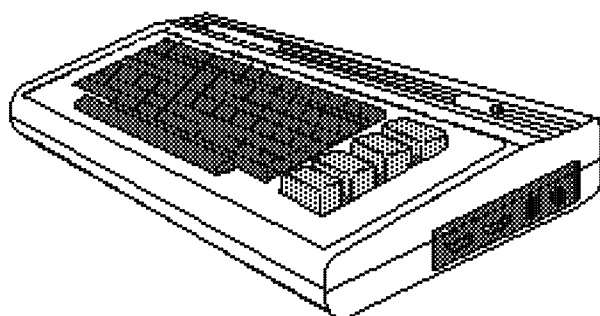
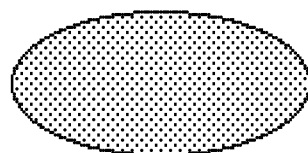


# C64



# Game



# ● Power

## Díl I: Návodý ke hrám



B.A.T.  
Bloodwych  
Bozuma  
Crime Time  
Elvira-Mistress of the Dark  
Iron Lord  
Last Ninja 3  
Maniac Mansion  
Xenomorph  
Zak McKracken

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 DTP programem GeoPublish

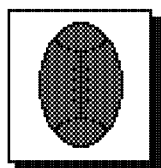
Následujících pět symbolů označuje typ hry:



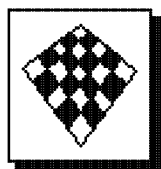
- akční



- RPG, v hlavní roli



- sportovní



- strategie, logická



- adventure

# B.A.T.

Firma: Ubi Soft

Grafika	82	
Zvuk	74	
Motivace	82	



## Děj

Ve sci-fi hře firmy Ubi Soft musíte jako agent B.A.T. plnit různé mise. Např. evakuovat planetu nebo bojovat s nepřáteli. Předtím, než hra začne, rozdělíte postavě svého hrdiny body pro jednotlivé vlastnosti. K vykonání akcí musíte vždy kliknout na správné pole.

## Hodnocení

Pěkně malované obrázky, napínavý děj v hlavní roli společně s prvky adventure a akčními scénami, to jsou kvality, které z B.A.T. činí obzvláště poutavou hru.

## Pomocné rady k B.A.T.

### Vysvětlivky k mapě

Pro B.A.T. neexistuje žádný určitý, předem předepsaný způsob, jak lze hru dohrát. Tzn., že jednotlivé akce lze plnit v různém pořadí. Jako přídatek zabudovali programátoři do hry i některá místa, která s řešením B.A.T. nemají vůbec nic co do činění, avšak dělají děj zábavnějším. K těm patří např. bar a kino. Očíslované kruhy na mapě znázorňují akce, které můžete vykonávat. Kruh s „+“ znamená, že k tomu, abyste mohli do obrazu vstoupit, musíte předtím splnit nějakou akci. (Příklad: musíte mít provedeny akce 15 a 2, abyste mohli provést akci 3.)

Poznámka: Více větví východu znamená, že akce mohou být vykonány v libovolném pořadí.

1. Setkání s agentem B.A.T. na toaletě astroportu. Špion vám předá různé předměty, mezi nimi zbraň, kreditkartu a hologram Meriga.
2. Setkání s Lydí - v době mezi 1:00 a 6:00 ráno je před daným místem. Za 50 Krelů obdržíte přístup do Privátklubu. Tam musíte získat v tanci nejvyšší možné bodové ohodnocení.
3. Setkání s Crisou Kortakisem - termín domluvíte videofonem, číslo vám prozradí Lydie u pronajímatele Dragů, pokud nevládníte 5500 Krelů. Crisa dá Lydi drahokam.
4. V baru (obraz Do22) se nachází žena, která zná člena cizí rasy, který viděl Meriga (viz 5).

5. Když kreatuře ukážete hologram Meriga a darujete 40 Krellů, udá vám příšera čas, kdy Meriga viděla. Tato příšera vlastní XiFo - kartu, kterou vám ráda prodá.
6. Napadněte Meriga v XiFo. Pokud Meriga přemůžete, můžete mu vzít klíč, který otevírá dveře k podzemním chodbám města.
7. Kontrolní stanice podzemních chodeb.
8. Lydie se svým drahokamem vypne systém, což vám umožní najít mapu D.O.P. - pomocí této mapy lze simulátorem vypátrat Vrangorovu stanici.
9. U lékárníka koupit pilulky. V podzemních chodbách potírají zvláštní nemoci.
10. Setkání se Sloane u Bizzy game. Když porazíte Sloane, přidruží se k vám a bude vás nadále provázet.
11. Vstup do propusti, kde se nacházejí Dragy a jejich pronajímatel.
12. Párání po stanici Epsilon. Zde zahálí Vrangor. Když se dostanete na stanici, kbarví se jedna ze stran černě; leťte s Dragem ve směru zbořené zdi a vsupte do stanice.
13. Najít vstupní kód Vrangorovy laboratoře. Nachází se v místnosti dopravního personálu (obraz Do58). Vložte odshora dolů kód.
14. Koupit Nova, munici a nejméně jedno silové pole síly 9.
15. Doporučuje se vlastnit méně než 5500 Krellů.

## Plán města Terrapolis

### Popis obrazů

- D002: Hala astroportu
- D003: Chodba k toaletám astroportu
- D004: Toaleta, kde se na začátku hry nachází agent
- D005: Hala astroportu, vchod do baru
- D006: Bar - celkový pohled
- D007: Plošina před astroportem
- D008: Bar - setkání s Krakokidem
- D009: Bar - Theke
- D010: Fast - Bed
- D011: Meca - Food
- D012: Ulice
- D013: Výměnný automat - kredity - Krelly
- D014: Ulice
- D015: Ulice - vstup do lékárny
- D016: Křižovatka
- D017: Lékárník - nakoupit u něj pilulky, terapie, body energie (volba General Operation), atd.
- D018: Ulice
- D019: Obchodník se zbraněmi - zde můžete koupit zbraně a munici
- D020: Křižovatka
- D021: Ulice

- Do22: Bar
- Do23: Křižovatka propusti
- Do24: Místo před starou budovou
- Do25: Stará budova
- Do26: Vstup do herní haly a do nočního klubu
- Do27: Ulice
- Do28: Ulice
- Do29: V nočním klubu
- Do30 + Do31: Taneční plocha
- Do32: Recepce hotelu
- Do33: Herní hala
- Do34: Pokladna kina
- Do35: Sál kina
- Do36: Plocha umělých parků
- Do37: Čínská restaurace
- Do38 - Do41: Zahrady
- Do42: Zahrada s fontánou
- Do43: Muzeum dějin přírody
- Do44: Parkovací hala
- Do45: Křižovatka
- Do48: Místo před policejním obvodem
- Do49: Hotelový pokoj
- Do50: Místo před hotelem
- Do51: Ulice
- Do52: Ulice - vchod do obchodu s elektronikou
- Do54: Obchod s elektronikou - zde lze koupit silové pole a nechat opravit BOB
- Do55: Propust', kde se nalézají Dragy
- Do56: Pronajímatel Dragů
- Do57: Vstup do propustě, policista blokuje cestu
- Do58: Technická místnost, kde se nachází informační registr R.I.L. Zde lze dostat informace o stanici Epsilon
- Do61: Zjevení Crisa Kortakise
- Do62: Vstup do XiFo
- Do63: Stůl XiFo - Merigo sedí na tomto stole
- Do65: Ulice
- Do66: Vstup do věže Crisa Kortakise, která je hlídána Hulktronikem
- Do67: Výtah věže
- Do68: Místnost Crisa Kortakise
- Do69: Vstup do Vrangorovy laboratoře - pomocí kódu
- Do70: Kopule stanice Epsilon
- Do71: Vrangorova laboratoř
- Do72: Podzemní město
- Do73: Podzemní město
- Do74: Zamčené dveře

- Do75: Kontrolní místnost
- Do76: Podzemní město
- Do77: Podzemní město
- Do78: Vrchní vstup ke koridorům
- Do79: Podzemní vstup ke koridorům, přístup ke Speed Track

## Postavy vyskytující se v B.A.T.

Ve hře B.A.T. se pohybuje téměř 30 různých osob. Hledají a nalézají předměty, kradou, bojují a dokonce se spojují do skupin.

To umožňuje vyměňovat si s nimi navzájem informace. Doporučuje se vyptávat se tolika osob, jak jen to bude možné. Mnohé se k vám chovají přátelsky a ochotně, jiné jsou agresivní a jsou vám neustále v patách a v příznivém okamžiku jsou schopni vás napadnout.

Postavy nejsou od přírody zlé. Jejich agresivitu mohou vyvolat některé vaše akce. Když budete střílet po všem, co se vám dostane do cesty, budou k vám ostatní lidé velice nepříjemní.

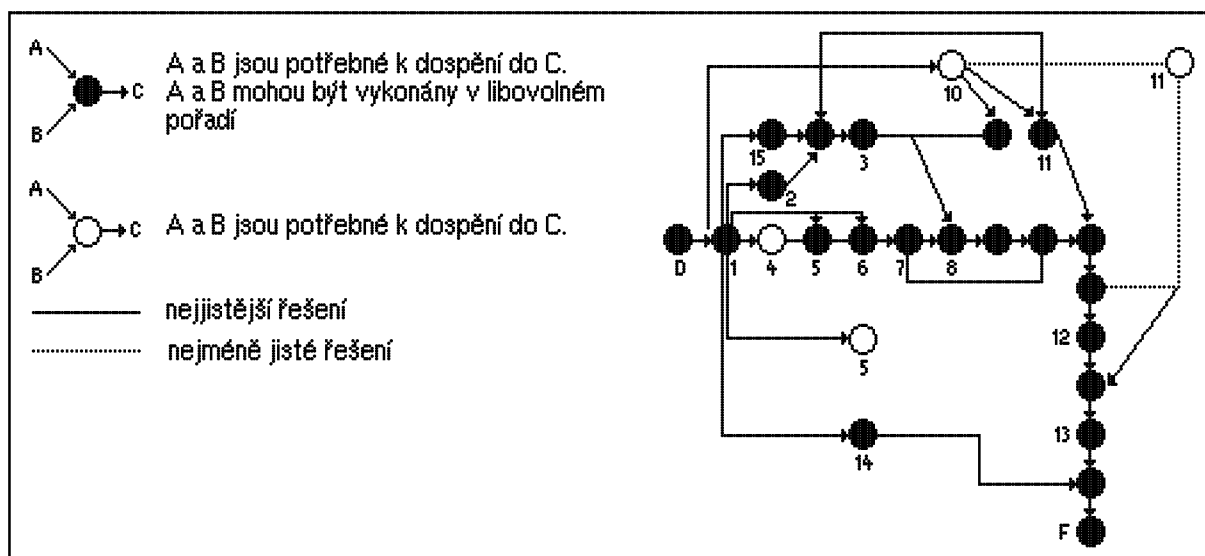
## Tipy a triky

- Nenásledujte osobu, která v muzeu nabízí schůzku.
- Kdo následuje první kosmickou loď, setká se s Vrangorem automaticky a ušetří si tím cestu podzemními chodbami.
- Jedno silové pole se nachází v baru astroportu. Hned na začátku jej seberte tak rychle, jak to bude možné.
- Příliš mnoho jídla a pití způsobí bolesti žaludku. Pozor, Killerrobots jsou naprogramováni tak, že jakmile vás spatří, analyzují vás a zaútočí, jste-li oslabeni.
- Nezapíjejte žádné policisty. Jejich kolegové se vám pak budou mstít a střílet po vás na potkání.
- S postavami neobchodujte příliš dlouho. Casem ztratí chuť a přeruší s vámi rozhovor.

## B.O.B.S. Program

Program:	Komentář:
.Rhythm (Normal)	inicializace
.Translate (Alien)	překlad
.If (Robot)	
.Translate (Robot)	
.Endif	
.If (Pursued)	regulace biorytmu
.Rhythm (Accelerated)	
.Warn	
.Endif	

.If (Injured)	regulace biorytmu
.Rhythm (Hibernation)	při zranění
.Warn	
.Warn	
.Warn	
.Display (Zraněn)	
.Endif	
.Restart	opakovat program



### Vysvětlivky:

- A: Videofon
- B: Meca - Food (automat na jídlo)
- C: Automat na výměnu peněz
- D: Fast - Bed
- E: Hotelová postel
- F: Taneční plocha
- G: R.I.L. (informace o Selenii)
- H: Bizzy Game
- I: Speed Track (vozidlo, se kterým se lze pohybovat v koridorech)
- J: Drag (simulátor)

### Podmínky k ukončení hry:

1. Potkat agenta v Doo4.
2. Najmout pokoj a získat klíč.

3. Disponovat vstupní kartou.
4. Zaplatit místo.
5. Získat kartu XIFo.
6. Být spolu s Lydií, sjednat termín s Crisa Kortakisem.
7. Zaplatit tanečnici.
8. Vlastnit klíč, který otevírá dveře do podzemních chodeb.
9. Být v doprovodu Sloane.
10. Najmout Drag.
11. Vložit správný kód.



# BLOODWYCH

Firma: Image Works

Grafika	71	
Zvuk	52	
Motivace	77	



## Děj

Bloodwych je první hrou svého druhu, kde se pod temnou klenbou podzemí potulují 2 hráči současně. Za tímto účelem je obrazovka uprostřed rozdělena na 2 díly. Cílem udatného dobrodruha je na konci 6-ti trojrozměrných bludišť skolit obrovského draka. Proto je vedle tajemné magie k dispozici také pořádný arzenál zbraní.

