch kódů, které má každý, kdo to s hrami myslí vážně a má originály!

Vážená redakce, Rozhodl jsem se vám napsat ohledně úpravy časopisu EXCALIBUR. Není přece možné, aby 1 hra zabírala téměř půlku časopisu (ULTIMA II). Je možná pěkná, ale tolik stran? Zdá se mi, že plníte časopis téměř jen návody, ty se potom nedají

číst, ale kdybyste návody psali jako vypravování (viz LEGENDS OF VALOUR od ICEho), hned by si čtenáři počítali. Zamyslete se nad tím. Mám na vás taky pár dotazů ohledně hry WAXWORKS level EGYPT. Jak se zbavím strážců (kam je mám bodat?) Jak vykouzlit uzdravovací svítky? Na hrbitově, co se srdcem dívky, aby zahojila rány? Díky za rady i za jinak pěkný časopis. S pozdravem Luboš L.

Vážený Luboš, Pokud jde o počet a rozsah návodů, odpověď najdeš v odpovědi na předcházející dotaz. Pokud jde o psaní návodů ve formě vypravování, snažíme se (viz LEGENDS OF VALOUR), ale bohužel není možné psát tímto způsobem všechny návody. Budeme se snažit, ale přesto budeme i nadále uveřejňovat tzv. „rychlé“ návody psané způsobem „seber-použij“. WAXWORKS - strážce bodej hlava nehlava. Svítky najdeš hned v první místnosti (na naší mapě č.1) a uzdravovací svítky ti z nich vykouzlí strýc. Stejným způsobem tě i uzdraví pomocí nalezeného srdce. Se strýcem si promluvíš po kliknutí na ikonu magické koule.

Ahoj lidi! Mám stejný problém jako Michal H. z Mariánských lázní, kterému jste odpovídali v EXCALIBURU č.16, a to s FLASHBACKem, level 2., 4.mise. Doběhnu vždy k výtahové šachtě, vedle které leží kámen a nevím co dál. Když skočím do šachty, zabiju se. Mr. Alex Ahoj MR. Alex. Tady je řešení jednoduché, i když ne na první pohled srozumitelné. Omlouváme se všem těm, kteří v návodu mamé hledali způsob, jak přivolat tento důležitý výtah; stačí vyskočit na plošinku, která je nad výtahovou šachtou a po chvíli výtah sám přijede, přivolaný skrytým spínačem. Čau Excaliburáci Zdraví Vás PC a SINCLAIR Paňani ze ZLINA !!! (úvod dopisu je informace o předplatném, kterou z pochopitelných důvodů vynecháváme)... Jinak se nám Excalibur VELICE líbí. Hlavně chválíme tvrdý obal a 4 strany navíc. Ovšem ty prašivé videohry a spol. jste si mohli odpustit! A nyní naše paňanské starosti. POMŮC - Zasekl jsem se u SIERRY Space Quest 5 a Laura Bow 2. U SQ5 jsme získali 460 z 5000 (Strašné to číslo!) Nevíme, co udělat po vypuštění vetřelce. U Laury jsme se dostali do muzea a dál ani N. Rada: Jak tak pozorujeme vaše trápení s hádáním kruhů ve špičkové adventuře Indiana Jones 4, tak Vám musíme poradit. Je to jednoduché-kombinace jsou napsány v Platónově knize-jen umět trochu anglicky, ČAU -

Loučí se s Vámi SUPERPAŘANI BORDA a ZRUDA

Čau SUPERPAŘANI. Pokud jde o videohry, nemůžeme vám pomoci. V tomto čísle je jich také požehnaně a co je nejhorší - čtenářům (alespoň majitelům videoautomatů) se tato rubrika velice líbí. Obáváme se, že si budete muset zvyknout stejně tak, jako jsme si museli zvyknout my. Ach jo! Návody na obě hry jsme již otiskli, a tak v nich snad najdete i tu svoji odpověď.

