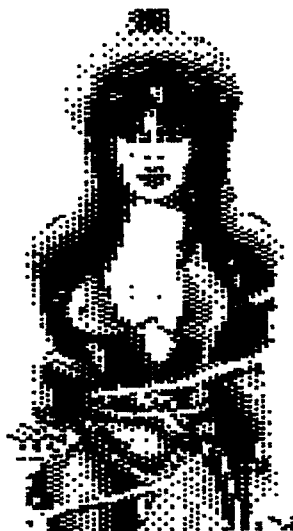


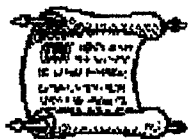
ELVIRA



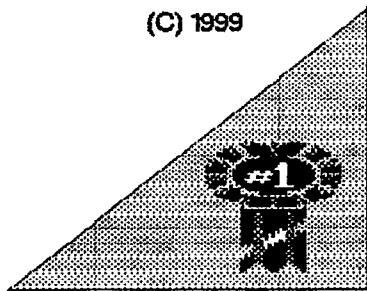
Zpracováno na COMMODORE 64 programem GeoPublish.

The Jaws of Cerberus

(C) 1999



Textově a graficky zpracovali:
Karel Polášek a Jan Kašpar.



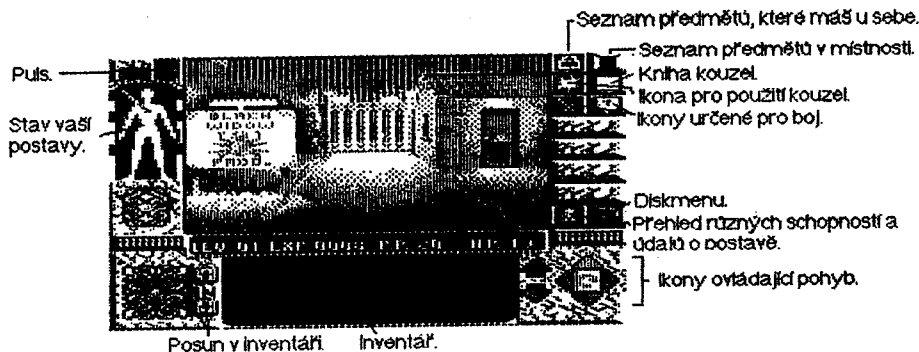
ELVIRA II: The Jaws of Cerberus

Ovládání:

Tato hra se ovládá joystickem v portu 2, nebo myší v joystickovém módu. Ovládání je řešeno tak, že po obrazovce jezdíte šipkou, kterou namíříte na potřebnou ikonu, a kliknete na fire. Ovládání je podobné jako v předchzím dílu Elviry. Manipulovat s předměty můžeme tak, že uchopíme předmět v obraze, a přeneseme ho do okénka inventáře. Pokud chceme předmět vyfadt postupujeme přesně opačně.

Popis údajů které se ve hře vyskytují

LEV - level	Indikuje tvůj průchod úrovněmi hry. Čím více rozluštíš hádanek a čím více zničíš nepřátele, tím bude tato hodnota větší. Je to důležité především pro mchání ničivějších kouzel.
EXP - experience	zobrazuje jak si vedeš v aktuálním levelu.
PP - power points	ukazuje počet PP, které jsi nasbíral pro zaplacení kouzel.
HP - hit points	toto číslo odráží tvou pružnost.
WS - weapon skill	ukáže ti, jak dobrý jsi se zbraněmi.
ACC - accuracy	popisuje přesnost s jakou používáš kouzla.
WP - will power	při boji na zemi před tebou nepřítel uteče, protože s WP. začneš poletovat.
MR - magic resist.	čím je tato hodnota větší, tím máš lepší obranu. Máš tzv. superpřirodní sílu.
STR - strenght	ukazuje ti tvou sílu.
PR - poison resist.	odráží tvou odolnost vůči jedům.
INT - intelligence	zvyšuje se v závislosti na tom, jak procházíš hrou.