## Hodnocení

Grafika vypadá sice poněkud „bledě“, zato se v chodbách jen hemží detaily. Díky promyšlenému systému menu si hru rychle osvojí i nováčci. Kompaktní systém kouzel obstarává volba pro 2 hráče.

## Level 1: Starting Level

Hned na začátku zabloudí nezkušený dobrodruh lehce. V mnoha případech pomůže kouzlo vyvolávající kompas nebo pokládání postradatelných předmětů na křižovatkách s více východy.

Během pátrání odhalíte jeden modrý a jeden červený teleport. Oba vedou k jinak nedosažitelným místnostem a aktivují se tím, že do nich vložíte diamant z Hadí věže (Level 2: Serpents Tower). Tajné komnaty jsou ostatně nejvhodnější k uskladnění či odložení různých předmětů.

K opuštění levelu potřebujete barevný klíč, který otevírá dveře s nápisem „The key of hue is what I'm due“. Leží dva stupně před dveřmi na schodech.

Ovšem než půjdete do první z pěti věží, prozkoumejte stůj co stůj halu s nápisem „Welcome back“, stejně jako za ní ležící místnosti.

## Level 2: Serpents Tower

Věž sestává z levé a pravé poloviny, které nejlépe prozkoumáte odděleně v módu pro 2 hráče. Teprve až na vrcholu věže se spolubojovníci opět setkají. Zde získá každý z nich Hadí klíček k postupu dále.

Pro samotného hráče platí: Vyjít nahoru, do levých věží, použít na schodišti Hadí klíček. Za nimi leží barevný klíč ke dveřím na konci schodů. Těmi se dostanete k jámě, která zase vede na začátek 2.

levelu. Teď prozkoumejte pravou stranu. Jakmile jsou otevřeny oboje dveře, dostanete se do pokoje s Hadím krystalem. Tady se mějte na pozoru, neboť jakmile seberete krystal, objeví se horda žravých příšer. Nejlépe je ustupovat stále doprava, dokud se nedostanete do prázdné místnosti, kde už boj proběhne bez větších problémů.

Po tomto dobrodružství stisknete v krystalové místnosti podle počtu hráčů jedno nebo obě tlačítka. Za nyní otevřenými dveřmi je jáma, ve které jsou uloženy části brnění a rukavice. Ještě rychle odstranit dvě příšery a jde se skrz padací mříž a Hadí dveře do velké jeskyně. Seberte kouzelný nápoj!

Otevřete dveře na konci chodby a nezapomeňte na šedý klíč z místnosti vzadu. Přes další dvě jámy se dostanete k drakovi, za kterým se nachází rozhodující tlačítko. Takže nejprve přemožte obludu a pak dolů a ven z labyrintu.

### Level 3: Moon Tower

Hned na začátku stojí skupina před těžkými železnými dveřmi. Ty lze otevřít kouzlem MAGELOCK. O něco později se dostanete do místnosti s nápisem „First you rise, then be wise“. K přechodu přes jámu je nutné vznášecí kouzlo LEVITATE. Za propastí se uprostřed místnosti nachází čtyřúhelník. Na obou stranách jsou umístěny tlačítkové kontakty, jejichž manipulací se uvolní oba úzké průchody vlevo a vpravo vedle další jámy.

Před východem do 4. levelu zatarasí cestu neviditelná zeď. Buď se zakouzlí iluze s kouzlem ANTI-MATERIE, nebo se odhalí pomocí Killer/Assasina jako optický klam. Metoda č.2 přirozeně funguje pouze, když máte ve skupině „vraha“ (Killer).

### Level 4: Dragon Tower

Za zahrazenými dveřmi, které pro zkušeného mága nepředstavují žádný problém (viz Level 3), je vlastně jen poslední místnost s hlavolamem. V ní se nacházejí dva červené spínače na levém, případně na pravém konci, stejně jako zelený kontakt na podlaze. Žluté tlačítko a k němu náležící dveře slouží jen a jen ke zmatení. Daleko důležitější jsou 2 neviditelné plošiny na podlaze. Předtím, než se dáte do řešení hádanky, musíte obě vypátrat pomocí kouzla FIREPATH.

Teď opatrně prozkoumejte levou zeď a stiskněte červené tlačítko. Zpět k výchozímu bodu a podél sloupu k druhému červenému spínači, po jehož sepnutí sloup zmizí. Pak ještě jednou vlevo a vpravo. V žádném případě se nedotýkejte neviditelných plošin - nastavují spínače zpět na původní pozici. Jakmile je podruhé stisknut pravý spínač, objeví se klíč k výklenku, ve kterém je zamontováno modré tlačítko. Nakonec poslední stisk levého červeného tlačítka a objeví se klíč k východu.

### Level 5: Chaos Tower

Věž Chaosu opravdu odpovídá svému jménu: zde se to jen hemží spínači. Většina z nich aktivuje či deaktivuje silová pole (tzv. fyzické bariéry). Jinak jsou ukryty ve velké jámě, vždy po dvou. Při skoku dovnitř se musí stisknout levý z nich, jinak z díry vícekrát nevylezete. K definitivnímu opuštění pasti při výstupu stiskněte pravé tlačítko.

## Level 6: Zendics Tower




Zde bydlí temný mág Zendic, který se ukrývá před vetřelci za horou ze „Skal myšlenek“. Jakmile vyklidíte kameny kouzlem, příp. za pomoci duševně zvlášť vyspělého bojovníka, vzplane prudký boj o „meč As“, nejdůležitější zbraň v celé hře. Až Zendic konečně klesne k zemi, nezapomeňte sebrat jeho rukavice Chaosu. Jen s nimi máte šanci při střetu s hrozným „Vševládce“.

Tato stvůra alergicky reaguje především na použití tělesné síly. Proti většině kouzel je imunní.

Dlouhý boj vyžaduje obratnost a výdrž. Jako náhradu za vaši námahu upustí Vševládce po svém skonu klíč k dveřím východu. Tabule na zdi informuje o další výzvě. Tou je myšlen Bloodwych-Data-Disk s novými dungeony.

# BOZUMA

Firma: Rainbow Arts

Grafika	72	
Zvuk	82	
Motivace	84	



## Děj

Hamburg, duben 1912. Rabensberg, hamburský obchodník pověřuje renomovaného zástupce, aby vyšetřil tajemství záhadné mumie.

Detektivní práce je ve hře vyřešena velice komfortně. Místo vypisování příkazů z klávesnice stačí zvolit pomocí kurzor. kláves příslušné ikony a už váš hrdina dělá, co chcete.

S autem může jet zástupce na kterékoliv místo ve městě, pokud mu předtím zadáte správné číslo domu na cílovém místě. Mimoto může samozřejmě sbírat předměty, používat je, telefonovat, provádět výslechy a výpovědi zapisovat do deníku. Při pátrání po mumii budete zataženi do dalších zločinů a kvůli doličným předmětům se budete muset zapojit i do akčních scén.

## Hodnocení

O kvalitě grafiky by se dalo polemizovat. Na jednu stranu je velice detailní a výborně vystihuje tehdejší dobu. Na druhou stranu je pouze černobílá.

Pokud jde o zvuk, tak náleží programátorům patřičná chvála. Vedle příjemné melodie je zde množství zdigitalizovaných zvuků, jako např. pípavý zvuk při telefonování.

## Záhada mumie-kompletní návod

**Neděle, 14. dubna 1912**

Hotelový pokoj, An der Alster 37. Pan

Rabensberg se právě rozloučil.

### Kiosk Kungelmann Lerchenstrasse 29

Vzít noviny, použít noviny (odkaz na národopisný institut, odkaz na Röntgenovu přednášku, odkaz na chem. laboratoř).

### Národopisný institut Holstenwall 101

Ukázat noviny, vzít cigaretu, prozkoumat cigaretu.

### Prof. Linquist Alter Wall 87

Alibi na sobotní večer, zeptat se na Alberta Stückertha.

### Hugo Schade Stephansplatz 36

Alibi na sobotní večer,...

### Franz Müller Gilbertstrasse 66

Alibi na sobotní večer,...

### Carlo Schmidt Otzenstrasse 52

Alibi na sobotní večer,...

### Hotel An der Alster 37

Zavolat Rabensbergovi.

### Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84

Položit noviny (Rabensberg dá peníze).

### Neuer Wall 107

(Natankovat auto).

### Albert Stückth Langenfeldstrasse 1

Zeptat se na Alberta Stückertha, optat se na Karla Hansena.

### Prof. Karl Hansen Valentinskamp 58

Alibi na sobotní večer.

### Komise vyšetřující vraždu Kornträgergang 85

(Inspektor odepře informace).

### „Die Auster“ Neuer Wall 108

(Jíst).

**Hotel An der Alster 37**

3 hodiny spát.

**Policejní prezident Am Gänsemarkt 60**

Optat se na Ottmara Vanktina.

**Hotel An der Alster 37**

Počkat do 17. hod., 15 hod. spát.

**Pondělí, 15. dubna 1912**

Je krátce po osmé

**Detektiv Luchs Hoverstrasse 99**

Vložit: 101 „Institut für Volkerkunde“.

**Kiosk Kungelmann Lerchenstrasse 29**

Vzít noviny, přečíst noviny (odkaz na vloupání).

**Komise Kornträrgang 85**

Komisař hovoří na rozkaz policejního prezidenta (odkaz na „Putzfrau“).

**„Faber und Grundig“ Wexstrasse 105**

Ukázat cigaretu (prodáváč dá seznam zákazníků s touto značkou).

**Hotel An der Alster 37**

Zavolat Rabensbergovi.

**Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

(Dá peníze).

**Benzínová stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat auto).

**Anton Schimpke Reeperbahn 119**

(Ihned zmizí).

**Gotthilf Fischer Kleiner Fontenay 11**

Ukázat cigaretu, počkat 10 minut.

**Guðrun Paulsen Am Gänsemarkt 59**

Optat se na Karla Hansena.

**„Die Auster“ Neuer Wall 108**

(Pojist).

**Lieselotte Carstens Mönckebergstrasse 112**

Alibi na sobotní večer a na nedělní dopoledne, odložit noviny, odložit cigaretu, vzít speciální nářadí, prozkoumat nářadí.

**Hotel An der Alster 37**

3 hodiny spát.

**Zelezárství Timmler Neuer Steinweg 120**

Ukázat speciální nářadí.

**Joseph Karber Grosse Freiheit 97**

Optat se na Josefa Karbera.

**Hotel An der Alster 37**

Telefonovat s chem. laboratoří „21340“, tel. s vězením „23322“.

**Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

(Rabensberg dá peníze).

**Benzín. stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat auto).

**Národopisný institut Holstenwall 101**

Vzít mumii, prozkoumat mumii.

**Městská knihovna Rosenstrasse 90**

(Zde lze prohlédnout knihy, smysl mají čísla 6, 8, 10, 16).

**Hotel An der Alster 37**

3 hodiny spát.

**Lisa Phillips Seilerstrasse 118**

Zeptat se na Karla Hansena, vzít foto, prozkoumat foto, alibi pro Hansena.

**Městská hala Jungiusstrasse 16**

Ukázat mumii (Pozor! Zapsat výpovědi Röntgena).

**Hotel An der Alster 37**

Spát 11 hodin, odložit foto.

**Úterý, 16. dubna 1912****Detektiv Luchs Hoverstrasse 99**

(Prohlédnout oznámení detektiva).

**Kiosk Kungelmann Lerchenstrasse 29**

Vzít noviny, přečíst noviny (odkaz na příjezd prince Alberta).

**Archív Mönckebergstrasse 110**

Datum: 12.06.1884 „vyplývá z prehistorie“.

**Městské vězení Holsten-Glaci 43**

Ukázat speciální nářadí.

**Benzín. stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat auto).

**Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

Odložit noviny, odložit mumii.

**Zum goldenen Engel Hamburger Berg 117**

(Jíst).

**Heinz Lüttgens Lippmannstrasse 3**

Zeptat se na Heinze Lüttgense.

**Dieter Bartels Kleine Freiheit 96**

Ukázat spec. nářadí.

**Hotel An der Alster 37**

Telefonovat s Rabensbergem.

**Peter Feddersen Herrenweide 149**

Alibi na sobotní večer, vzít rukavici, ukázat spec. nářadí.

**Soudní lékařství Jungiusstrasse 25**

Zeptat se na Alberta Stückratha.

**Benzínová stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat).

**Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

Počkat 10 minut.

**Hotel An der Alster 37**

1 hodinu spát.

**Přístavní lékárna Burchardstrasse 74**

Vzít „Blutlaugensalz“.

**Chem. laboratoř Holstenwall 44**

(1 pipeta Blutlaugensalz do pohárku, „návod v knihovně“, k tomu dát rukavici, POZOR! zapsat text, stisknout F1), odložit rukavici.

**„Zum Anker“ Barnhardstrasse 152**

Zeptat se na Dietera Bartelse.

**Přístavní nábřeží West Landungsbrücken 183**

Zeptat se na Edelberta Graveliuse, vedoucí expedice 1884, viz prehistorie.

**„Elbe“ Deichstrasse 175**

Alibi na sobotní večer, třikrát počkat.

**Helmut Grosch Talstrasse 98**

Sobotní večer, vzít dopis „Postkarte geht nicht“, prozkoumat dopis.

**Hagen Ruland Seilerstrasse 134**

Alibi na sobotní večer, vzít košili, prozkoumat košili.

**Gerhard Kublitzka Reeperbahn 132**

Alibi na sobotní večer.

**Zum goldenen Engel Hamburger Berg 117**

(Jíst).

**Benzínová stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat).

**Wilhelm Martensen Am Brunnenhof 53**

Ztratit dopis od Grosche, vzít klíč (domovník Grosch, klíč ke dveřím).