Díky za radu. Dnes již samozřejmě víme o nejrušnějších záležitostech této hry. Víme o kombinacích v Platónově knize, víme o kombinacích na zdi uprostřed lávového pole. Víme o tom, že tuto skvělou hru lze hrát obrovským množstvím způsobů, ale vy byste asi měli také něco vědět: Když jsme psali náš návod, bylo to zhruba týden po uvedení INDIANA JONESe IV na trh. Hru jsme skutečně po maximálním nasazení všech sil dohráli za jediný den a noc - jedním dechem, a tak není divu, že jsme nepišli na všechny figle, kterých je tady opravdu požehnaně. Čhtěli jsme, abyste si mohli hru zahrát stejně jako my, a proto jsme návod uveřejnili hned, jak to bylo možné. Kdybychom psali návod na Jonese dnes, pravděpodobně by se už nevešel ani do tohoto 68 stránkového EXCALIBURU. A pokud jde o naši znalost angličtiny, už jsme se všichni přihlásili do kurzu pro začátečníky. Ale ještě chvíli to potrvá, než se něco naučíme. Takže zatím GUT BAJ BUDDIES!

Vážená redakce, (následuje několik cheatů pro SEGA MEGA-DRIVE), Ve hře DESERT STRIKE ve 4.levelu zničím všechny tanky u ropných polí a najdu místo pro výsadek. Nemůžu však nikoho vysadit.

Vážený čtenáři, Díky za cheaty. Pár cheatů pro konzole již máme, a ty tvoje jistě přijdou také vhod. Snad někdy přistě. Odpověď: Zaprvé blahopřejeme k postupu do 4.mise, DESERT STRIKE dá opravdu zabrat. Výsadek commandos pro ochranu ropných polí naleznáš v pobřežním pásu písečných dun na severu invazní pláže. V bunkru je ukryto šest vojáků, ale na povrchu stojí a mává jen jeden. Lokace bunkru není na mapě, a tak musíš pečlivě prozkoumat každý kopec písku.

Tak dnešní hromada dopisů je za námi. Snad jsme vás alespoň trochu potěšili a pobavili. Nepřestávejte v hraní, nepřestávejte ve čtení EXCALIBURU a nepřestávejte v psaní, těšíme se na vaše dopisy, nad kterými se setkáme zase v poprázdinovém EXCALIBURU. Vaše Redakce.

(levně). Tel: 02/7915343. Prodám nový C64/2 + dataset + 800H. + 2joy + reset + č.manuály, 4400 Kč. Petr Litoš, Na Vyhlídce 664, Volyně 387 01. Prodám hry pro C64 na disketách a kazetách. Seznam zašlu. Pí. Dvořák, Třemošnice 117, 538 43. Kdo opraví ROM u C64 nebo poradí. L. Kapaňa, Liptovská 10, Opava 746 01. Profesionálně na C-64 s prog. balíkem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 276 01 Mělník 2889, Tel: 0206/670759. HEY! Ty největší bomby z let 1988-93 pro C64 na kazetě! Hry jako LAST NINJA II a III, TURRICAN, SPHERICAL, DIZZY a řada dalších! Stovka her, které stačí na rok! Seriální jednání, kvalita, rychlost! Tel.: 02/791 34 19 - Jirka. Diskové hry - převážně novinky pro C64. Strana disku 4,90 Kč. Seznam zašlu. Petr Beránek, Svojnice 14, 384 27 Vitějovice. Tel: 0338/86291.

## SINCLAIR

Levně prod. - Spectrum, datarekord, Grundig, tisk. Gamacentrum, hudební obvod AY, zpomalovač, interface - pouze 2900 Kč! Množství kvalit. her. kaz. po 50 Kč, všechna čísla Fifa. Jan Hlůžek, Někrasova 6, Praha 6.