Ve hře se jen minimálně používají k boji zbraně. Téměř všechny souboje se dají vybojovat kouzly. V návodu uvádím kouzlení jen těch nejdůležitějších kouzel. Ostatní si každý musí zvyčit sám. Každé použití kouzla ubírá určitý počet P.P. (Power Points) dle receptáře. Občas taky musíš užít -HERBAL HEALING-, když utřís větší poranění, viditelné v levém horním rohu. Nezbytně nutné předměty vypisují tlustě, ostatní sbíreš podle toho, jaká budeš chtít kouzlit kouzla k usnadnění misi.

A ještě jeden trik. Když budeš mít málo P.P., střihle nějakým kouzlem (třeba Fireballem) dokud to půjde. Pak ještě odlož několik předmětů, až ti P.P. klesne na nulu. Po dalším odložení ti naskočí P.P. 99. Předměty můžeš zase sebrat. Ze by chyba v programu ???

Kódy

COLUMN				COLUMN				
	1	2	3	1	2	3		
R	1	7647	5048	4891	17	3312	3985	4616
O	2	8424	3456	1890	18	4012	8039	7814
W	3	9433	9842	7472	19	3599	5165	7685
	4	2238	8776	2716	20	4717	7685	8927
	5	9814	2329	2229	21	9903	1947	3452
	6	4580	1080	2699	22	1823	1403	4444
	7	2633	3333	8888	23	5188	8927	8768
	8	5794	6724	6745	24	5737	9693	3087
	9	7874	1426	4642	25	2937	3312	4771
	10	3237	3777	5391	26	4921	2793	4852
	11	6267	9433	2866	27	6605	2335	3488
	12	1884	7402	2555	28	6933	1386	8695
	13	9557	4616	4759	29	8121	5977	1890
	14	7464	2037	7143	30	1007	3452	2699
	15	3537	7814	3520	31	6850	4685	5391
	16	3332	2374	1143	32	1997	7554	4759

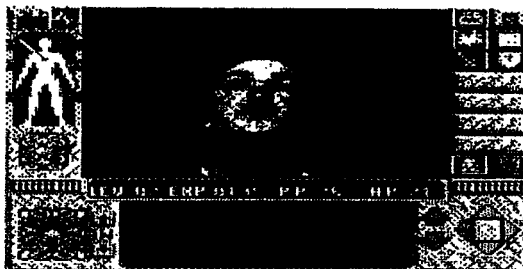
A teď už ke hře:

Otoč se. Seber vpravo Neznámou houbu (**STRANGE FUNGI**), vlevo Kámen (**ROCK**). Otoč se, jdi dopředu, vpravo. Do dveří strážního domku hod kámen, otevři a vejdi. Ze dveří vpravo vypadne mrtvý hlídač. Vyjdi ze dveří, otoč se a seber mu klíč od ovládacího pultu (**SECURITY KEY**). Jdi vlevo, vlož klíč do ovládacího pultu a stiskni červený knoflík. Postupně namačkej kód, otevře se vstupní brána. To si můžeš ověřit na kontrolním monitoru.

Vyjdí z domku, projdi branou vpravo k autu. Z kufru auta seber štípací kleště (**PAIR OF WIRE CUTTERS**). Od auta zpátky, otočit a vejdi do hlavní budovy. Vlevo můžeš vzít Minimax (**FIRE EXTINGUISHER**). Jdi vpravo k výtahu. Ve výtahu se otoč a klikni na tlačítka. Vyjed do druhého patra. (Tedy jsi v prvním patře.)

Projdi chodbou a postupně prohledej místnosti vlevo:

V CANTEEN najdeš Cukřenku (BOWL OF SUGAR) a v automatu pod obrázkem Hamburgeru Podlouhý země (SOME STICKY BUNS). V COMPUTERS seber Krabici s disketami (BOX OF FLOPPY DISKS). V DIRECTOR seber Láhev whisky (BOTTLE OF WHISKY) a Láhev brandy (BOTTLE OF BRANDY). Pak vejdí do místnosti na konci chodby. Seber Sekeru (AXE), můžeš použít jako zbraň. Zpátky do chodby a místnosti na druhé straně:



V ELVIRA je Talisman (LUCKY CHARM), Krabice s přádeny (BOX OF TISSUES) a Plink na nehty (NAIL FILE). V MAKE UP seber Paruku (WIG) a Bryle (PAIR OF GLASSES). Je tam taky Zdobená přilba (PITH HELMET). Věci si můžeš před zrcadlem vyzkoušet nasadit a sundat. Vyjdi na chodbu a poprvé si zakouzli. Vykouzli si - ICE DART -, - BRAIN BOOST - a - COURAGE -. Zpátky do chodby a nahrej si pozici (00). Užij - BRAIN BOOST - a vejdí do COSTUMES. Několika výstřely - ICE DART- zabij čarodějnici a ona ti z vděčnosti dá svoje oko (WITCHES EYE). Seber Bílý plášť (LABORATORY COAT). V obleku čaroděje (WIZARDS TUNIC) je Rapír (RAPIER). Sjed výtahem do prvního patra a jdi ke dveřím do studia 2. Klikni na klávesnici vedle dveří a zrnačkni libovolné tlačítko. Namačkej kód, otevři dveře a jdi přes studio 2 do strašidelného domu. Nahrej pozici (01). Vyjdi po schodech doleva. V koupelně je Houbka (BATH SPONGE). Z koupelny vpravo, zase vpravo a do dveří vpravo. Seber Žebřík (PAIR OF LADDERS) a z dřevěné bedny Zapačky (BOX OF MATCHES). Vyjdi na chodbu a jdi na její opačný konec (na ten, kde nejsou schody !) až k místu, kde jsou dvoje dveře. Vejdí do levých a seber Míč (RUBBER BALL). Vyjdi na chodbu, užij - COURAGE - a vstup do protějších dveří. Až se probudíš z příjemně nepřijemného snu, vstaň a vem z postele Polštář (FEATHER PILLOW) a z polštáře vytáhni Laděčku (TUNING FORK). Vyjdi na chodbu a zakouzli si. Vykouzli - FIREBALL -, - HERBAL HEALING - a - UNSEEN SHIELD-. Nahrej pozici (02).

Užij - UNSEEN SHIELD - a jdi chodbou zpět k posledním dveřím vlevo proti schodišti. Vejdí dovnitř. Vpravo stáhni prostěradlo s mrtvolou a ducha zabij. (Několik výstřelů - ICE DART - nebo - FIREBALL -). Mrtvému seber Foto asistenta (PHOTOGRAPH OF A LAB. . .) a zdobený mosazný klíček (SMALL ORNATE BRASS KEY). Odstup dozadu. Pod postelí najdi a stiskni červené tlačítko, které otvírá tajný vchod vpravo vedle postele. Vejdí dovnitř a seber 10 satanských svíček (SATANIC CANDLE) a Zlatý kalich (GOLD CHALICE). Nahoru se radši nedívej. A když, tak honem utkej pryč. Odpočívá tam parta uduřených upírů po noční a nesnášejí, když je někdo ruší.

Jdi do hlavní budovy a výtahem sjedí do sklepa k Indiánovi. Zdobeným klíčkem otevřeš dveře do kotelny. Vejdí otoč se a seber Měděnou tyč (COPPER ROD) a Železný klíč (STEEL KEY). Tím si otevřeš komoru vedle Indiána a vezmeš z ní Koště (BROOM).

Teď si můžeš trochu povyklat s tím smutným Indiánem. Nejdřív se ho zeptej, jestli ti nemůže nějak pomoci (2. věta). On ti prozradí, že ELVIRA byla lapena zlou

sílu, jejíž sídlo je na parkovišti. (Asi jí ti rošťáci dali botičku) K porážení té síly potřebuješ jeho kouzla. Pak mu řekni, že bys potřeboval nějaký kvalitní oštěp na propichování zloduchů (1. věta). On ti odpoví, že běžně vyrábí oštěpy pro všechny nejlepší oštěpáře. Ale na ten tvůj potřebuje Dyrnku míru, Ostrý pazourek a Koště. Dej mu zatím alespoň to koště, aby se nenudil. A než seženeš ostatní věci, on zatím uklidí kotelnu. Kde je WC (3. věta) se ho radši neptej. Na tuhle otázku jsou prý Indiáni strašně hákliví. Běž zase do strašidelného domu a nahřej si pozici (03).