**Hotel An der Alster 37**

Odložit spec. nářadí, odložit košili, odložit Blutlaugensalz, 10 minut počkat, 2 hodiny spát.

**Státní opera Büschstrasse 48**

(Poslechnout si koncert, přitom vyslechnout rozhovor).

**Hotel An der Alster 37**

Spát 11 hodin.

**Středa, 17. dubna 1912****Detektiv Luchs Hoverstrasse 99**

Místo č. 134.

**Kiosk Kungelmann Lerchenstrasse 29**

Vzít noviny, přečíst noviny (odkaz na nález mrtvoly).

**Soudní lékařství Jungiusstrasse 25**

Alibi na úterní večer, vzít známku, prozkoumat známku (Wabeck vypráví o mrtvém).

**Archív Mönckebergstrasse 110**

Datum: 10.04.1885 „z výpovědi Mommsense“.

**Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

(Peníze).

**Benzínová stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat).

**Zubní lékař Dr. Weber Dammtorwall 46**

Ukázat známku od neznámého mrtvého, následuje výpis jmen a zubní schémata. Když zubní schéma mrtvého souhlasí s vypsaným, je identifikován. „Friedrich Rentrop“.

**Klub potápěčů Jungfernstieg 49**

(Akční část), vzít předmět, nakonec vzít klíč.

**Paul Seibel Michaelisstieg 156**

Vzít pohlednici, prozkoumat pohlednici, odložit pohlednici (Rozluštit tajný text tak, že se čtou zleva doprava písmena pod ptáčky a pak písmena pod palmami. Skrytý text zní: „Die Steine jetzt wegwerfen. E.G.“)

**Johannes Herr Pastorenstrasse 157**

Zeptat se na Edmunda Rosenberga.

**Otto Weyel Ballin-Chaussee 63**

Optat se na Otto Weyela.

**Edmund Rosenberg Tesdorpfstrasse 10**

Zeptat se na Ferdinanda Wilhelmsena „dá

telefonní číslo Wilhelmsena - 51395''.

#### **Hotel An der Alster 37**

Vzít košili, Blutlaugensalz, odložit deník, zavolat Rabensbergovi, zavolat Wilhelmsenovi - zeptat se na Friedricha Rentropa.

#### **Helmut Grosch Talstrasse 98**

Použit klíč, odložit klíč, vzít pohlednici, prozkoumat pohlednici, odložit pohlednici, „stejný postup jako u pohlednice Seibel''. Řešení: „Heute nacht den Häuptling Leeren! E.G.''.  
**Potápěči Jungfernstieg 49**  
 (Akční část), zdvihnout předmět, vzít jej, vzít Blutlaugensalz, prozkoumat dopis z Alster.

#### **Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

(Peníze).

#### **Hotel An der Alster 37**

Odložit dopis z Alster, vzít speciální nářadí.

#### **Benzínová stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat auto).

#### **„Die Auster'' Neuer Wall 108**

(Pojist).

#### **Friedrich Rentrop OstWeststrasse 141**

Zeptat se na Friedricha Rentropa, 2-krát počkat.

#### **Lékárna Alster KaiserWilhelmstrasse 69**

Vzít „Fehling-Lösung''.

#### **Klenotník Hoffmann Johanneswall 130**

Alibi na sobotní večer, odložit spec. nářadí.

#### **Přístavní lékárna Burchardstrasse 74**

Vzít indikátor.

#### **Chem. laboratoř Holstenwall 44**

(Provést zkoušku krve na košili, jak je popsáno v knihovně: přidat 1 pipetu indikátoru, přidávat Blutlaugensalz tak dlouho, dokud se nezmění barva, cca 30 sekund zahřívát, přidat košili, POZOR! zapsat si text a opustit laboratoř, odložit košili, odložit Blutlaugensalz, odložit Fehling-Lösung).

#### **Anna Dierkes Paulinenstrasse 54**

Zeptat se na Richarda Hoffmanna.

#### **Juliane Zoburg Raboisenstrasse 76**

Zeptat se na Richarda Hoffmanna.

#### **Martha Strelzki Bernstoff-strasse 28**

Zeptat se na Edelberta Graveliuse.

#### **„Irma La Douce'' Kastanienallee 135**

Zeptat se na Paula Seibela.

#### **Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

(Peníze).

#### **Benzínová stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat).

#### **Babette Liebenau Lippmannstrasse 14**

Zeptat se na Edelberta Graveliuse (sousedka).

#### **Carola Lohbert Brandtsende 64**

Zeptat se na Paula Seibela a na Helmuta Grosche.

#### **Hotel An der Alster 37**

Spát 15 hodin.

### Ctvrtek, 17. dubna 1912

#### **Kiosk Kungelmann Lerchenstrasse 29**

Vzít noviny, přečíst noviny (zabit Paul Seibel).

#### **Soudní lékařství Jungiusstrasse 25**

Zeptat se na Paula Seibela („negativ''), odložit noviny.

#### **Edelbert Gravelius Lippmannstrasse 21**

Vzít sklenici, prozkoumat sklenici.

#### **Poštovní úřad Neanderstrasse 83**

Vzít dopis od Wilhelmsena, prozkoumat dopis.

#### **Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

(Peníze).

#### **Zum goldenen Engel Hamburger Berg 117**

(Jíst).

#### **Benzínová stanice Engke Neuer Wall 107**

(Natankovat).

#### **Laster-lékárna KaiserWilhelmstrasse 69**

Vzít kaliumchromat.

#### **Chem. laboratoř Holstenwall 44**

(Provést zkoušku „Bleiverbindungen'', jak je popsáno v knihovně: 1 pipeta kaliumchromatu v poháru, přidat sklenici, cca 30 sekund zahřívát, přidat 1 pipetu indikátoru, POZOR! zapsat text a opustit laboratoř).

#### **Hagen Ruland Seilerstrasse 134**

Odložit sklenici, odložit indikátor, odložit kaliumchromat, optat se na alibi na sobotní

večer, vzít vstupní kartu, prozkoumat vstupní kartu.

**Varieté „Rami-off“ Holstenstrasse 115**

Zeptat se na Hagen a Rulanda, odložit vstupní kartu.

**Bruno Lehr Stephansplatz 35**

Zeptat se na Petera Williga.

**Hotel An der Alster 37**

Vzít foto, vzít dopis z Alster, počkat.

**„Deutscher Krug“ Marseillerstrasse 17**

Zeptat se na Petera Williga.

**Rudolf Rabensberg Kohlhöfen 84**

Vložit „J“.

**Otázka: odpověď/doklad**

**1. Ukázat text:** Výpověď Rontgena, prozkoumat mumii.

**2. Předmět:** Foto Lisy Phillips, dá alibi pro Hansena.

**3. Vložit jméno:** Grosch, Helmut.

**4. Vložit jméno:** Ruland, Hagen.

**5. Ukázat text:** Wilhelmova výpověď při prohledávání košile se stopami krve, najde se u Rulanda.

**6. Vložit jméno:** Feddersen, Peter.

**7. Ukázat text:** Wilhelmova výpověď při prohledávání rukavice se stopami rzi.

**8. Vložit jméno:** Gravelius, Edelbert.

**9. Vložit jméno:** Rentrop, Friedrich.

**10. Vložit jméno:** Rentrop, Friedrich.

**11. Vložit jméno:** Ruland, Hagen.

**12. Předmět:** Rentropův vyděračný dopis z Alster.

**13. Předmět:** Wilhelmsenův dopis s přípisem.

**14. Vložit jméno:** Gravelius, Edelbert.

**15. Ukázat text:** Wilhelmova výpověď. Při prohledávání u Graveliuse nalezených sklenic.

**16. Vložit jméno:** Hoffmann, Richard.

Tímto je záhada mumie vyřešena a jde se ke Graveliusovi, který pozná svoji beznadějnou situaci a učiní doznání.



# CRIME TIME

Firma: Starbyte

Grafika	57	
Zvuk	46	
Motivace	68	



## Děj

Rainer leží totálně opilý v hotelovém pokoji. V hlavě mu hučí a nemůže si na nic vzpomenout. Tak začíná kriminální adventure firmy Starbyte s názvem Crime Time. Příkazy se zadávají tak, že se z výpisu zvolí sloveso a pak podstatné jméno.

## Hodnocení

Graficky není Crime Time zrovna mistrovským kouskem. Je zde příliš mnoho jednobarevných ploch. Zato je docela vtipně zpracován děj hry, např. vidíte našikmo, když je hlavní hrdina v podnapilém stavu.

## Návod na Crime Time

Rainer prchá před sněhovou bouří do poblíž stojícího malého hotelu. Tady se opije a nedobrovolně se zaplete do vraždy agenta. Rainer se dostane do podezření ze spáchání tohoto činu (tj. vraždy agenta) a musí policii dokázat svoji nevinu. A nezbývá mu nic jiného, než odhalit pravého vraha.

Dobrodružství začíná v hotelovém pokoji (místnost 24). Co má hrdina u sebe? Desetimarkový šek (?) a klíč od pokoje. Jděte do sprchy, kde se nachází zvláštní kousek papíru, který je přilepený na botě. Jde o zakódovaný vzorec či formuli, která je napsána neviditelným inkoustem. Nápis lze později zviditelnit zapalovačem.

Dále počkejte, dokud nezajde pár agentů na toaletu, příp. do sprchy. Pak seberte ruksak, sluchátka, rekordér a kazetu. Poté běžte k pokoji lékaře a seberte nůžky. Nyní si zahřejte s rusem šachy a ukradněte munici. Dále vložte v pokoji dvojice rekordér pod postel. Předtím přístroj zapněte na nahrávání. Běžte dolů do kuchyně a kupte jednu láhev vína, zastrčte minci do Jukeboxu, zavřete dveře od kuchyně a v pokoji kuchaře vezměte klíč od skladiště. Zapněte televizi. Běžte do skladiště. Tam vezměte kapesní svítilnu a nářadí. S nářadím sabotujte spodní sprchu a jděte k recepci. Přečtěte si recepční knihu, pak jděte do spodní sprchy, kde se nalézá Dietrich. Poté běžte do místnosti 16, prohledejte telefon a sabotujte horní sprchu.

Z pokoje dvojice seberte rekordér a ložní prádlo. V místnosti 29 seberte z nočního stolku walkman. Nyní znovu k recepci a do pokoje hoteliéra. Tam se pod postelí nacházejí hodinky a také kombinace číselného zámku před místností s mrtvolou. Vložte kazetu do walkmana a zapněte jej, pak zavolejte

do místnosti 16. Teď otevřete padací dveře u recepcce a jděte do sklepa. Rozstříhnete kabel antény a znovu jděte do místnosti 1, kde seberete walkmana. Pak do recepcce. Tam dejte hoteliéroví hodinky a pak jděte do jídelny. Zde dejte víno zástupci a dostanete „Bausatz“ (?). Nyní k mrtvole a vezměte pistoli a zapalovač. Pak seberte plánec ovládnání z místnosti 26 a nechte kamaráda sestrojít štěnici. Ten také může pomoci zapalovače zviditelnit neviditelnou formuli. Nyní zabudovat vysílač do telefonu agenta a nahrát pomocí v rekordéru zabudovaných přijímačů rozhovor. Přitom si nasaďte sluchátka. Nyní ještě nabijte pistoli a zadržte agenty (v místnosti 23).

## Řešení „krok za krokem“

Místnost 27: Aktivuj sprchu (10 b.)

Místnost 24: Otevři ruksak nebo prozkoumej ruksak (5 b.)

Místnost 18: Vezmi nůžky (5 b.)

Místnost 28: Pohovoř s rusem, použij šachy s rusem nebo ukaž (5 b.)

Místnost 23: Použij kazetu s rekordérem, zapni rekordér (5 b.), použij rekordér s postelí (15 b.), ukaž rusovi šachový časopis (5 b.)

Místnost 12: Ukaž kuchaři desetimarkový šek (5 b.), zavři dveře do kuchyně, otevři dveře od kuchařova pokoje.

Místnost 3: Vezmi klíč (5 b.), zapni televizor (10 b.)

Místnost 6: Použij klíč na dveře na západě

Místnost 14: Vezmi nářadí (5 b.), vezmi kapesní svítilnu (5 b.)

Místnost 9: Použij nářadí na sprchu (10 b.)

Místnost 5: Prozkoumej recepční knihu (5 b.)

Místnost 9: Vezmi Dietricha (5 b.)

Místnost 16: Prozkoumej telefon (5 b.)

Místnost 27: Použij nářadí na sprchu (15 b.)

Místnost 23: Prozkoumej postel, vezmi rekordér, vezmi ložní prádlo (5 b.)

Místnost 29: Otevři noční stolek nebo jej prozkoumej (5 b.)

Místnost 1: Prozkoumej postel, vezmi hodinky (5 b.), použij kazetu na walkmana (10 b.), zapni walkmana, použij telefon s walkmanem (20 b.), prozkoumej noční stolek (5 b.)

Místnost 5: Použij nůžky na ložní prádlo (15 b.), vezmi koberec (10 b.), otevři padací dveře, použij padací dveře s provazem

Místnost 13: Vezmi anténní kabel (10 b.)

Místnost 1: Vezmi walkman

Místnost 10: Ukaž víno zástupci (10 b.)

Místnost 21: Použij dveře s kombinací

Místnost 20: Prozkoumej mrtvolu (15 b.), vezmi pistoli (10 b.)

Místnost 26: Vezmi plánec (5 b.)

Místnost 24: Použij „Bausatz“ s plánek (5 b.), použij zapalovač s papírem (10 b.)