Vym. nebo prodám hry a užj. progr. na Didaktik M. Antonín Mastný, Sadová 10. Valaš. Meziříčí 757 01. Tiskárnu D-100 pro Didaktik, vbudovaná čeština, 2500,- Kč. Kolísek, Hornická 1637, Tachov, 347 01. Vyměním hry na DIDAKTIK M. nové (90 - 3). Jen na kazetách. Zašlete seznam, obratem pošlu svůj. T. Mazal, V zahrádkách 50, PRAHA 3. ZAPISOVAČ XY 4150 a modul styku MS-SP pro počítač ZX SPEKT. 750 Kč - 90 kusů a interf. UR-490,- 500 kusů, propoj. kabel a kazeta 40,- 100 kusů. J. Procházka, Palackého 479, 511 01 Turnov, tel. 0436-21362.

## ATARI XL/XE

Prodám manuály her pro počítače Atari XE/XL. Tel. 068/916446.

Ataristé, nepřipravujte se o požitek z hry českých supertextovek (např. Vesmírná odysea 1-7, Private detectiv 1-3, Fantazi 1-2, Ninžova pomsta...) k nimž veškerá distribuční práva vlastní D.Adventure, U kukrovaru 10, Olomouc 17, 783 71.

## OSTATNÍ

Koupím Excalibury č. 1-6 po 29 Kč. L. Jenčík, Malečov 47, 403 27, Ústí n. L. Pozor - chcete zlepšit kvalitu obrazu a zároveň ušetřit modulátor? Doplňte televizor AUDIO, VIDEO nebo RGB vstupy. Pro všechny typy ČB TVP cena do 290 Kč, barevné TVP (COLOR 416, 419, 425 i jiné) cena do 490 Kč. Také další servisní činnost! INFO: (02)270159 Ing. M. Svoboda, Hájkova 3, Praha 3 130 00. Prodám Sega Mega Drive + 2x cartridge (Sonic + Street) za 5.500,-

Richard Patka, Puškinova 41, 682 01 Vyškov. Herní nadšence, hry a programy pro Sharp MZ-800, kvalitní, levné, nové získáš na adrese SAKR SOFT, P.O.Box 3, Ostrava 32, 700 32.

Tak jsme pravidla inzercí trochu zjednodušili. Řádková inzercie je od příštích čísel jednodušší, řádek za 20 Kč. Pokud budete chtít mít inzerát výraznější, stále tu zůstává plošná inzercie (viz str. 4-5).

JAK SI DÁT INZERÁT?

Inzerát napiš na čtvereč. papír.	20 Kč
1 řádek = max. 32 znaků. Počet řádek neomezen.	40 Kč
Pak sečti počet řádek, vynásob částkou 20 Kč.	60 Kč
Výsledek je cena inzerátu, tu napiš na složenku typu C, zaplat na adresu PCP, box 414, 111 21, Praha 1.	80 Kč
Ústřížek a inzerát pošli tamtéž.	100 Kč
	120 Kč
	140 Kč
	160 Kč

# EXCALIBUR+

nová

stálá

příloha

pro

předplatitele

s taškou EXCALIBUR

čti na str. 47

# PŘEDPLAŤ SI MNE!

# PREHLED HER

V šestistránčím čísle EXCALIBURU jsme se vše ptali na tři „malé“ recenze. Většina, respektive všechny, řády vyjadřovali svůj názor na tuto otázku, a tímto nápadem souhlasili a uvítali jej. Pronáse máme tentokrát spoustu místa, rozhodli jsme se udělat tři redakční fog. Společně „doplníme a ušlechťujeme“ a nasvědčuje zastupují gigantické množství - na následujících stránkách se tak podíváte zpět po historii EXCALIBURU od prvního do posledního čísla. Všechny recenze (zanechání počítačové hry) a návody (zanechání, jak hrát - nauč) uvádíme v EXCALIBURUch najdete ve zkrácené podobě na tomto místě. Pokud však některé čísla chybí, můžete se podívat, o co jste přišli a pokud abyste konkrétně návod, máte to nejlepší možnost najít. Konečně také poznáte, co jsme mysleli tím „malými recenzemi“ a možná, že se konkrétně najdete odměnitě třeba. Do příštího čísla se v připravených kategoriích samozřejmě budeme již věnovat novým hrám! Teď už ale... vzhůru do historie ...

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.