Jdi vlevo do místnosti. Z pravého břeměni seber Zeleznou rukavici (**STEEL GAUNTLET**) a Zeleznou přilbu (**STEEL HELMET**). Jdi doprava, obejdi pokoj až před dveře do knihovny. Je tam takový docela milý duch, který si z nudy hraje s klíčkou od dveří. A nechce se jí potvora puslit. Dej mu na hraní Balon a můžeš vejít dovnitř. Najdi regál **REFERENCE** a v jeho střední části knihu **EVERYMAN'S POISON HANDBOOK**. Když v ní zalistuješ, vypadne recept na prudký jed. Zvlášť prudký pro Piraně (**PIECE OF PAPER . . .**). Ten seber a jdi zpátky do vstupní haly domu. Na jejím konci vlevo visí na zdi Barometr (**BAROMETER**). Seber ho a jdi do prvního patra na konec chodby, kde začínají schody. Vykouzli si **-SUMMON STORM-** a nahřej pozici (04).

Příprav si Ladičku a vyjdi po schodech na půdu. Udělej krok k rakvi s upířem a co nejrychleji použij dvakrát Ladičku. Její neslyšitelný zvuk rozbije okno a spálí upíra. Postav si k oknu žebřík a vylez na střechu. Na komině namontuj Měděnou tyč. Podívej se, jestli je dobře namontovaná a použij **-SUMMON STORM-**. Kouzlo vyvolá bouři a blesk nabije elektřinou přístroj na oživení zrůdy Franka ve sklepě. S tím se časem seznámíš.

Běž zase dolů do haly, tam kde jsi vzal barometr. Vlevo je chodba do kuchyně. Tam nechod. V chodbě somruje nesmrtečná kreatura, která se vydává za Elvíru. Jdi do dveří na konci haly. Jsi v jídelně. Zatím nezvedej poklop na stole. Je pod ním hlava kousající krasavice a mohla by tě rafnout. Jdi vlevo do malých dvířek. Folkáš se s místrním maniakem, který si tě uloží do svoji sbírky v lednici. Tady se můžeš seznámit se svými předchůdci, ale asi se k tobě budou chovat dost chladně. Otoč se a seber jim za to jejich zásoby. Jihočeský zrajčí sýr (**STRONG SMELLING CHEESE**), Vepřovou kýtu (**JOINT OF MEAT**), Zmrzlý chleba (**LOAF OF CHILLED BREAD**) a Zmrzlé víno (**BOTTLES OF CHILLED WINE**). Zmrzlé dveře a roz dováděného maniaka vyřešíš - **FIREBALL** -em.

Vyjdi z lednice. Proti tobě jsou dveře do kuchyně, ale ty jdi doprava dolů do sklepa. Dole nejdřív vlevo k Frankovi. Příprav si štipací kleště. Pak spusť vypínač vlevo a co nejrychleji kleštěmi poštipěj Franka. Otevři desku s jeho obrysem a vejdi dovnitř. Tam konečně stojí ONA. Elvíra přivázaná u kůlu. Nečum a rozvaž jí. Dá ti za to. Sice jenom Lano (**ROPE**), ale to budeš potřebovat, protože ještě nemaš vyhráno. Cerberus tu někde kolem pořád čmúchá.

Ve Frankově místnosti posbírej Zkumavky (**TEST TUBES**), Srdece (**HEART IN A JAR**), Mozek (**BRAIN IN A JAR**), Ruku (**PRESERVED ARM**) a Láhev s fialovou tekutinou (**BOTTLE OF A PURPLE LIQUID**).

Vyjdi z místnosti. Nasad si Bílý plášť, Paruku a Brýle. Abys vypadal jako asistent na fotografiích a vejdi do protějších dveří k profesorovi. Řekni mu, že potřebuješ namíchat jed (1. věta) a podej mu recept z knihovny. Když ti nepopíeteš a nebudeš mít třeba ještě nasazenou přilbu, namíchá a dá ti lahvičku s jedem (**BOTTLE OF TOXIC POISON**). Vyjdi z laboratoře a odlož Brýle, Plášť, Paruku, Folku a Kleště. Teď jdi nahoru do kuchyně (za schody doprava).