Místnost 23: Použij zapalovač s telefonem, použij reproduktory s rekordérem, použij kazetu s rekordérem, použij sluchátka s rekordérem, použij vysílač s telefonem (15 b.), zapni rekordér

Místnost 22: Použij pistoli s municí (5 b.), východ

Následující postavy na nějaký čas opouštějí svůj pokoj:

1. Recepční: Viz sprcha.
2. Zástupce: Rozstříhnout anténní kabel, přijde zpět, když jste byli v pokoji a předtím jste jej opili.
3. Rus: Po prohrané šachové hře jde na klozet, dokud místnost znovu neopustíte.
4. Dvojice agentů: Poprvé opustí místnost, když najdete formuli. Pak jsou ve sprše a na toaletě. Vráť se do svého pokoje, jakmile jdete dolů. Podruhé místnost opustí, když si pročtete recepční knihu. Pak jsou v jídelně. Přijdou zpět, když nainstalujete štěnici.
5. Nadšenec do lyžování: Nikdy.
6. Manželský pár lékařů: Jsou od začátku v jídelně, dokud jste v jejich pokoji.

# ELVIRA-Mistress of Dark

Firma: Horrorsoft/Accolade

Grafika	91	
Zvuk	86	
Motivace	88	



## Děj

V této vynikající grafické adventure pomáháte z nouze americké královně hororu, Elviře. Její protivnice Emelda plánuje navrátit se po mnohasetletém spánku z říše mrtvých. K zabránění zmrtvýchvstání čarodějnice se vydáváte vybaveni joystickem a pevnými nervy pátrat po šesti klíčích. Při průzkumu Elviřina hradu nepřijdou zkrátka ani akční části: do cesty se vám budou neustále stavět rytíři, zombie a jiná chamraď. Za vyhrané boje se vám připiší body za zkušenost.

## Hodnocení

Elvira nešetří nádhernou barevnou grafikou, na které si pošmáknou především přátelé drsných hororů. Samotná adventure nabízí také různé logické problémy a je kompletně celá v němčině. Elvira je adventure s občas až nechutnými hororovými scénami. Kdo by si chtěl hru zahrát, měl by se přesvědčit, že přitom nejsou v pokoji jeho mladší sourozenci.

## Kompletní návod na Elviru

Přicházíš do neznámého zámku. Chvilí okouníš u brány a jsi lapen strážemi a odveden do temného vězení. Strážného jsi zaslechl mluvit o jakési příšerné smrti, která tě čeká. Z chmurných myšlenek tě vytrhne příchod krásné dívky. Ta tě vyzve, abys ji následoval. Nezachránila tě prý jen tak, něco od tebe potřebuje. Musíš zničit zdejší hradní paní Emeldu, mocnou kouzelnici. Ta před jistou dobou Elviře strašně ublížila. Abys nezačal jen tak s holýma rukama, daruje ti Elvira dýku a něco k snědku. Pak tě nechává stát zmateného na nádvoří. Tvůj úkol právě začíná.

Vrať se k bráně a jdi do místnosti se suvenýry. Vezmi sekeru a štít, ať nebojuješ jen s dýkou od Elviry. Pak jdi zpět, u stáje seber hrst sena a vejdí do hlavní budovy vchodem naproti vstupní bráně. Jestliže kdekoliv potkáš strážce, je to snad jasné, musíš nepřítele za každou cenu porazit. Zahni do dveří vpravo a v místnosti vezmi dřevěný kolík (vedle krbu) a utrhni lístky z obou rostlin (Farne, Flammenblum). Pak vejdí do protější knihovny a seber Knihu kouzel. V muzeu zbrani polož sekyru a štít (ne však dýku) a vyzbroj se tím největším mečem a štítem. Přiber také kuši.

Teď sejdi dolů k Elviře do kuchyně. Ze spíže si vezmi med a láhev vína. Elviře pak dej Knihu kouzel a nech si namíchat Bylinkový med. Po jeho požití rozpoznáš jména všech rostlin, které později najdeš. Odejdí z kuchyně a dej se do 2. patra. Jdi do koupelny a ze škvíry ve zdi si vezmi lahvičku opiové

tinktury. Pak zajdi do pokoje na druhé straně chodby a ze skříně si vezmi šipky do kuše. Je jich celkem šest. K upírce zatím nechod.

Vyjdí z hradu a dej se směrem k zahradě. Cestou nezapomeň sbírat rostlinky (Maedchenhaarbaum, Mohnblumen, Efeu, Weissdornbeeren, Mistleyoe, Absint, Eisenhut, Holunderbeeren, Hornstrauch). Jdi na louku, kde stojí muž se sokolem. Jakmile se sokol rozletí k tobě, stfel po něm z kuše. Pak mu seber pířko a klíč.

Jdi do zahradníkovu domu, tam vezmi kladivo, provaz, lampu, misku (po jejím otevření najdeš krabičku a v ní klíček ke skleníku). Vezmi také stříbrný křížek ležící vedle těla pod stolem. Naskytne se ti hrůzostrašný pohled. Chudák zahradník, nejspíš ho někdo pošimral nožem pod krkem. Fuj, červil Chystal se asi na ryby. Seber je taky (kdybys je nemohl najít, podívej se mrtvole do úst).

Teď projdi bludiště a sesbírej několik věcí: u jezírka - Blutilien, Schwarzer Lotos, Seerosen, Teichalgen; v hnízdech a slepých uličkách - Vogeleier, zlatý prsten, Nessel, Distel. Vrať se z bludiště (nezapomeň přibrat houby) a otevři si skleník. Zde nastane skutečná žeň: Loewenzahn, Wegerich, Monstera, Rosen, Virginischer Zauberstrauch, Traenendes Herz, Petersilie, Blutwurz, Firethorn, Toedlicher Nachtschatten, Nieswurz, Belladonna, Vierblaettriges Kleeblatt. Zajdi opět do 2. patra hradu a pomocí kladiva a kolíku teď zabij upírku. Seber prach, který z ní zbude a ze skříně bibli. Jdi o patro níže a z uren vpravo v galerii vezmi sůl a další klíč. Naproti v kapli vlož prsten z bludiště na oltář doprostřed kříže. Otevře se tajný průchod do hrobky. Sestup tam a vezmi si královskou korunu. Pak přístup k fresce na zdi a přečti svitek, který najdeš v bibli. Králi, který se objeví, vlož na hlavu korunu, vezmi si jeho meč a dej mu svůj.

Zpátky z hradu. Zajdi do vězení, seber všechny brouky a v mučírně odkryj dlaždici s kovaným kruhem. Vezmi odsud kosti a podlahu znovu zakryj dlaždicí. Nic jiného neber, jinak si tě ohnivý muž dá k obědu.

Jdi do katakomb pod jihovýchodní věží. Do prázdného sarkofágu vlož kosti z mučírny a vezmi si klíček - je od mříže ve studni. Vrať se teď do mučírny a vezmi si kleště na uhlí a klíč zpod dlaždice. Teď už tě nikdo otravovat nebude. Zajdi za Elvirou do kuchyně (bude-li na tebe dotírat cizí kuchařka, vůbec se s ní nebav a rovnou jí do očí vrhni sůl) a vezmi si uhlík z ohniště. Z nasbíraných bylin si případně nech uvařit nějaké lektvary, ať se ti lépe bojuje. Pak se vrať o místnost zpět a dej Elvirě lampu. Pošli jí do úzkých dvířek (sám by ses tam nevešel, protože jsi příliš tlustý). Donese ti klíč a předá ti ho.

Jdi teď do kovářny. Z bedny vpravo vyjmi kalíšek, do kterého dej stříbrný křížek. Pak polož kalíšek na výheň. Po chvíli si jej vezmi zpět a vlož do něj šipky do kuše. Tím je postříbříš a můžeš jít zabít vlkodlaka ze stáje. Zajdi tam a vyříd si to s ním. V druhém boxu seber koňské žíně a v poslední přiřrádce vyjmi zpoza železného kruhu na zdi klíč.

Teď musíš do věže s dělem. Použij uhlík z kuchyně a výstřel poboří protější věž. Tím se odkryje zazděná truhla s dýkou a zaklínadlem proti Emeldě. Projdi celé 1. patro hradeb a vybij všechny rytíře, které potkáš. Vrať se ještě na nádvoří ke vstupní bráně a vyříd si účty s vrátným, který se k tobě na začátku tak nehezky choval.

Teď proplav studni v jihozápadní věži (cestou přiber mech) a přes mříž se dostaneš do hradního příkopu napuštěného tou nejsmrudutější vodou, jakou si jen lze představit. Po chvíli hledání na dně najdeš rytíře (to je asi ten, co se pokoušel skákat z hradeb). Vezmi mu z ruky poslední klíč.

Nyní ajdí do věže s truhlou. Zasuň klíče ve správnem pořadí (primus, secundus, tertius, quartus, quintus, sextus) a vyber obsah truhly.

Jdi do katakomb, na místě označeném křížkem zlikviduj pomocí královského meče stvůru a seber runový kámen z její ruky. Ten polož na vyznačené křížovatce na zem a objeví se otvor v podlaze.

Nastává okamžik pravdy! Jakmile projdeš otvorem do Emeldiny skrýše, Emelda povstane a bude se tě snažit zabít. Musíš rychle použít královský meč (tím ho zabodneš do oltáře s hvězdou). Pak, až se k tobě Emelda přiblíží, použij svítek z truhly a probodni ji kouzelnou dýkou. Od této chvíle tato prokletá kouzelnice již více nebude sužovat svět a Elvira ti pogratiuje k tvému vítězství.

## Recepty k výrobě lektvarů

### **Bylinkový med (Krauterhonig, Herbal honey)**

Med (Honig), seno (Heu)  
Rozpoznáš názvy rostlin.

### **Abecední polévka (Alphabetsuppe, Alphabet Soup)**

Pampeliška (Loewenzahn), černý bez (Holunderbeeren), květy růže (Rosen)  
Porozumíš runám.

### **Duchovní bolest (Schmerz des Geistes, Brain Acke)**

Vlíčí mák (Mohlblumen), houby (Pilze), červ (Maden)  
Zneškodní nepřitele.

### **Zmrzlé myšlenky (Vereiste Gedanke, Mind Locke)**

Vlíčí mák (Mohnblumen), červ (Maden), krvavý kořen (Blutwurz)  
Zmrazí nepřitele.

### **Spagetový zmatek (Spaghettiwirren, Spagetty Confusion)**

Rulík zlomocný (Belladonna), petržel (Petersilie), bílé víno (Weisswein), Virginický kouzelný keř (Virginischer Zauberstrauch)  
Likvidace nepřitele.

### **Skvařená vejce (Heisse Eier, Sizzling Eggs)**

Ptačí vejce (Vogeleier), kýchavý kořen (Nieswurz), Ohnivý trn Firethorn), leknín (Seerose)  
Zničí protivníka.

### **Chuchvalcové překvapení (Klumpige Uberraschung, Clotted Surprise)**

Pavučina (Spinnen), hloh (Weissdornbeeren), mech (Moos)  
Menší léčebné účinky.

### **Ledové kouzlo (Eismagie, Iced Magicke)**

Hloh (Weissdornbeeren), bodlák (Distel), krvavá lilie (Blutlilie)  
Lepší léčebné účinky.

**Dřevěné srdce (Holzherz, Wooden Heart)**

Rohovníkový keř (Hornstrauch), Teichalgen, zakrvácené srdce (Traenendes Herz), med (Honig)  
Oblažující přípravek.

**Odbolestňovač (Schmerzfrei, Painfree)**

Bílé víno (Weisswein), černý lotos (Schwarzer Lotus), opiová tinktura (Opiumtinktur)  
Zbaví všech bolestí.

**Ohnivá houba (Feuerschwamm, Fire Sponge)**

Jitrocel (Wegerich), Plamenný květ (Flammenblume), mech (Moos)  
Umožní kouzlit oheň na nepřítele.

**Ledová houba (Eisschwamm, Ice Sponge)**

Jitrocel (Wegerich), hloh (Weissdornbeeren), mech (Moos)  
Umožní kouzlit led.

**Dívčí obklad (Maedchenumschlag, Maiden's Turnover)**

Dívčí vlas (Maedchenhaarbaum), kapradí (Farne), pavučina (Spinnen), med (Honig)  
Menší ochrana.

**Manticorflip (Manticorflip, Manticore Flip)**

Dívčí vlas (Maedchenhaarbaum), kapradí (Farne), blána z Manticory (Manticorhaut), med (Honig)  
Lepší ochrana.

**Rytířská zábava (Rittersvergnugen, Knightyme Pleasure)**

Ptačí pero (Vogelfeder), Vraní oko (Toedlicher Nachtschatten), brouk (kaefer)  
Umožní ochranu proti zbraním.

**Zhavá chloubu (Gluhende Stolz, Glowing Pride)**

Bodlák (Distel), pampeliška (Loewenzahn), Plamenný květ (Flammenblume)  
Tvoří světlo.

**Měkké houby (Sanfte Pilze, Mushroom Tenderness)**

Kýchavý kofen (Nieswurz), černý bez (Holunderbeeren), houby (Pilze)  
Zvyšuje sílu.

**Trnová tříška (Dorniger Splitter, Thorny Splinter)**

Kopřivy (Nesseln), Ohnivý trn (Firethorn)  
Umožní kouzlit ohnivou dýku na nepřítele.

**Prstové světlo (Fingerlicht, Finger Light)**

Vraní oko (Toedlicher Nachtschatten), rulík zlomocný (Belladonna), škvoři (Ohrwuermer)  
Zakouzlí blesk na nepřítele.

**Palmové světlo (Palmenlicht, Palm Light)**

Rulík zlomocný (Belladonna), stonožka (Tausendfuessler), větev jmelí (Mistletoe), Absint (Absinth)  
Kulový blesk na nepřítele.