**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.

**AGE** - velmi zajímavá hra, která obsahuje spoustu zajímavých detailů, jako třeba, že když se postavíte do určitého směru, můžete vidět různé věci. Hra je velmi dobře zpracovaná a obsahuje velmi zajímavé detaily.







**ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.



**ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem...

**ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.



**ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem...

**ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.



**ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem...

**ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.



**ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem...

**ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **ARMED AND DANGEROUS** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.



**ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem... **ARMED AND DANGEROUS** - vyzbrojené útokem...

# EXCALIBUR PÁTRÁ, RADÍ, INFORMUJE

V této rubrice se budeme snažit vám dát co nejvíce informací o nejnovějších počítačových aplikacích, programech, modrých, hernách či počítačových, které mají nebo budou mít úspěšnou a úspěšnou kariéru. **EXCALIBUR** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.

**EXCALIBUR** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **EXCALIBUR** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.



**EXCALIBUR** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **EXCALIBUR** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.

**EXCALIBUR** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci. **EXCALIBUR** - Právě teď jste oblékli oblečení zbraně, takže si můžete být jisti, že budete schopni zvládnout jakoukoli situaci.

# KDE KOUPITE STARŠÍ EXCALIBUR ?

**PRODEJCI:**  
Klaib 882, Matfinská 5, Praha 1  
Pringle, Jindřichův 27, Praha 1  
A-B-Comp, Vavřínského 28, Praha 7  
SODAS, Občanská 63, Kolín

**PRO OBCHODNÍKY:** naši distributoři vám dodají větší množství. Kontakt:  
Distributor pro Prahu: Sines a.s., Čukovského 40/203, 101 00 Praha 8. Tel.: 02/5521018  
Distributor pro Prahu a ČR: JMC, Chotkovského 1913, 160 00 Praha 6. Tel.: 02/5254976  
Distributor pro Prahu, ČR a SR: PC Info, P.O. Box 12, 160 00 Praha 6. Tel.: 02/7816713

**Starší čísla si můžete také nechat zaslat - viz předplatně na vedlejší straně!**

**Starší čísla si můžete také nechat zaslat - viz předplatně na vedlejší straně!**

**Starší čísla si můžete také nechat zaslat - viz předplatně na vedlejší straně!**

## Velká doprodejní akce EXCALIBURU

Jedinečná šance, jak si levně doplnit Vaší sbírku EXCALIBURŮ.

Od tohoto okamžiku až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla EXCALIBURŮ od čísla 7 do čísla 17 přímo od vydavatele za mimořádně sníženou cenu 14 Kč. Při současné prodejní ceně EXCALIBURU 29 Kč tím ušetříte více než 50%! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

### Nová čísla

Předplatné nových čísel se zjednodušilo. Jednotná cena je 29 Kč na číslo včetně předplatitelské přílohy EXCALIBUR+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.“ Současní předplatitelé budou EXCALIBUR+ dostávat také, rozdíl 5 Kč automaticky odečteme z výše zůstatku na předplatitelském kontě.

### Starší čísla

Cena za jedno číslo je 24 Kč. \*Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč“.

**Jaká čísla máme na skladě?**

#### EXCALIBUR

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17  
(1 kus za 24/15 Kč\*)

#### AMIGA MAGAZIN

2, 3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 15 Kč\*)

#### AM disk 7 (36 Kč)

#### OSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TAŠKA EXCALIBUR (říjen '93) - 29 Kč

TRIČKO EXCALIBUR (11 '93) - 180 Kč

4 týdnů po zaplacení složenky udržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji.

### Slovensko

vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 13 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L.PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné 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. Kromě EXCALIBURU budeš dostávat navíc ještě stálou přílohu EXCALIBUR+ (u tohoto čísla má 16 celobarevných stran, nabitých skvělými návody).
2. Nestane se, že bys nesehnal EXCALIBUR nebo EXCALIBUR+.
3. Pokud si předplatíš EXCALIBUR teď hned, dostaneš navíc zdarma též EXCALIBUR+18! (současně s EXCALIBUREM+19)
4. Pokud si předplatíš u PCP EXCALIBUR na 12 čísel, dostaneš navíc zdarma tašku EXCALIBUR+ (říjen '93).
5. Pokud si předplatíš u PCP EXCALIBUR na 12 čísel, můžeš vyhrát tričko EXCALIBUR+. (Každý stý předplatitel! - prosinec '93)
6. Budeš spokojený.