Seber :

Zloutou plechovku (YELLOW TIN)
a z ní vyndej Vaček (MEDICINE BAG)
dál můžeš vzít :
Talíř (DINNER PLATE) to kdybys chtěl kouzlit -LIGHTNING BOLT-
Zeлезné pánve (SAUCE PAN) na -PROTECTION- a -MAGIC MUSCLES-
Plechový kbelík (STEEL BUCKET) -"-
z kbelíku vytáhni Podkovu (HORSE SHOE) na -LUCK-
Několik plechovek (COLLECTION OF TINS)
Sklenice s jídlem (JARS OF FOOD)
Různé ovoce (VARIOUS FRUIT)
Vajíčka (EGGS)
Paličku na maso (MEAT HAMMER)
Sekáček na maso (MEAT CLEAVER)

Za dveřmi z kuchyně čná ta nesmrtelná kreatura, které ses předtím vyhnul. Takže teď musíš vykouzlit zapuzovač - **TURN UNDEAD** - a ještě pro budoucnost - **RESURRECT** -. Nahrej si pozici (05) . Vyjdi z kuchyně, připrav si - **TURN UNDEAD** - a otoč se vlevo. Kreaturu zapuď neznámo kam. Vejdi do haly. Zajdi do jídelny vlevo pro krev kousající krasavice. Než zvedneš poklop na stole, musíš si nasadit železnou přilbu a železnou rukavici. Pak zvedni víko a vezni si Krev (**VILE OF BLOOD**). Přilbu a Rukavici můžeš odložit.

Jdi zpět přes halu do protějších dveří. Projdi místností s brněními až do pracovny. Otoč se vpravo proti akváriu. Je v něm klíč od trezoru a dravožravá Piráňa. Akvárium je asi z nerozbitného skla. Použij jed od profesora na kýtu z lednice (musíš vzít jed a ruku přesně položit na maso) a otrávenou kýtu (**POISON MEAT**) pak hod' do akvária. Pak vem mosazný klíček (**SMALL BRASS KEY**) a otevři trezor vlevo za dveřky v obložení (klíč nejde vložit do zámku, otvíraj vedle zámku). Vem Dýmku míru (**PIPE OF PEACE**) a ve stolu je Bible (**BIBLE**). Jdi zpátky do hlavní budovy před studio 1. Nahrej si pozici (06) .

Otevři studio 1 a projdi až do kostela. Otoč se vpravo. Objeví se zubatá . Je to jasně šestka vlevo dole kaz. Použij léky jako obvykle. Otoč se a oživ Rozsekaného kněze (**DISMEMBERED PRIEST**) kouzlem - **RESURRECT** - . Dostaneš za to Pomoc svatého kněze (**HOLY PRIEST**) . Můžeš si taky nabrat svěcenou vodu (**HOLY WATER**). Otoč se, jdi k oltáři a můžeš sebrat 2 zlaté svíčky (**GOLD CANDLE STICK**), Zlatý kříž (**GOLD CROSS**) a převrhni kazatelnu **PULPIT** . Otevře se vchod do podzemí. Teď vzhůru do podzemí. Tam si nahrávej pozice podle svého uvážení.

Musíš uklidnit dvě příkovaně nudistky. Stačí - **ICE DART** - . V podzemí najdi Ostrý pazourek (**SHARP FLINT**). Dál je tam Granát (**GARNET**), Ametyst (**AMETHYST**), a Smaragd (**EMERALD**) . V nejnižším patře najdi a zabij další falešnou Elvíru. Vylez z podzemí a zajdi se ohlížet k Indiánovi do kotelny. Dej mu Pazourek a Dýmku míru a fekní mu ať ti dá oštěp (**SPEAR**) (1 věta) a on ti ho dá. Zajdi na parkoviště na místo vedle auta. Vykouzlí si - **BIND DEMON** - a dej si na první místa inventáře **HOLY PRIEST**, **SPEAR** a **AXE** tak, že je odložíš a zase sebereš. Musíš mít u sebe taky 10 satanských svíček, zkumavku s krví a medicine bag. Teď půjde do tuhého, tak si to radši nejdřív nahrej.