**Psí a kočičí vývar (Hunde- und Katzensuppe, Cat and Dog Broth)**

Cervi (Spinnen), koňská hříva (Pferdehaar), Lilie (Lilie), Vir. kouzel. keř (Virg. Zauberstrauch)  
Zraní nepřítele.

**Démonský lektvar (Daemonengebrou, Demon's Brew)**

Vampýří prach (Vampirstaub), Dračí krev (Drachenblut), Vraní oko (Toedlicher Nachtschatten)  
Způsobí nepříteři četná zranění.

**Šťastné překvapení (Gluckliche Uberraschung, Lucky Surprise)**

Kopřivy (Nesseln), čtyřlístek (Vierblaettriges Kleeblatt)  
Zvýší schopnost reakcí.

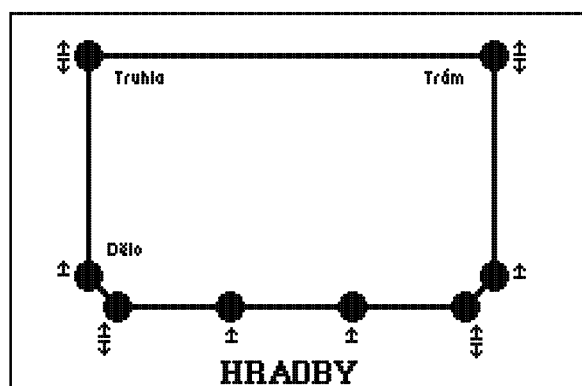
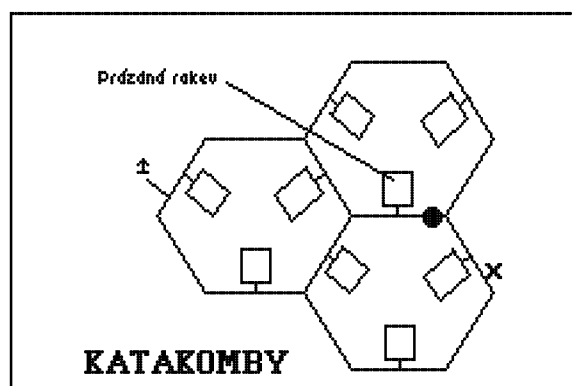
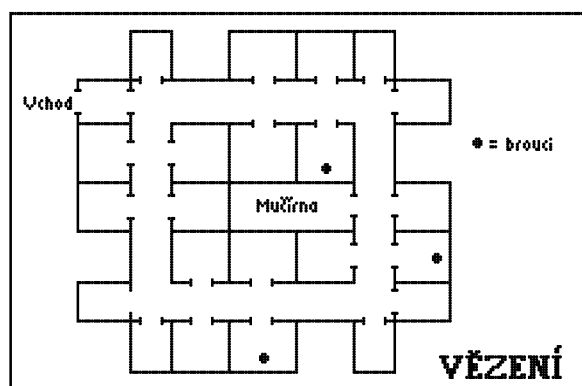
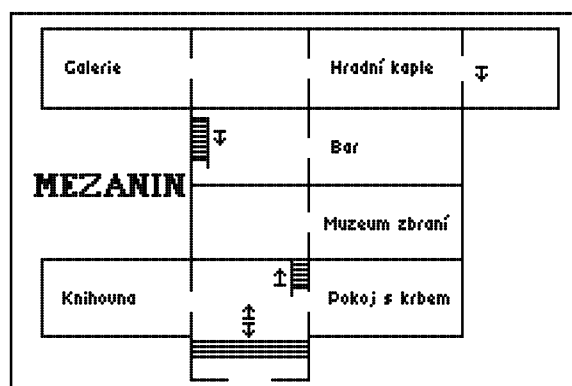
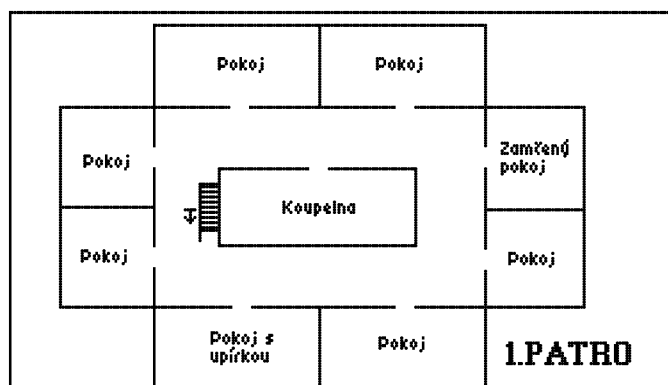
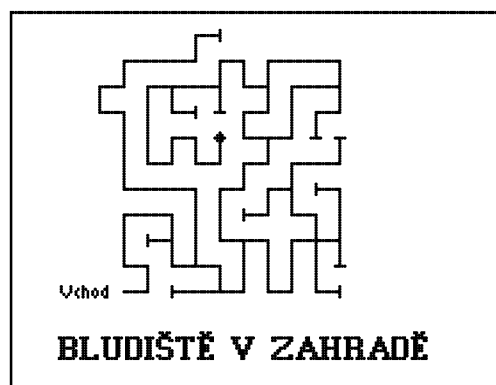
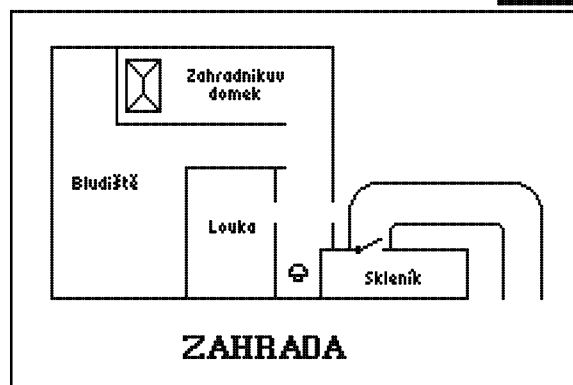
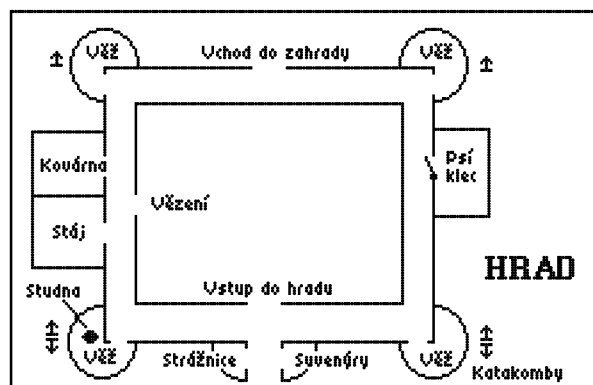
**Příznivé překvapení (Vorteilhaftige Uberraschung, Propitious Surprise)**

Oměj (Eisenhut, Aconitum), kopřivy (Nesseln), čtyřlístek (Vierblaettriges Kleeblatt)  
Podobné jako předchozí.

**Paštika z Monstery (Monstera Pastete, Monstera Pie)**

Monstera (Monstera), petržel (Petersilie), břečtan (Efeu)  
Zvyšuje energii.





# IRON LORD

Firma: Ubi Soft

Grafika	74	
Zvuk	69	
Motivace	79	



## Děj

Iron Lord se odehrává ve středověku, v malé zemi, které vládne moudrý a spravedlivý král. Je zde mír, radost a přátelství do té doby, dokud zlý bratr krále nezačne uctívat černou magii a zavraždí vladaře, aby sám usedl na trůn. Jako mladý princ máte za úkol zabránit hrůzovládě nebezpečného strýce. K tomu musíte nejprve získat důvěru obyvatel a shromáždit bojeschopnou armádu, se kterou v konečném boji porazíte ďábelského strýce a jeho pochopy.

Základní obrazovkou je mapa, která zobrazuje všechny vesnice a místa, které se na území nacházejí. Zde volíte také cíle svých putování - za pomoci joysticku a kurzoru v podobě malé ruky. Pak se scénérie změní a počítač zobrazí mapu vesnice, ve které jste se ocitnuli. Nyní lze navštívit jednotlivé budovy a sbírat předměty. Mezitím se odehrávají různé sekvence, jako závod ve střelbě z luku nebo hra v kostky.

## Hodnocení

Grafika a zvuk nadchnou vaše oči a uši a také herně je Iron Lord zdařilý. Než se dostanete až k závěrečnému boji s krutým strýcem, zažijete mnoho napínavých hodin.

## Iron Lord - kompletní návod

Předtím, než se jako urozený rytíř vrhnete do dobrodružství, odeberete se na závod ve střelbě z luku v Chatenay-Malabry. Tam střelíte do terče tak dlouho, dokud jako naprostý vítěz neobdržíte pohár. S cennou trofejí jdete dále k alchymistovi a pak k hostinskému v Koronadu. U obchodníka dostanete příkaz najít ztracený perlový náhrdelník. Než půjdete dále, ještě rychle kupte knihu a obě kostky. Pak odjeďte k mlynáři. Dobrák si stěžuje na vesnického hostinského, který ještě stále nezaplátil za poslední dodávku mouky. Žádá vás o vymožení jeho dluhu. Ještě rychle kupte od mlynáře kouzelný medailon. Tento šperk totiž v boji přináší štěstí. Od mlynáře se odeberete na opatství. Mnich by rád sehnal hojivý nápoj pro své templáře; nápoj dostanete u alchymisty. Vzhůru do Toranteku, vesnice úkladných vrahů a darebáků. Přímou hospodu k hracímu stolu. Pak následuje zkouška síly (páka), při které musíte zvítězit nad všemi protivníky. Hned nato si promluvíte s pěknou číšnicí, která daruje amulet. S milým dárkem jdete k žoldněři a ukážete mu jej. Tento středověký Rambo by chtěl mít brnění. Proto vám pak nabídne na prodej perlový náhrdelník. Jaká šťastná náhoda! Dále se jde k

alchymistovi v Chatenay-Malabry, Slavnostně mu odevzdáte pohár. Z vděčnosti ještě rychle navaří hojivý nápoj pro mnicha. Se zázračnou medicínou se odeberete do Koranda. Tam předáte obchodníkovi perlový náhrdelník. Za to vám nabídne své vazaly, kteří vás budou nadále podporovat. Jděte k hostinskému, který by teď ochotně měl zaplatit svoji mouku. Ale ten zatím odmítá. Proto se odeberte k mnichovi, kterému dáte knihu a nápoj. Svatý muž zdvořile poděkuje a zaručí, že jeho lidé vám budou k dispozici, když bude potřeba.

V Korandu se dejte k obchodníkovi a kupte zlaté brnění, které následovně předáte žoldněři. Také ten vám nabídne k dispozici své lidi. Pak následuje boj s mnoha zabijáky, se kterými do jednoho zatočte. Když vyřídíte více útočníků, můžete ještě jednou vyzvat hostinského k zaplacení mouky. Zastrašen vaším bojovným duchem zaplatí své dluhy a nabídne rovněž své lidi k dispozici. Ale víno vám prodá jen pod podmínkou, že jej přinesete mnichovi. Mlynář je s vámi spokojen a také on vám pošle své lidi. Pak ještě rychle navštivte mnicha a začne závěrečný boj v hradu zlého strýce. Nyní je dobrodružství u konce.

# LAST NINJA 3

Firma: System 3

Grafika	92	
Zvuk	88	
Motivace	79	



## Děj

A opět poslední ninja. To je zatím už třetí dobrodružství asijského elitního bojovníka. A znovu se Annakuni musí probíjet nepřátelským územím, aby se na konci páté části setkal s Kunitokim, původcem všeho zla. Dění je zobrazeno v šikmé perspektivě s trojrozměrnou grafikou. Četné stráže a jiné padouchy vyřídíte pěstmi a kopanci, ale též mnohými zbraněmi, které jsou roztroušeny na různých místech. Navíc ninja sbírá předměty, jež mu pomohou na důležitých místech v postupu dále. Např. skalní stěnu může zdolat jen tehdy, má-li rukavice s hřebíky.

## Hodnocení

Firma „System 3“ předvedla opravdu mistrovský kousek v technice programování. Pozadí i sprity jsou neuvěřitelně pěkně vykresleny. Vzniká dojem, jako by vše bylo ve vyšším rozlišení. Mezi jednotlivými obrazy není plynulý posun, nýbrž rychlé přepínání. Mimoto disponuje hra přesným ovládním - ninja může chodit a otáčet se na bod přesně. Celkový kladný dojem ještě umocňuje 5 fantastických melodií a téměř třiminutový úvod.

## Tipy a triky

### 1. Všeobecné rady

- Všichni protivníci mají jeden obzvlášť zranitelný bod - hlavu. Proto při boji přesně mířte.
- Bez dostatečné síly Bushida probíhají souboje se shogunem na konci levelu velice těžce. Proto se odvážní ninjové mohou zřici mnoha zbraní, které mají k dispozici, a postaví se na odpor jen se svými pěstmi a nohama. Tím obdrží více energie pro dráčka Bushida.
- Bez 100 procent síly Bushida (boj. morálka) se raději neodvažujte změřit své síly s Kunitokim na konci hry.
- Protivníky na konci levelů nejlépe přemůžete pomocí nunchaků.

### 2. Poke pro Action-Replay

Chcete-li mít nekonečnou energii, použijte Action-Replay modul nebo jiný podobný Freezer-modul. Nahrajte normálně hru, přerušte ji a po správném vložení Poke opět pokračujte ve hře.

Level 1: Poke 28986, 165

Level 2: Poke 29231, 165

Level 3: Poke 28824, 165

Level 4: Poke 29059, 165

Level 5: Poke 29212, 165

Komu nestačí vrhací hvězdy, může případně po resetu zkusit následující příkazy:

Level 1: Poke 25954, 165

Level 2: Poke 25943, 165

Level 3: Poke 26373, 165

### 3. Rešení

V návodu je uvedena nejkratší cesta k cíli jednotlivých levelů.