BUDE TO MÍT PRO MNE TYTO VÝHODY:

1. Budu vycházet pravidelně a s přílohou EXCALIBUR+.
2. Budu spokojený

## 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, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

## EXCALIBUR také od firmy A.L.L.PRODUCTION!

Firma A.L.L.PRODUCTION je známá jako spolehlivý distributor několika desítek časopisů, mezi nimiž nechybí Mladý svět, Reflex, Betty, Betinka, Parabola, PRO, T, Receptář, romány z vydavatelství Ivo Železný a další. Pokud jste dosud nebyli zcela rozhodnutí o správnosti kroku předplatit si EXCALIBUR přímo u vydavatele, můžete využít služeb A.L.L. Počínaje dneškem si tedy můžete předplatit EXCALIBUR také u firmy A.L.L.PRODUCTION! Postup je shodný, pouze adresa je jiná: A.L.L.PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

EX+

TRIČKA

pro všechny, pro něž je  
Amiga víc než počítač

100% cotton, vícebarevný potisk (už jen vel. 50, 48)



AMIGA  
THE POWER OF NEW GENERATION

cena s daní 99,- Kč

Eagle  
PS PS

Slezská 20  
Liberec XV 460 15 ČR  
TEL: 048/21140

Odběry většího množství vítány, nejsme plátcí DPH!

www.oldgames.sk

Chcete získat  
EXCALIBUR+18?

Předplatte si

EXCALIBUR

na 12 čísel!

# 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) 220645  
fax: (02) 220645

**INFORMACE:**  
Jindřichská 27  
Praha 1  
tel.: (02) 220645  
fax: (02) 220645

**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.



**SV 119 Junior**  
Model pro začátečníky.  
Cena 149,- Kč.



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



**SV 124 Quickjoy II Turbo**  
Hš tohoto roku.  
Precizní mikrospínače.  
Cena 259,- Kč.



**SV 125 Superboat**  
Určeno pro simulátory.  
Deset mikrospínačů.  
Digitální stopky.  
Cena 519,- Kč.



**SV 126 Jet Fighter**  
Simulátor řízení letu.  
Šest mikrospínačů. Dva  
spínače na střelbu.  
Cena 389,- Kč.



**SV 127 Top Star**  
Nejlepší joystick v nejlepší  
provedení. V moderním  
acrylovém obalu.  
Cena 629,- Kč.



**SV 202 M6 PC XT/AT**  
Světově úspěšný analogový  
joystick pro PC.  
Cena 389,- Kč.

**SV 135 Junior Megastar**  
Malý praktický Megastar.  
Se všemi možnými funkcemi.  
Cena 459,- Kč.



**SV 128 Megaboard**  
4 velká tlačítka na  
střelbu. 10 mikrospínačů.  
Dvoje stopky.  
Cena 859,- Kč.



**SV 132 Hyperstar**  
Populární povrchová  
úprava z robustního  
acrylu.  
Cena 429,- Kč.



**SV 133 Megastar**  
Všechny možné funkce.  
Stabilní základna.  
Všechny hrací komfort.  
Cena 609,- Kč.

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

**SV 121 Quickjoy I Turbo**  
Úspěšný, trvanlivý, s mikrospínači.  
Cena 189,- Kč.

**SV 123 Supercharger**  
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače  
na střelbu. Šest mikrospínačů.  
Cena 309,- Kč.

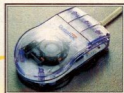
## Datalux



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

**SV 712 Datalux-Maus**  
Transparentní acrylová myš. Včetně  
softwarového driveru pro PC.  
Cena 769,- Kč.

**SV 704 Datalux-Maus**  
Pro Amigu. Vysoké rozlišení  
280 DPI. Ergonomická tlačítka.  
Cena 529,- 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.**

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

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