K přivolání CERBEROSE použití

K přivolání CERBEROSE použití HOLY PRIEST. Až se zjeví, spoutej ho kouzlem - BIND DEMON -. Pak mu natrhni tráko ostěpem (SPEAR) a nakonec mu pročisni pěšinku sekerou (AXE).

Kopni ho, kouzli ho, puť mu krev.

A zase jsi jako vždy vítěz III

Tvrdou pařbu a ostrý joy přeje - K. P. a Hans -

Kouzlení:

Pokud chceš vyrobit nějaké kouzlo, musíš kliknout na ikonu **Knihy kouzel**. Po chvíli nahrávání se objeví okénko s názvy kouzel. Kliknutím na ikonku knihy se zobrazí další kouzla. Pokud už máš vybráno klikni na jméno a ukáže se ti jaké potřebuješ přísady k přípravě tohoto kouzla. Když je máš, klikni na ikonu misky. Když je nemáš zbyvá ti EXIT.

Absorb Magic (Pohlcovač kouzel)

přísady : Granát GARNET

Houba Absorbent object (Bath sponge)

Po použití ztrácí všechna kouzla na krátký čas účinek.

Lev. PP. Barva lahvičky
8 8 světlemodrá

Bind Demon (Spoutání démona)

přísady : Lano Rope

Při použití ve správné chvíli je démon chycen do pasti.

9 15 hnědá

Bless (Požehání)

přísady : Svěcená voda Holy Water

Krucifix Crucifix

Požehnané zbraně jsou mimořádně účinné proti zlomocným kreaturám.

1 5 červená

Brain Boost (Dočasná genialita)

přísady : Box s disketami Box of floppy disks

Použití významně zvyšuje inteligenci.

3 6 tmavě zelená

Courage (Odvaha)

přísady : Jakýkoliv alkohol Brandy, Whisky, Wine

Požiti zbavuje strachu.

3 8 červená

Cure Wounds (Zahojení ran)

přísady : Sklenice svěcené vody Glass of holy water

Požiti vrací tělu fyzické zdraví.

9 12 světle modrá

Enchant Weapon (Zaklínač zbrání) příklady: Smaragd Emerald Pílek na nehty Nail File Toto kouzlo způsobuje mírnofádné škody.	3	6	tyrkysová
Fear (Strach) příklady: Oko z čarodějnice Witches eye Použití způsobí velký strach a oslabení nepřítele.	6	7	modrá
Fireball (Kulový blesk) příklady: Zápalky Box of Matches Vystřelená ohnivá koule způsobí střední poškození.	4	8	fialová
Freezing Blade (Ledová čepel) příklady: Zmrzlý chleba Loaf of chilled bread Zmrzlé víno Bottles of chilled wine Zbraň je ledová a způsobuje velké poškození.	8	9	žlutá
Healing Hands (Hojení) bez přísad Má mírně léčivé účinky, působí jenom místně.	1	3	tmavě šedá
Herbal Healing (Všelák) příklady: Jedlá houba Strange fungi Místně má velké léčivé účinky a menší účinky na celé tělo.	5	6	světle zelená
Holy Blast (Svatý žár) příklady: 2 zlaté svíčky Gold candle stick Střela způsobuje ohnivé, střední poškození ďábelským monstřům.	5	6	tmavě zel.
Ice Dart (Ledové šípky) bez přísad Vystřelení ledové střely způsobí menší poškození zasaženému.	1	4	bílá
Lightning Bolt (Bleskový šíp) příklady: Ametyst Amethyst Talíř Dinner Plate Zasažení způsobí vážné poškození elektřinou.	7	11	modrá