#### Level 1 - Earth

Po zdolání nepřítele seber rukavice z domu. Jdi dvakrát vpravo nahoru a u sochy zvedni meč. Dvakrát vpravo dolů. Nezapomeň u chatky vzít životodárný nápoj. Jdi vlevo dolů a u druhého domku seber hřebíky. Tím vzniknou šplhací rukavice. Teď vlevo nahoru. Vezmi dřevěné špalky a pokračuj vpravo nahoru. U sošky vezmi shurikeny a jdi vpravo nahoru. Teď se nacházíš na začátku a proto zvol druhou cestu, tzn. vlevo nahoru. Seběhni ke skále vpravo dole, použij rukavice a vyšplhej vzhůru. Jdi po skalní římsě až nakonec a vezmi baňku z lampy. Vrať se zpátky a slez ze skály. Zajdi do ohrady a naber střelný prach. Tím dostaneš bombu. Znovu na skalní římsu a polož bombu ke kulatému balvanu. Ten se zřítí a uvolní cestu ke svítku. Naposledy slez ze skály a jdi vlevo nahoru, vlevo nahoru, seber svítek a zpět vpravo dolů. Dej si do ruky svítek a vstup do vchodu.

#### Level 2 - Wind

Jdi vlevo nahoru a dále po římsě až dojdeš k prvnímu domu. U okénka vezmi dmychadlo na oheň a jdi dále. Vezmi si nápoj a uvolni plovoucí ostrůvek. Stále jdi vpravo nahoru a přescoč přes ostrůvek na druhou stranu. Po delším hledání seber provaz - projdi bránou ke zdi se stromem - a svítek. Ten je schovaný na terase domu o jednu obrazovku nahoru. Vrať se úplně na začátek a jdi dolů po římsě. Na konci slez z římsy, ale ne po rostlině, nýbrž o kus dále za pomoci provazu. Jdi vpravo nahoru, vezmi do ruky svítek a vstup opět do vchodu.

#### Level 3 - Water

Hned v dalším obraze se nachází svítek, tak si pro něj dojdi. Teď se musíš dostat až do místa s vodopádem. Přejdí přes lávku a jdi stále vlevo nahoru. Cestou sesbírej nápoj a o kus dále další shurikeny (skrývají se za budkou s otočným uzávěrem). Teď jdi vlevo nahoru a skoč na dřevěný

most. Jdi až na jeho konec a vezmi si zátku, která tam leží. Vrať se zpět přes místnost s vodopádem a jdi dvakrát vlevo dolů. Použij zátku na místě s vírem (stoupni si na břeh v místě, kde ústí kanál). Tím uzavřeš přívod vody k vodopádu. Po chvíli bloudění ještě seber bambusovou tyč - je v jednom z křovisek v pravém dolním rohu. Teď jdi do místnosti s vodopádem. Ten je nyní zastaven a tak můžeš vstoupit se svítkem dovnitř. Následuje známý boj s hlídačem.

#### Level 4 - Fire

Jdi vpravo dolů a v další místnosti najdeš ulomenou stupačku. Vezmi ji. Teď vpravo nahoru, přeskákej přes lávu až na druhou stranu. Pomocí stupačky vylez nahoru a jdi podél zdi. Vejdí do vchodu a dostaneš se na malou plošinu, kde sebereš zlatou cihlu. Tady slez po stupačce dolů a jdi vpravo nahoru. V ohraničené místnosti najdeš na stole masku, která tě bude chránit proti žhavým výparům. Jdi zpátky kam, kde jsi našel zlatou cihlu, vylez nahoru a projdi chodbou zpátky. Slez dolů, vlevo nahoru a skoč na plošinu uprostřed lávy. Nasaď si masku a jdi vlevo dolů po rampě. V další obrazovce vezmi prášek zvaný Flow Agent a podnikni celou cestu zpět až k místu, kde byla maska. Jdi vlevo nahoru a u výhňe použij dmychadlo. Až se plameny rozhoří, jdi dále vlevo nahoru. U sudu vezmi svítek a ještě jednou vlevo nahoru. Teď mezi sudy, seber formu na klíč a vrať se k výhni. Tam použij formu a pomocí Flow Agent a zlaté cihly získáš zlatý klíč. Teď ještě najdi místnost s oploceným schodištěm vedoucím pod zem a otevři si zlatým klíčem. Svítek do ruky a sestup dolů.

#### Level 5 - Void

Poslední úroveň je tvořena úzkými cestami a množstvím křížovatek, které mohou každého lehce zmást, pokud neví, kudy jít. Stačí ale, když najdeš dlážděnou cestu vedoucí zprava doleva. Dej se stále vlevo a cestou vezmi nápoj a svítek. Pozor! Až budeš vcházet k shogunovi, musí být dráček celý zelený. Vlož do ruky svítek a opatrně jdi do středu pentagramu. Kunitoki se tě bude snažit zabít vrháním shurikenů, ale ty se postav do obranné pozice tak, abys hvězdy odrážel zpět na něj. Po zničení jeho brnění tě ještě ohrozí vlastní silou, ale to už by pro tebe neměl být žádný problém. Nakonec si vychutnej své vítězství a shlédni závěrečnou sekvenci.

# MANIAC MANSION

Firma: Lucasfilm Games

Grafika	83	
Zvuk	69	
Motivace	88	



## Děj

Na okraji malého městečka stojí podivná vila. Podle toho, co se povídá, tam šílený domácí pán, prof. Fred, provádí záhadné experimenty. Jednoho slunečného dne zmizí dívka jménem Sandy. Její přítel Dave se domnívá, že ji drží v zajetí tento podivný profesor. A tak se tedy společně s dvěma kamarády vydá vilu podrobněji prozkoumat. Mnoho podivuhodných předmětů a místností čeká jen na to, aby byly objeveny. Kromě toho je tu ještě tajuplná kometa, která se poblíž před nedávnem s velkým hlukem zřítla. Hráč ovládá všechny tři postavy, přičemž zvolenou postavu vybírá jednoduše joystickem. Každý hrdina má odlišné vlastnosti, takže při rozdílném složení skupiny existují také jiné způsoby řešení. Lze prozkoumávat předměty na různých místech a podle potřeby se okamžitě přepnout na jinou osobu. Má-li postava něco vykonat, stačí joystickem zvolit příslušný příkaz a zvolená postava daný úkol okamžitě provede. Např., má-li postava běžet k zahradnímu plotu, klikněte na „walk to“, pak najedte křížkem a klikněte na plot a postava půjde daným směrem. Děj doplňují zábavné krátké „filmové scény“.

## Hodnocení

Maniac Mansion je vůbec jedna z prvních adventure firmy Lucasfilm. Přesto je ještě dnes absolutně hráčsky přitažlivá. Velké sprity, výborné logické problémy a pěkná detailní a pestrá grafika. Maniac Mansion je evergreen mezi C64-adventurami.

## Kompletní řešení

Na začátku hry si vyberte Syda a Bernarda. Dave se postaví ke schránce na dopisy vlevo od domu. Při zazvonění dveřního zvonku v průběhu hry musí Dave hned vzít a otevřít balík. Bernard otevře dveře domu klíčem, který najde pod rohožkou. Potom vymontuje ze starého rádia elektronku a jde před sklepní dveře. Syd zatlačí na pravý sloupek schodiště. Bernard rozsvítí ve sklepě a vezme stříbrný klíč. Dál jde do kuchyně a láká ven Ednu (pokud tam právě je). Syd pak vezme z ledničky v kuchyni Pepsi a sýr, ze spíže džbán a ovocné nápoje, z malířského pokoje ovocnou mísu a odbavovač. Jde do 2. poschodí a dá zelenému Tentakelovi nejdříve ovoce, pak i nápoje. V pokoji s vysílačkou vyleze po žebříku nahoru, kde vezme gramofonovou desku a žlutý klíč, jde do knihovny, kde za volnou deskou najde magnetofonovou kazetu. V hudební místnosti dá desku a kazetu do

přístrojů a oba zapne. Jakmile je váza zničená, může oba přístroje vypnout a vzít si nahranou kazetu. V obyváků ve skříňce, na které stojí staré rádio, najde rekordér, do kterého vloží kazetu, zapne a dívá se, jestli lustr padá k zemi. Pak rekordér vypne a ve střepech lustru najde rezavý klíč od vězení. Syd dá Bernardovi džbán, Bernard otevře ve spíži stříbrným klíčem dveře, naplní skleněný džbán radioaktivní vodou z bazénu. Bernard čeká u žebříku, Syd trénuje nahoře na posilovacím zařízení a pak jde před dům, odstraní keř (vlevo od schodů) a otevře za ním mříž. Vleze dovnitř, najde hlavní kohout a otočí s ním.

Nyní je nutné spěchat. Bernard rychle vlez do bazénu, vezme rádio a klíč a venku opět odpočívá. Syd musí bezpodmínečně kohout zase zavřít. V rádiu najde Bernard baterie. Syd vezme v kuchyni svítilnu, jde k bazénu, otevře vrátka a pak i vrata od garáže. Otevře kufr auta žlutým klíčem, vezme nářadí a vodovodní kohoutek. Syd dá Bernardovi nářadí, svítilnu, odbarvovač a Pepsi. Bernard nechá jít Syda do sklepa a sám jde nahoru, dá elektronku do vysílačky a volí čísla, která si předtím přečetl na plakátu. Po objevení se vesmírné policie jde Syd do vězení a vezme si policejní odznak. Ve sklepě pak otevře pojistkovou skříňku. Bernard jde do místnosti s masožravou rostlinou, odstraní barevnou skvrnu na zdi, otevře dveře a pak dá rostlině nejdříve vodu a potom Pepsi. Nyní pryč dveřmi a zapnout svítilnu. Syd vypne pojistky a Bernard opravuje vedení nářadím. Když se objeví Tentakel, musí mu Syd ukázat policejní odznak a znovu rychle zapnout proud. Dave se postaví před dveře Edny. Bernard opravuje v knihovně telefon. Syd jde okolo posilovacího přístroje do koupelny, kde namontuje vodovodní kohoutek ke sprše. Předtím musí odhrnout závěs, za kterým je mumie. Jakmile pustí vodu, mumie uteče a objeví se telefonní číslo Edny. To volí Bernard při telefonování Edně a Dave, který stojí za dveřmi Edny, v průběhu telefonického rozhovoru projde pokojem Edny, vezme klíč a vyleze nahoru, kde rozsvítí a otevře obraz. Bernard jde ven a zazvoní na dveřní zvoněk. Jakmile je Ed venku, vejde Syd do Edova pokoje, vezme křečka, Card-key, rozbije prasátko a vezme všechny mince. Rychle jde ven z pokoje, jde do místnosti s masožravou rostlinou, vyšplhá po ní nahoru, vhodí minci do štěrbinu a pak zmáčkne pravé tlačítko. Teď se bude dalekohled otáčet a proto se musí Syd rychle podívat do dalekohledu. V případě, že nevidí čísla, děj opakuje. Nemá-li však již mince, musí zpět do Edova pokoje. Zjištěné číslo použije Dave u trezoru, otevře ho a vezme obálku. Bernard jde k telefonu, volá opět Ednu a Dave může klidně projít pokojem Edny. Dave si nechá dát od Bernarda džbán a naplní ho v kuchyni vodou. Potom vezme džbán a obálku a oboje vloží do mikrovlnné trouby, kterou zapne. Po signálu troubu vypne, vyndá obálku, otevře ji a najde „čtvrťák“, minci, kterou použije do Meteor-Mess automatu. Po zjištění nejvyšších čísel otevře coin-box a minci si opět vezme. První čtyřčíslí je kódem pro vnitřní dveře laboratoře. Dave dostane od Syda i Bernarda všechny klíče, Card-key a jde do sklepa. Vstoupí do vězení a otevře oba zámky na vnějších dveřích. Volí číselný kód a vnitřní dveře se otevřou. První může do laboratoře vstoupit ovšem Syd, neboť on má policejní odznak. Ukáže ho fialovému Tentakelovi, kterého tím odstraní. Syd se vrátí zpět do vězení a do laboratoře jde Dave (neboť tam může být vždy jen jeden z nich). Dave otevře další dveře, vhodí minci do Pepsi-automatu, vypije Pepsi Colu, projde okolo vězněné Sandy, ve skříňce najde speciální oblek, který si obleče.

S Card-key dospěje do další místnosti. POZOR - začal běžet čas, který nastavil doktor Fred, takže zbývají necelé 2 minuty. Rychle vypnout páku u dveří, vzít meteor, otevřít poslední dveře, v garáži vložit meteor do kufru auta, použít správně žlutý klíč a následuje efektní konec.



# XENOMORPH

Firma: Pandora

Grafika	76	
Zvuk	63	
Motivace	76	



## Děj

Vetřelci ovládají vesmírnou stanici Xenomorph. Sestupujete dolů do laboratoří, abyste opravili hlavní počítač a zlikvidovali mutanty. Během boje hrdiny s příšerami vidíte děj v perspektivní grafice. Tak můžete protivníky a předměty poměrně brzo dobře rozeznat.

## Hodnocení

Hra Xenomorph zpracováním silně připomíná klasiku mezi hrami v hlavní roli - Dungeon Mastera, není ovšem tak propracovaná a obsáhlá. Místo 4-členné party ovládáte pouze jednu osobu v elegantní High-Tech grafice, kouzla a systém zvyšování zcela chybí. Namísto toho jsou zde mnohá bludiště a inteligentní mimozemšťani. Akční adventure doplňují drobné logické hádanky. Všele doporučujeme!

## Kompletní poznámky k dohrání Xenomorph

### Všeobecné rady

- Vpravo od kokpitu vesmírné lodi se nachází bezpečnostní skříňka, která obsahuje platinu s třemi defektními čipy. Paměťové stavební kameny a zásuvné karty jsou zasunuty na úrovních 4, 6, 7, 8 a 10.
- Předtím, než se odeberete do hloubi stanice, se doporučuje sesbírat všechny kolem ležící předměty v místnostech mužstva a pokud možno je také používat (nosit kombinézu, nabíjet zbraň, atd.)
- Puška a pistole se osvědčily jako vůbec nejúčinnější zbraně.
- Munice do střelných zbraní a všechny potraviny jsou omezeny. Proto zásoby pravidelně doplňujte v tzv. Recharge-jednotkách, automatech, apod.
- Zvláštní nebezpečí hrozí od zelených příšer. Po zásahu nejprve znehybní, později jsou však nezranitelné.
- Opatrní hráči vždy mohou uložit stav u každého vstupu do nové úrovně.

## Rady k řešení

V tabulce jsou vypsány všechny úrovně v tom pořadí, v jakém jsou absolvovány. Vedle údajů o příšerách a předmětech obsahuje výpis všechny potřebné akce ke zdolání „akutních obtíží“.

Level:	Příšery:	Předměty:	Akce:
1	žádné	kombinéza	po schodech dolů, vlevo, obléci se, po schodech nahoru
2	žádné	zbraně, munice, helma	sesbírat a aktivovat všechny předměty, po schodech dolů
3	roboti	2 diskety, revolver se zásobníkem, baterie, 2 granáty	vše sesbírat
4	žádné	4 diskety, pistole se dvěma zásobníky, baterie, dva granáty, radar (Alien Searcher), mina, 2 ruční granáty	vše sesbírat pod jednou ze 4 skříní první pomoci, červená karta otevírá modré dveře
5	zelené (nejprve nehybné, pak nezničitelné)	červená pistole, zelená karta, 3 ruční granáty	červená pistole je pro nedostatek průbojnosti neupotřebitelná, zbytek sebrat
6	červené (velmi nebezpečné)	oblek, disketa, baterie, zásobník, 2 miny, 2 granáty ve 2 pokojích leží potraviny	kombinéza je zbytečná, pokud už jednu máte, zelená karta otevírá dveře s nápisem Danger
7	žádné	modrá karta	sebrat, přes level 6 do levelu 8
8	roboti	3 diskety, 2 granáty, 4 miny, 2 ruční granáty	vše sebrat
9	červené (nejprve usmrtit vejce)	oblek, karta, disketa, zásobník, laserkanón, 3 miny, 2 ruční granáty	sebrat vše kromě baterie a obleku
10	modré	modrá karta	malý průchod obsahuje skříní plnou extra-věcí
11	žádné	laserkanon, kulomet, granátomet	dolů (sebrat), nahoru, 2 schody dolů (sebrat), 2 schody nahoru

12	finální příšera (zabít granáty)	2 diskety	na diskety v žádném případě nezapomenout, zpět na level 1
----	------------------------------------	-----------	---

Abyste přešli nahoru, musíte zasunout do skříní na úrovních 5, 11 a 9 tři různobarevné karty (červenou, zelenou, modrou). Schody nahoru vedou zpět až na začátek. Tam znovu otevřete pravou skřín a vložíte odě diskety z posledního levelu. Opravou se doplní správné čipy místo defektních. Nyní ještě stisknout zelené tlačítko a nastoupí závěrečná sekvence. Voilà!

# ZAK MCKRACKEN

Firma: Lucasfilm

Grafika	74	
Zvuk	68	
Motivace	81	



## Děj

V roli novináře Zaka McCrackena pátráte po mimozemšťanech. Po několika minutách hraní této adventure plné humoru už však neovládáte jen bláznivého novináře, nýbrž také dvě studentky, které vám při vašem dobrodružství pomáhají.

## Hodnocení

Stejně jako Maniac Mansion, také Zak McCracken nabízí pro Lucasfilm Games typické ovládání. Tzn., že stačí nakliknout pouze na sloveso a předmět na obrazovce a už hrdina provádí to, co se po něm chce. Jednodušší už to být nemůže! Také grafika a zvuk jsou v obvyklé Lucasovské kvalitě - prostě hit!

## Zak McCracken - kompletní návod

- 1) Zvednu číši s rybou, otevřu noční stolek a vezmu si telefonní lístek. Jdu k psacímu stolu, otevřu zásuvku a vezmu si kazoo, zavřu zásuvku. Přeleju vodu s rybou do lampy, utrhnu kus tapety z pravého rohu a použiju ji na plastickou kartu, která je pod stolem - získám cashcard. Jdu doprava do obývací kuchyně.
- 2) Zvednu oba sedací polštáře a vezmu si dálkové ovládání, které je pod jedním z nich. Použiju síťový kabel do zásuvky a dálkové ovládání, čímž zapnu televizi. Až mě omrzí dívat se na televizi, znovu použiju dálkové ovládání. Ze stěny si vezmu nůž na máslo a otevřu skříňku, která je přede mnou. Vezmu si krajony, zbyde jen žlutý z nich. Použiju krajon na kus tapety, který jsem utrhl. Jdu k lednici a otevřu, vezmu si vejce a zavřu lednici.
- 3) Jdu zpět do ložnice, zvednu roh koberce a použiju nůž na máslo na podlahové desky. Nůž se ohne. Jdu přes obývací kuchyň ven z domu. Jdu doleva k pekařství, 3x zmáčknu zvonek, pekař se naštve a hodí po mně bochník chleba, který si vezmu. Jdu doprava na 14. avenue. Jdu do Lous obchodu.
- 4) Jdu k okénku vlevo a prodám ohnutý nůž. Za získané peníze koupím ve vedlejším okénku oblek, toolkit, golfovou hůl, čepici, brýle a kytaru. Pak jdu ven z obchodu, doprava, ke kadeřnictví. Zde otevřu toolkit. Použiju střihač drátů (wire cutter) na Bobbypin nápis.
- 5) Jdu zpět na 13. avenue, nasadím si brýle a čepici a otevřu dveře telefonní společnosti (TPC). Vstoupím a dám telefonní lístek úředníkovi. Jdu ven a vracím se do svého bytu.

6) Použiji chléb do dřezu, zapnu vypínač a chléb se namele. Vypínačem vypnu mlýnek. Použiji francouzák (monkey wrench) na potrubí pod dřezem. Zvednu chlebové drobký a jdu ven z bytu. Jdu až k autobusu a použiji kazoo. Po otevření dveří vstoupím a použiji cashcard ve čtecím zařízení. Autobus mě doveze na letiště.

7) Koupím si knihu od člověka (devotee). Jdu do letadla. Jdu dozadu na toaletu a vezmu si toaletní papír. Použiji ho do umyvadla (sink). Zapnu vodu do umyvadla a zmáčknu volací tlačítko. Jdu velmi rychle až dopředu k mikrovlnné troubě. Otevřu ji, dám dovnitř vejce, troubu zavřu a zapnu. Jdu do letadla k sedadlům.

8) Jdu k prvnímu sedadlu, zvednu sedací polštář, na zem spadne zapalovač, vezmu si jej. Dále prohlížím všechny schránky nad sedadly, až najdu kyslíkovou láhev, kterou si vezmu. Sednu si a čekám, až letadlo přistane.

9) Jdu doprava k automatickým dveřím a projdu ven. zvednu větev (tree branch) a dám ořechy (peanuts) dvouhlavé veverce. Použiji větev na špinu a otevře se otvor do skály. Otvorem projdu, uvnitř je tma, proto pomocí povelu WHAT IS najdu ptačí hnízdo (bird nest). Hnízdo srazím použitím golfové hole. Pomocí WHAT IS najdu ohniště, použiji hnízdo na ohniště a poté větev na ohniště. Zapálím oheň pomocí zapalovače. Místnost se prosvětlí. Dojdu k nápisu (strange markings) a použiji žlutý krajon na tento nápis. Otevřou se dveře a já jimi projdu.

10) Zde použiji dálkové ovládání a vezmu si modrý krystal. Jdu zpět na letiště. Zde použiji rezervační terminál a koupím si lístek do San Franciska. Jdu do letadla, po doletu vystoupím ven z letiště a jdu na 14. avenue. Jdu ke dveřím se štěrbinou a použiji modrý krystal do otvoru ve dveřích. Po chvíli se dveře otevřou, poslechnu si, co mi Annie řekne. Od této chvíle můžeš kromě Zaka řídit i další postavy - Annie, Melissu a Leslie.

11) Jdu ven na 13. avenue k autobusu, přepnu na Annie, zvednu podložku ze stolu (blotter), vezmu plastickou kartu, která je pod podložkou, tím mám cashcard. Jdu též k autobusu. Přepnu na Zaka a pak použiji kazoo. Nastoupím a použiji cashcard. Přepnu na Annie a udělám totéž.

12) Na letišti použiji rezervační terminál a koupím si lístek do Londýna. Jdu do letadla, po příjezdu projdu automatickými dveřmi. Přepnu na Zaka, koupím si lístek do Miami. Jdu k letadlu, po přeletu dám knihu hnědému oděnému člověku a on mě dá láhev whisky a vrátí knihu. Koupím si lístek do Kaira a jdu do letadla. V Kairu přestoupím do letadla do Katmandu. Po přeletu jdu ke strážci (vyjdu ven z letiště a dám se doprava), dám mu knihu. Strážce otevře dveře a já jimi projdu.

13) Dojdu až ke Guru (úplně vpravo) a on mě naučí zacházet s modrým krystalem. Jdu ven, dále doprava k žoku sena a použiji zapalovač na seno. Jdu doleva k vězení a vezmu si vlajku s tyčí. Vracím se zpět ke zvířeti (yak) a použiji cashcard na „licence plate“. Zvíře mě odveze na letiště.

14) Koupím si lístek do Kinshasa, po přeletu jdu ven z letiště a musím projít džunglí. Dostanu se do osady, dojdu až k šamanově chatrči a vstoupím dovnitř. Šamanovi dám golfovou hůl a on mě vyvede ven a spolu se dvěma domorodci zatančí u ohně tanec. Po tanci se pohupují nahoru a dolů. Musím si zapamatovat pořadí, ve kterém se pohupují. Jdu zpět džunglí na letiště. Zde si koupím letenku do Kaira.

15) Po přeletu přesednu do letadla do Miami. Z Miami letím do San Franciska a dále do Lima. Jdu ven a projdu džunglí. Použiji chlebové drobký na ptačí krmítko a použiji modrý krystal na ptáka. Tím se převtělím do ptáka. Letím doprava, až najdu ve skále vytesaný obličej. Letím do jeho levého oka, kde si vezmu svitek (scroll). Letím co nejrychleji k Zakovi a dám mu svitek. Přepnu na Zaka a utíkám džunglí na letiště.

16) Letím do Mexika, po přeletu projdu ven z letiště a projdu džunglí. Pak se dostanu na mýtinu se

třemi vchody do chrámu. Projdu libovolným vchodem a uvnitř se řídím mapou Chrám v Mexiku.

17) Jdu do místnosti, kde je yellow card. Pomocí WHAT IS najdu a zapalovačem rozsvítím louče. Přepnu na Leslie. Jsem na Marsu, kde Melissa a Leslie čekají na mé povely. Otevřu dveře kosmické lodi a vstoupím dovnitř. Otevřu přihrádku a vezmu si pojistku (fuse) a cashcards. Použiji kyslíkový ventil (oxygen valve), vezmu si DAT (Digital Audio Tape) a vystoupím. Dám Melisse její cashcard a přepnu na Melissu.

18) Vlezu do kosmické lodi a zavřu dveře. Použiji kyslíkový ventil. Sundám si helmu a přepnu na Leslie. Jdu doleva k monolitu, použiji cashcard na otvor a počkám, až vypadne token, vezmu si jej. Jdu doprava do budovy a projdu vstupními dveřmi. Použiji token na metal plate, deska se otevře. Uvnitř je spálená pojistka, kterou vezmu a nahradím ji novou. Zavřu pojistkovou skříň.

19) Zavřu dveře na Mars a otevřu pravé dveře. Projdu jimi, sejmu z pravé skříňky vinylovou pásku a skříň otevřu. Vezmu si baterku (flashlight). Jdu doprava k palandě a zatáhnu za pokrývku. Po uklidnění zvednu koště (broom alien). Jdu dále doprava, vezmu si žebřík. Vracím se zpět, zavřu za sebou dveře a vyjdu na Mars. Použiji koště na písek před budovou a tím očistím solární panely. Jdu doprava k velkému obličejí (huge face), použiji žebřík na dveře a zmáčknou tlačítka ve stejném pořadí, jako se pohupovali domorodci. Dveře se otevřou, zvednu žebřík a jdu kupředu do great chamber. Zde jdu doprava ke druhé velké soše, přečtu a zapamatuji si strange markings (diagram č.1). Přepnu zpět na Zaka.

20) Použiji krajon na strange markings sochy. Načrtnu diagram 1. Po dokreslení zmáčknou „Finished drawing“. Vezmu si crystal shard. Vyjdu ven ze dveří a najdu cestu zpět z chrámu. Projdu džunglí na letiště.

21) Koupím si letenku do Londýna a po přistání projdu dveřmi a jsem u Annie. Dám Annie svitek, vlajku, whisky, nůžky na drát a oba crystal shards. Přepnu na Annie.