Luck (Štěstí)	2	4	světle šedá
přísady: Talisman nebo Podkova Lucky charm nebo Horse shoe Dodává energii velkého štěstí.			
Magic Muscles (Magické svaly)	5	7	tyrkysová
přísady: tři kovové předměty Toto kouzlo poskytně uživateli velkou sílu.			
Magical Armour (Magické brnění)	7	12	světle zelená
přísady: Zlatý kříž Gold cross Zlatý kalich Gold chalice Toto je mnohem silnější verze kouzla Protection.			
Nova	9	15	červená
přísady: Whisky Ohrnivý jazyk zničí všechna viditelná monstra.			
Protection (Ochrana)	2	6	světle červená
přísady: Kovový předmět Kouzlo vytvoří magické pole a sníží účinky nepřítelových zbraní.			
Resist Fire (Ochrana proti ohni)	5	7	šedá
přísady: Hasící přístroj Fire extinguisher Na chvíli ochrání před všemi ohnivými zbraněmi.			
Resurrect (Oživovač)	10	20	hnědá
přísady: Srdce Heart in a jar Ruka Preserved arm Mozek Brain in a jar Dokáže oživit svatého člověka.			
Revive (Vzpruha)	4	6	šedá
přísady: Silně páchnoucí věc Strong smelling cheese Působí nevědomky, automaticky léčí poranění.			
Summon Storm (Přivolání bouře)	7	9	světle červená
přísady: Barometr Barometer Když je kouzlo použito ve výšce, vyvolá prudkou bouři.			
True Flight (Větrná letka)	8	9	fialová
přísady: Peří Feather pillow Kouzlo vždy zasáhne nepřítele na nejzranitelnějším místě.			

Turn Undead (Zapuzení nesmrtelného)
příklady: Mozek Brain in a jar
Toto kouzlo zapudí nesmrtelnou kreaturu.

3 12 žlutá

Unholy Barrier (Posvěcená překážka)
příklady: Bible
Nic zlomocného neprojde touto překážkou.

3 5 tmavě šedá

Unseen Shield (Neviditelný štít)
bez přísad

1 3 hnědá

Vzduch v okolí bude zhuštěn a vytvoří štít, který odkloní rány a útoky.

Mapy

□ - Chodba

▣ - Zed'

■ - Zed'. Na druhou stranu se dostaneš z jiného patra.

1/2 - Jedno patro nahoru/dolů. f-g, h, i, j, uvádí propojení mezi bludišti.

† - Východ z labyrintu.

■1 - Ostrý pazourek.

■2 - Ametyst.

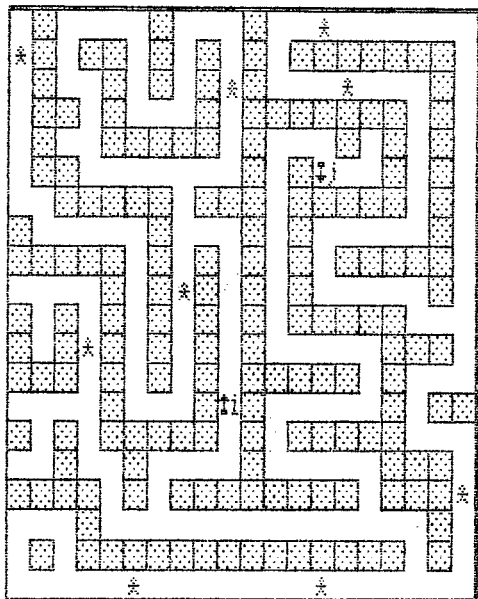
■3 - Granát

■4 - Smaragd.

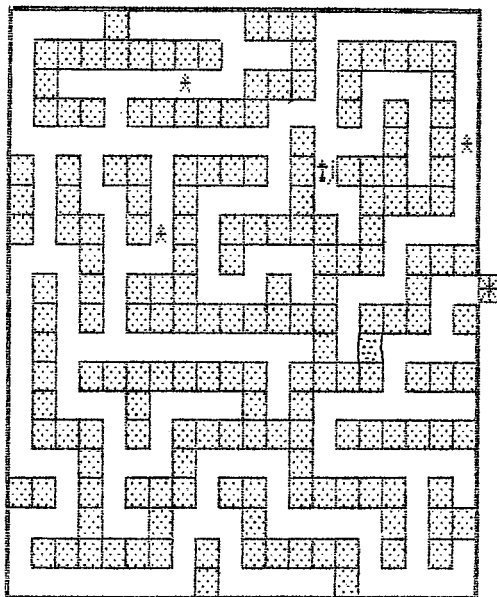
▣ - Dvojník Elviry.

†5 - Výjimka. lze projít jen jedním směrem.

✱ - Nepřítel



5. podzemni lab.



6. podzemni lab.