22) Dám strážci whisky. Až strážce usne, vypnu vypínač a použiji nůžky na pletivo úplně vpravo. Projdu dírou a jdu ke kamenným kvádrům. Použiji oba crystal shards na altar stone. Použiji vlajku na altar stone a přečtu svitek. Tím vznikne žlutý krystal. Vezmu jej a jdu zpět k Zakovi. Přepnu na Zaka.

23) Jdu na letiště a letím do Miami. Koupím si zde letenku do Bermudského trojúhelníku a vstoupím do letadla. V letadle dostanu padák a po určité době mě vetřelci chytí do jejich kosmické lodě.

24) Zapamatuji si barvy, které pilot stlačí u zdi. Budu je potřebovat při návratu. Zmáčknou tlačítka u dveří, přijde vetřelec a vezme mě ke králi. Ihned, jakmile se budu moci pohybovat, dám králi kytaru. Vetřelec mě pak ukáže cestu ven. Nesmím překročit hraniční čáru na podlaze! Jdu zpět do králova pokoje, přečtu Lott-O-Dictor a poznamenám si číslo, které jsem viděl. Jdu zpět k barevným tlačítkům a zmáčknou je ve stejném pořadí, jako pilot. Jdu doleva od hraniční čáry a čekám.

25) Po chvíli padám dolů, použiji padák. Hned, jak dopadnu do vody, použiji kazoo. Objeví se delfín, použiji na něj modrý krystal. Jsem převtělen do delfína.

26) Plavu doprava dolů, až k velkému plevelu, který kryje otvor do objektu. Odkryju otvor a vezmu si glowing object. Plavu rychle na povrch, glowing object dám Zakovi a přeměním se zpět na Zaka. Čekám, až mě zajmou vetřelci, dají mě do stroje na ztrátu paměti. Paměť zde sice ztratím, ale po čase se mi opět vrátí. Po propuštění jsem před TPC na 13. avenue.

27) Jdu do svého bytu, do ložnice. Použiji francouzák na podlahu pod kobercem. Použiji provaz (rope) na otvor, jdu dolů, dostanu se do tajné místnosti vetřelců. Jdu doleva ke skříňce a otevřu ji. Tím získám všechny věci, které mi vetřelci zabavili. Jdu zpět nahoru do ložnice a ven z domu.

28) Jdu doprava na 14. avenue, k Lous obchodu, vejdu dovnitř a koupím si lístek Lotto. Zadám číslo, které jsem si poznamenal v kosmické lodi. Jdu ven a přepnu na Leslie.

29) Jdu k prvním velkým dveřím vlevo, použiju žebřík na pedestal a provedu pick-up crystal sphere. Otevřou se velké dveře, vezmu si žebřík a projdu dovnitř. Zapnu baterku a jdu do generátorové místnosti. Zapnu oba vypínače, až se ručky dostanou do zeleného pole. Sundám si helmu a jdu do místnosti s mapou. Na zdi přečtu strange markings, tím získám diagram 2. Přepnu na Zaka.

30) Jdu opět do Lous krámu, kde mně majitel oznámí, že jsem vyhrál Lotto. Kdyby ještě nebyly známy výsledky, počkám chvíli venku. Vyhraju rovných 10 000. Jdu ven k autobusu, pomocí kazoo a cashcard se dostanu na letiště. Letím přes Miami do Kaira.

31) Jdu ven z letiště, jdu pořád doprava až ke Sfinze, najdu nohu s nápisi, použiju použiju krajon na nápisy a načrtnu diagram 2. Otevřou se dveře. Projdu jimi a jdu do místnosti s tajným panelem. Hned, jak tam dojdu, přepnu na Annie.

32) Jdu na letiště, letím do Kaira, dojdu také do místnosti s tajným panelem. Zde přečtu hieroglyfy a podle rady zmáčknou tlačítka v daném pořadí. Otevře se stěna. Dám žlutý krystal Zakovi a přepnu na Zaka.

33) Použiju žlutý krajon na wallpaper map. Přečtu strange markings a zapamatuji si jej (diagram č.3). Vyjdu ze Sfinxy a jdu na letiště. Letím do Kinshasa. Po doletu projdu džunglí až do vesnice. Vejdu do šamanovy chýše, dám mu žlutý krystal a on mi ukáže, jak s ním zacházet. Po chvíli se dostanu před chýši. Použiju žlutý krystal a ťuknu na Egypt.

34) Jsem teleportován do tajné místnosti nahoře v pyramidě, jdu doleva a zatáhnu lever na zdi. Přepnu na Annie. Vyjdu ven ze Sfinxy a jdu doleva k pyramidě. Projdu dveřmi. Uvnitř je velká tma, najdu dveře. Projdu jimi a jdu úplně vlevo. Najdu schody a vyjdu po nich do tajné místnosti. Jsem u Zaka, zatáhnu lever, čímž se zavře spodní poklop a přepnu na Zaka.

35) Jdu doprostřed místnosti a použiju glowing object na base. Odstoupím od zařízení a použiju žlutý krystal, ťuknu na Lima. Vezmu si kandelábr, použiju žlutý krystal a přenesu se do Egypta. Jdu k zařízení a použiju kandelábr na glowing object. Nasadím si wetsuit a oxygen tank. Použiju duct tape na fishbowl. Nasadím si opáskovanou fishbowl, tím jsem oděn do kosmického obleku, odstoupím od stroje a použiju žlutý krystal.

36) Naťuknu na Mars face. Použiju krajon na strange markings a načrtnu diagram 3. Otevřou se všechny dveře. Musím použít zapalovač, abych viděl zbarvení dveří. Vyjdu ven z bludiště, do great chamber, jdu do východu a po projití dveřmi jdu doleva k přistávací straně.

37) Přepnu na Melissu. Nasadím si helmu, vezmu si boombox (leží vpravo u předního skla), otevřu dveře a vystoupím. Přepnu na Zaka, vstoupím do kosmické lodi a zavřu za sebou dveře. Sundám si fishbowl a oxygen tank. Použiju oxygen valve a přepnu na Melissu.

38) Jdu doprava k velké tváři. Vstoupím do great chamber, vstoupím do prvních velkých dveří k pedestal. Přepnu na Leslie. Vyjdu z mapové místnosti a jdu k Melisse. Dám Melisse DAT a vynylovou pásku. Použiju žebřík na pedestal a přepnu na Melissu. Použiju vynylovou pásku na DAT a potom DAT na boombox.

39) Zapnu boombox, zmáčknou RECORD a přepnu na Leslie. Zvednu crystal sphere, sejdu dolů a přepnu na Melissu. Vezmu si žebřík, jdu ke druhým velkým dveřím, zapnu boombox, zmáčknou PLAY a dveře se otevřou. Projdu dveřmi a najdu další východ. Projdu jím. Vezmu si Ankh. Jdu zpět do great chamber a jdu doprava ke třetím velkým dveřím. Použiju žebřík na pedestal a pomocí pick-up crystal sphere otevřu dveře. Vezmu si žebřík.

40) Projdu dveřmi a najdu další východ. Projdu jím a použiju Ankh na panel. Zmizí silové pole. Zmáčknou tlačítka na stroji a dostanu zprávu. Vezmu si menší zlatý klíč a vrátím se zpět do great chamber. Jdu zpět k přistávací straně, pořád doleva až k monolitu.

41) Použiju cashcard na otvor a dostanu token. Přepnu na Leslie. Nasadím si helmu, jdu k monolitu, použiju token na tramvaj, která stojí opodál a vstoupím. Rychle přepnu na Melissa a použiju token na tramvaj. Vstoupím. Tram nás po chvíli doveze k pyramidě. Vystoupíme a jdeme ke vchodu do pyramidy. Leslie použije broom alien na hromadu písku před vchodem. Přepnu na Zaka.

42) Nasadím si oxygen tank a fishbowl. Otevřu dveře a vystoupím, jdu doleva k monolitu. Použiju cashcard na otvor a použiju token na tramvaj. Po příjezdu k pyramidě jdu ke vchodu do pyramidy. Použiju Bobbypin sign v klíčové dírce, otevrou se dveře. Vejdu a pomocí WHAT IS najdu východ, projdu jím, jdu pořád doleva až na doraz.

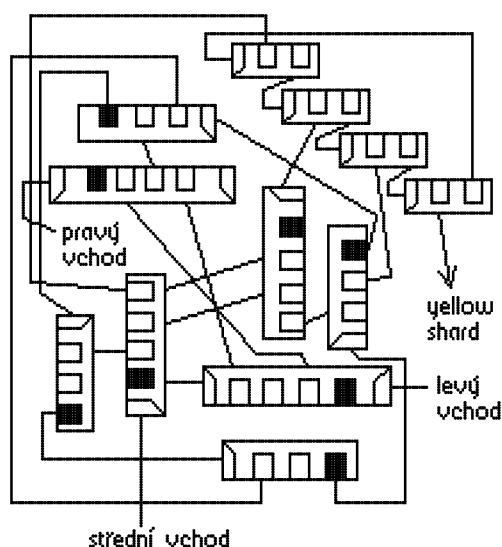
43) Přepnu na Melissa. Dojdu k Zakovi a přepnu na Leslie. Jdu k sarkofágovým nohám a zatlačím na ně. Přepnu na Zaka.

44) Jdu po schodech, které jsou přímo proti mně. Přepnu na Melissa a vyjdu také po schodech. Přepnu na Leslie. Poodstoupím od nohou doleva. Přepnu na Zaka. Postavím se před bílý krystal a přepnu na Melissa. Jdu ke krabičce na zdi, použiju zlatý klíč na krabičku a zmáčknou tlačítko. Přepnu na Zaka.

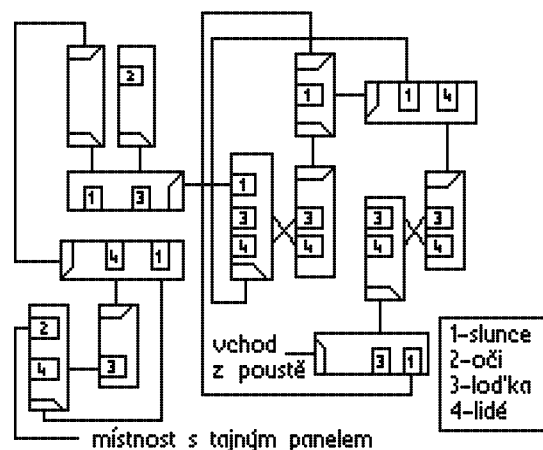
45) Rychle si vezmu bílý krystal. Pak použiju žlutý krystal a fuknu na Egypt. Sundám si fishbowl a oxygen tank. Jdu ke stroji, použiju kandelábr na žlutý krystal a dále použiju bílý a modrý krystal na kandelábr. Jdu k vypínači (vpravo od stroje) a zapnu jej. Přepnu na Annie a zapnu tlačítko (vlevo od stroje). Tím je svět osvobozen jednou provždy !!!

# Mapy:

## Mapa 1 - Chrám v Mexiku

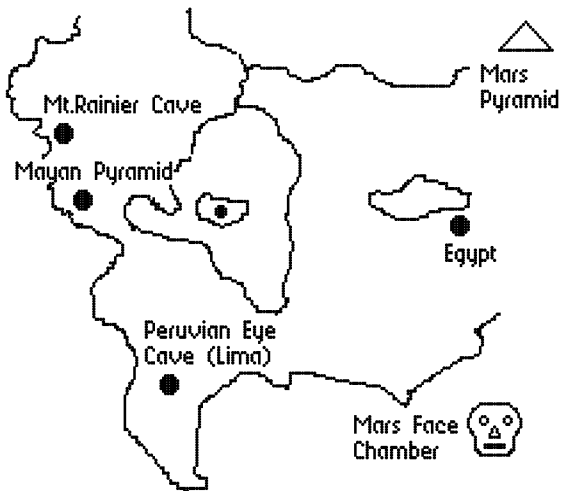


## Mapa 2 - Sfinga

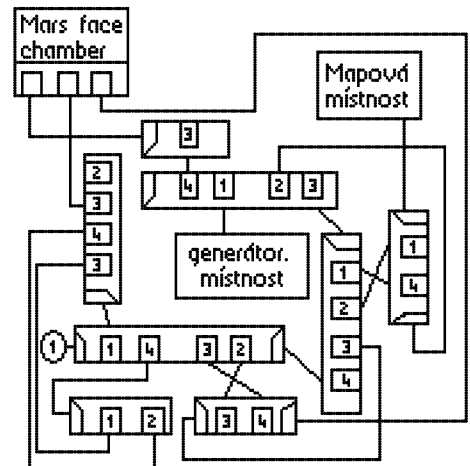




### Mapa 3 - Schéma teleportace



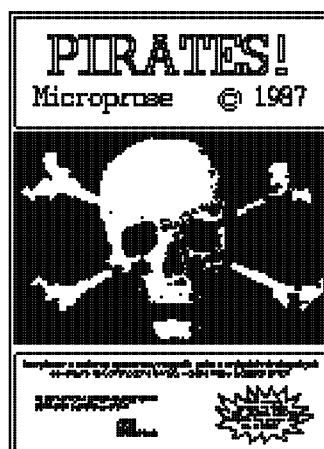
### Mapa 4 - Mars



- ① - vstup z Great Chamber  
 1 - červená 2 - modrá 3 - zelená 4 - žlutá



# Máte zájem o špičkově zpracované manuály a návody (mnohdy české verze originální příručky)?



**Zpracováno podle: C64 GAME POWER (Carsten Borgmeier)  
firmy Sybex. Přeložil: Marcus (c) 1994**

**Poznámka: v německém originále chyběly některé mapy  
(např. B.A.T.), proto je nenajdete ani v tomto překladu. Věřím,  
že se vám tato publikace bude líbit, stejně jako další dva díly,  
které na tento první volně navazují.**